



Professional Disc Golf Association's

# Règles Officielles de Disc Golf Edition Française



# Table des matières

## 800 Définitions

## 801 Comportement des joueurs

- 801.01 Courtoisie
- 801.02 Ordre de passage des joueurs
- 801.03 Dépassement du temps alloué
- 801.04 Effectuer le parcours prévu

## 802 Equipement

- 802.01 Disques utilisés en jeu
- 802.02 Mini-marqueur
- 802.03 Cibles
- 802.04 Instruments artificiels

## 803 Règles du jeu

- 803.01 Généralités
  - A. Description du jeu
  - B. Lancers d'essai
  - C. Lancers provisoires
  - D. Contestations
  - E. Avertissements
  - F. Règle de l'Equité
- 803.02 Démarrer le jeu
- 803.03 Marquer le disque
- 803.04 Positions successives après le tee de départ
- 803.05 Obstacles et recours

- 803.06 Marque injouable
- 803.07 Interférence
- 803.08 Disque au-dessus de la surface du jeu
- 803.09 Hors-limites (OB)
- 803.10 Lancer depuis la marque d'un autre joueur
- 803.11 Disque perdu
- 803.12 Passages obligatoires (Mandatoires)
- 803.13 Terminer le trou (putter)

## 804 Procédures des tournois

- 804.01 Cas particuliers
- 804.02 Début de la partie
- 804.03 Noter les scores
- 804.04 Pluie ou conditions incertaines
- 804.05 Disqualification - suspension
- 804.06 Constitution des groupes et sections
- 804.07 Égalités
- 804.08 Catégories des joueurs
- 804.09 Référents Officiels (ROF)

## 805 Normes dimensionnelles et spécifications techniques des équipements

### Sommaire des changements des règles



# PDGA Règles Officielles de Disc Golf

## Introduction

La popularité grandissante du Disc Golf à travers le monde est essentiellement due au fait que lancer un disque avec puissance et précision procure une merveilleuse sensation. Le défi permanent, le caractère social du jeu, l'entretien de sa condition physique et mentale et qu'il est peu coûteux pour débiter, sont également de bons atouts. Le Disc Golf est un sport récréatif pour tous, sans distinction d'âge, de sexe ou d'habileté.

Le but de ce jeu est d'effectuer un parcours, du début à la fin, en un minimum de lancers de disques.

Chaque lancer suivant est effectué de l'endroit où le disque du lancer précédent s'est arrêté. Le score est déterminé en additionnant le nombre de lancers effectués à chaque trou, augmenté des éventuels lancers de pénalité, puis en additionnant tous les trous. Le vainqueur

est celui qui accomplit le parcours avec le score le plus bas.

Le parcours est constitué d'une série de trous, répartis à la suite les uns des autres, afin de permettre au concurrent qui vient de terminer le trou précédent, de se présenter rapidement au trou suivant, jusqu'à ce qu'il ait effectué tous les trous du parcours. Le joueur commence chaque trou à partir d'une zone de lancement et termine ce trou par une cible.

Habituellement, les parcours de Disc Golf sont installés dans des zones plus ou moins boisées au relief varié, afin d'offrir des obstacles naturels au vol du disque. Ces obstacles naturels, font partie intégrante du parcours et ne doivent en aucun cas être modifiés ou altérés par les lanceurs pour diminuer la difficulté du trou. En général, les parcours sont composés de 18 trous, mais il en existe d'autres, en 9, 12, 22, 24 voire 27 trous.

Aujourd'hui, on trouve des parcours permanents dans chacun des 50 États des États-Unis d'Amérique, mais aussi au Canada, au Japon, au Mexique, en Australie, en Islande, en Nouvelle-Zélande, à Guam, au Danemark, en Suède, en Norvège, aux Pays-Bas, en Ecosse, en Suisse, en Allemagne, en Finlande, en Hongrie, au Royaume-Uni, au Pérou, en Belgique, en République Tchèque, et à Taiwan.

[Edition Française] Depuis, 1998, la France compte de plus en plus de parcours, semi-permanents et permanents.

Le Disc Golf est un jeu qui requiert un haut degré de courtoisie et d'étiquette. Parmi les attitudes les plus courantes, on trouve le respect des spectateurs et des autres concurrents, le respect de la nature dans laquelle évoluent les lanceurs, tant vis-à-vis des plantes situées sur le parcours, que vis-à-vis des animaux qui peuvent s'y trouver. Ces règles ont été éditées pour promouvoir le fair-play par tous et pour tous. La parfaite connaissance de celles-ci, permet de trouver clairement et sans ambiguïté la meilleure réponse à la situation dans laquelle se trouve un concurrent. En cas de doute, les lanceurs doivent consulter un référent officiel (ROF). Les exemples de ces situations particulières peuvent être consultés sur le site:

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

## 800 Définitions

**Avertissement:** Première remarque faite à un joueur ayant enfreint une règle qui prescrit un avertissement.

L'avertissement précède un lancer de pénalité pour toute faute suivante identique, effectuée dans la même ronde.

**Corbeille:** Cible utilisée pour terminer le trou. Métallique, la corbeille est généralement constituée d'une partie supérieure avec des chaînes, tubes et fils et d'une partie inférieure constituée d'une nacelle ou d'un plateau.

**Directeur:** Personne chargée de l'organisation du tournoi ou de la compétition. Le terme Directeur est utilisé pour désigner le Directeur du Tournoi (DT), ou le Directeur du Parcours (DP) dans les tournois multi-parcours. Le Directeur peut nommer un ROF pour juger des règles.

**Disque-marqueur:** voir "Marqueur".

**Drop Zone:** Surface sur le parcours, désignée par le concepteur du parcours ou par le DT, depuis laquelle un lanceur remet en jeu après que son lancer précédent:

- 1) ait été lancé hors-limites (OB),
- 2) ait manqué un passage obligatoire (mandatory),
- 3) se trouve dans une surface protégée (voir article 804.01, Conditions spéciales).

La surface de lancement à l'intérieur de la Drop Zone, doit être clairement repérée et jouée de manière similaire aux lancers effectués depuis une zone de départ (tee).

**Étendues d'eau occasionnelles:** Toutes les étendues d'eau autres que celles précisément désignées comme zones hors-limites (OB), par le Directeur du tournoi (DT) avant le début d'une ronde. Ce sont également les étendues d'eau

autres que celles n'ayant pas été désignées par le DT comme des étendues d'eau occasionnelles.

**Fairway:** Toutes les surfaces de jeu, sauf les zones OB, au-dessus desquelles un joueur lance pour progresser de la zone de départ jusqu'au trou.

**Groupe:** Désigne les compétiteurs chargés de jouer une ronde ensemble et de vérifier les scores et le bon déroulement du jeu conformément aux règles.

**Hors-limites (Out of bounds ou OB):** Surface désignée par le DT, avant le début du tournoi, depuis laquelle un disque ne peut pas être lancé. La ligne de délimitation d'une zone OB s'étend verticalement de bas en haut. Cette ligne fait partie de la zone OB. Un disque OB n'est pas un disque perdu.

**Lancer:** Propulsion du disque modifiant sa position depuis le tee de départ ou depuis la marque.

**Lancer d'essai:** Tout lancer de disque, pendant une ronde, intentionnel ou non, effectué sur une distance supérieure à 2 mètres, ou quelque soit sa distance s'il est effectué en direction de la cible, qui ne modifie pas la marque, soit parce que ce lancer n'a pas été effectué depuis la zone de tee ou depuis la marque, soit parce que le joueur avait déjà lancé depuis la zone de tee ou depuis la marque. Les lancers rejoués conformément aux règles ne sont pas considérés comme des lancers d'essai. Les lancers provisoires effectués conformément à l'article 803.01 C et 803.01 D (3) ne sont pas considérés comme des lancers d'essai. Un joueur reçoit un lancer de pénalité pour un

lancer d'essai, conformément aux articles 803.01 B ou 804.02 A (2).

**Lancer de pénalité:** Lancer ajouté au score du joueur, conformément aux règles, pour avoir enfreint une règle ou pour avoir déplacé une marque.

**Lancer provisoire:** Lancer supplémentaire accordé par décision du groupe, qui n'est pas ajouté au score du joueur, s'il n'est pas effectué pour terminer le trou. De plus, lorsqu'il y a contestation d'une décision du groupe, c'est une série de lancers qui peut être effectuée pour terminer le trou, afin de proposer une alternative aux lancers contestés. Une seule des deux options est prise en compte et ajoutée au score du joueur lorsque la décision finale est prise.

**Lanceur:** Joueur qui a effectué ou qui est sur le point d'effectuer un lancer conformément aux règles.

**Lanceur éloigné:** Lanceur dont la position du disque est la plus éloignée de la cible et qui doit relancer en premier.

**Marque:** Point à la surface du jeu, à partir duquel le joueur prend position pour un lancer suivant, conformément aux règles.

**Marque approximative:** Point choisi par tous les joueurs d'un groupe sur lequel un lanceur prend position, afin de reprendre le jeu, soit:

- pour corriger un lancer non valable, effectué depuis une zone hors-limites ou OB, (article 801.04. B),
- après qu'un lanceur ait choisi de revenir à la marque initiale d'un lancer ayant terminé sa course OB (article 803.08 B(1),

- après qu'un disque lancé ait été déplacé par un autre joueur (article 803.09 B),
- après qu'un disque lancé ait été perdu, (article 803.10 B),
- après qu'un marqueur ait été perdu alors qu'il marquait l'emplacement d'un disque (article 803.10 D),
- après une interruption du jeu en raison des conditions météorologiques ou d'autres événements exceptionnels (article 804.04 C).

**Marque injouable:** Marque depuis laquelle un joueur décide qu'un ou des obstacles l'empêchent de prendre position ou de tenter un lancer, car impraticable ou dangereux. La marque est modifiée avec un lancer de pénalité.

**Marqueur:** Terme désignant, soit le mini-marqueur, soit le disque lancé, arrêté et laissé à terre, tous deux peuvent servir à repérer la position depuis laquelle le lanceur doit effectuer le lancer suivant.

**Meeting des joueurs:** Réunion des joueurs et du DT et/ou du ROF du parcours, avant le début tournoi, durant laquelle les joueurs sont informés sur les particularités du parcours, les procédures du tournoi et sur toutes les spécificités applicables pendant le tournoi.

**Mini:** voir "Mini-Marqueur"

**Mini-marqueur:** Mini-disque utilisé pour repérer la marque (voir les articles 803.03 - repérer la marque et 802.02, - dimensions).

**OB:** Voir « hors-limites »

**Obstacle:** Toute particularité sur le parcours qui influence la trajectoire des lancers.

**PAR:** Déterminé par le Directeur. Score attendu d'un discgolfeur expérimenté pour un trou donné. Le PAR s'entend, sans avoir commis d'erreur de jeu, dans des conditions météorologiques ordinaires et permettant 2 lancers courts pour terminer le trou.

**Passage obligatoire (mandatory):** Un ou plusieurs objets que le disque doit dépasser d'une façon clairement désignée pour progresser vers le trou. Un passage obligatoire délimite la trajectoire obligatoire que le disque doit prendre pour progresser sur le trou.

**Point d'appui:** C'est toute partie du joueur en contact avec la surface du jeu ou tout autre objet susceptible de servir de support au moment du lancer.

**Provisoire:** Voir « lancer provisoire »

**Putt:** Tout lancer de 10 mètres ou moins, mesuré depuis le bord arrière du marqueur à la base du trou, est considéré comme un Putt.

**Recours:** Changement de la marque du joueur ou de la zone qui entoure cette marque, tel qu'un obstacle enlevé des alentours ou, lorsque ceux-ci sont impraticables, la marque est remplacée loin de l'obstacle, conformément à l'article 803.05C. Les obstacles ne doivent pas être déplacés si quelque partie de ceux-ci se trouve entre la marque et le trou.

**Réfèrent Officiel (ROF):** Personne habilitée à porter un jugement concernant l'application des règles pendant le jeu.

**Règles des 2 mètres:** Règle annoncée par le DT pénalisant d'un lancer de pénalité le score du joueur lorsque son disque s'arrête à 2 mètres ou plus, au-dessus de la surface du jeu. Il appartient au DT de faire appliquer la règle des 2 mètres sur toute ou partie du parcours durant le tournoi.

**Ronde achevée:** Une ronde est officiellement achevée pour tous les concurrents, lorsque de l'opinion du DT, le dernier groupe sur le parcours a terminé son dernier trou et a raisonnablement le temps de se rendre du dernier trou au PC Organisation.

**Surface de jeu:** Surface sur laquelle le disque est arrêté et depuis laquelle la position est prise pour le lancer suivant. La surface de jeu est généralement le sol, et peut être toute surface jugée propice au jeu par le DT ou par le DP.

**Tee de départ:** Surface entourée par les bords d'une piste de lancement (tee-pad), si elle existe. Sinon, c'est la surface qui s'étend 3 mètres derrière la ligne de tee désignée, perpendiculairement à cette ligne.

**Terminer:** Terme utilisé pour signifier qu'un trou est achevé. Un joueur a achevé un trou après qu'il ait récupéré le disque qu'il a lancé, que ce disque soit arrêté dans les chaînes ou dans la surface de rétention de la cible réceptrice ou, dans le cas de cible sans réceptacle, après qu'il ait heurté la surface repérée comme étant la cible à atteindre.

**Trajectoire de jeu:** Ligne imaginaire sur la surface du jeu qui s'étend depuis le centre de la cible jusqu'au centre du disque marqueur et au-delà. Cette ligne

n'a pas d'épaisseur, c'est pourquoi, un point d'appui du joueur doit se trouver directement derrière le centre du disque marqueur.

**Trou:** Cible à atteindre pour terminer chaque segment du parcours. Le terme "trou" désigne également chaque segment numéroté du parcours indépendamment les uns des autres pour compter les scores.

## 801 Comportement des joueurs

### 801.01 Courtoisie

- A. Les concurrents ne doivent pas lancer leur disque, tant qu'ils n'ont pas la certitude que celui-ci ne risque pas de gêner un autre concurrent ou de blesser qui que ce soit. Les joueurs doivent être attentifs aux autres membres de leur groupe afin de les aider à localiser d'éventuels lancers mal maîtrisés et de s'assurer que les règles du jeu sont correctement respectées.
- B. Les concurrents doivent être attentifs à ne pas faire de bruit ou de mouvements susceptibles de perturber les autres lanceurs. Crier, jurer, jongler avec son disque, frapper dans son sac de Disc Golf ou dans un élément du parcours, lancer un disque avant son tour ou lancer un mini-marqueur, s'avancer en direction de la corbeille ou de son disque en dépassant le lanceur qui s'apprêtait à lancer, sont des exemples d'actes discourtois. Néanmoins, crier en

temps opportun pour avertir un autre concurrent ou un spectateur susceptible d'être heurté par un disque, n'est pas considéré comme un acte discourtois.

- C. Refuser d'accomplir une action définie par les règles, telle qu'aider à la recherche d'un disque perdu, déplacer son sac de Disc Golf lorsqu'il gêne un concurrent prêt à lancer, remplir correctement, et à son tour, les cartes de score, sont des actes discourtois.
- D. Les joueurs sont responsables des actes de leur "caddie". Les joueurs peuvent être avertis et recevoir des lancers de pénalité pour les actes discourtois de leur caddie.
- E. Jeter des déchets par-terre est considéré comme une transgression des règles de courtoisie.
- F. La courtoisie dicte aux lanceurs qui souhaitent fumer une cigarette de s'assurer qu'ils ne gêneront aucun autre concurrent. Les mégots doivent être transportés et jetés dans une poubelle. Jeter un mégot de cigarette par-terre est un acte discourtois.
- G. Tout concurrent ne respectant pas l'une de ces règles de courtoisie est averti une première fois, par tout lanceur directement affecté, même s'il fait partie d'un autre groupe, ou par un ROF. Les autres membres du groupe sont informés de l'avertissement donné. A chaque acte discourtois supplémentaire, lors de la même ronde, le lanceur incriminé est pénalisé d'un lancer de pénalité par acte constaté. La répétition d'actes discourtois conduit à la

disqualification du lanceur incriminé, conformément à l'article 804.05.

## **801.02 Ordre de passage des lanceurs**

- A. L'ordre de passage sur le premier tee de départ est déterminé par l'ordre dans lequel les cartes de score ont été remplies, puis distribuées, ou, par l'ordre dans lequel les concurrents ont été placés sur le tableau de classement.
- B. L'ordre de passage au départ du trou suivant est déterminé par le score réalisé au trou précédent. Le joueur au score le plus bas relance en premier et ainsi de suite jusqu'au dernier trou. En cas d'égalité, le premier score inférieur joué sur un trou précédant détermine l'ordre de jeu.
- C. Lorsque tous les lanceurs d'un groupe ont effectué leur premier lancer, celui dont le disque s'est arrêté le plus loin de la cible, relance en premier. Pour faciliter la fluidité des groupes sur un parcours, un concurrent moins éloigné de la corbeille, qui arrive à son disque avant le lanceur le plus éloigné, peut demander à relancer en premier, si le concurrent le plus éloigné y consent.
- D. Pendant le déroulement d'un tournoi, aucun groupe ne peut dépasser un groupe placé devant lui, sauf si ce dernier a été invité à attendre, conformément aux règles ou sur décision d'un ROF.
- E. Lancer avant son tour est considéré comme une transgression des règles de courtoisie. Voir l'article 801.01 G.



### 801.03 Dépassement du temps alloué

- A. Pour lancer un disque, chaque concurrent dispose de 30 secondes maximum, à partir du moment où:
- (1) le lanceur précédent a effectué son lancer et,
  - (2) le concurrent qui doit lancer a pris un temps raisonnable pour se rendre à son disque, et le marquer,
  - (3) la zone de lancer est libre de tout obstacle s'opposant au lancer.
- B. Un concurrent qui dépasse, de manière excessive et pour une première fois, ce temps alloué, doit être averti, dès lors qu'au moins 2 concurrents du groupe (ou plus) ou si un ROF du tournoi l'ont constaté. Toute nouvelle faute pour temps excessif de jeu, dans la même ronde, provoque un lancer de pénalité, dès lors qu'au moins 2 autres concurrents du groupe (ou plus) ou un ROF du tournoi l'ont constaté.

### 801.04 Effectuer le parcours prévu

- A. Il est de la responsabilité de chaque concurrent d'effectuer le parcours prévu correctement. Avant de commencer la ronde, les joueurs doivent assister au meeting et se renseigner sur les spécificités du parcours, notamment sur les tees de départ spécifiques, les trous supplémentaires, les changements d'emplacement des corbeilles, les zones hors-limites, les passages obligatoires.
- B. Erreurs de jeu et modalités d'application des pénalités:

(1) Mauvais départ: Lancer depuis un mauvais tee de départ. Si l'erreur est découverte après que le concurrent concerné ait lancé son disque de la mauvaise zone, mais avant qu'un autre lancer n'ait été effectué, ce premier lanceur doit relancer de la bonne zone de lancement et doit considérer son premier lancer comme un essai (un lancer supplémentaire ajouté à son score).

Si l'erreur est découverte après un deuxième lancer, le concurrent concerné doit terminer ce trou et reçoit deux lancers de pénalité sur sa carte de score.

(2) Manquer un passage obligatoire (mandatory): Si l'erreur est constatée après qu'un lancer ait dépassé le passage obligatoire par le mauvais côté, mais avant qu'un autre lancer n'ait été effectué, le lanceur concerné doit effectuer le lancer suivant à partir d'une zone déterminée, appelée Drop Zone, conformément à l'article 803.12 B et il reçoit un lancer de pénalité.

Si l'erreur est constatée après qu'un lancer ait dépassé le passage obligatoire par le mauvais côté et après qu'un autre lancer ait été effectué, le lanceur concerné termine le trou sans rejouer depuis la Drop Zone et reçoit deux lancers de pénalité.

(3) Erreur de cible: Si un joueur termine un trou sur une autre cible que celle du trou joué, il continue de jouer en direction de la cible du trou joué, depuis une marque choisie directement à côté de la cible atteinte

par erreur, sans pénalité. Si le lanceur termine un trou sur une autre cible et que ce lanceur, pensant avoir terminé ce trou, lance depuis le départ du trou suivant, il reçoit deux lancers de pénalité ajoutés au score du trou joué avec erreur de cible, pour "parcours incorrectement joué".

(4) Zone hors-limites (OB): Jouer un disque OB comme s'il était dans les limites du parcours. Si l'erreur est découverte après que le concurrent concerné ait lancé son disque depuis la zone hors-limites, mais avant qu'un autre lancer n'ait été effectué, ce premier lanceur doit relancer depuis une position marquée conformément aux règles. Le lancer effectué depuis la zone OB est considéré comme un lancer d'essai (un lancer de pénalité ajouté à son score).

Si l'erreur est découverte après qu'un lancer suivant ait été effectué, le concurrent concerné doit terminer ce trou et reçoit deux lancers de pénalité.

(5) Mauvaise succession du jeu: Manquer un trou ou jouer les trous dans le désordre. Si l'erreur est constatée après le lancer initial, mais avant que le lancer suivant n'ait été effectué, ce lanceur doit relancer de la bonne zone de lancement. Son premier lancer est considéré comme un lancer d'essai (un lancer de pénalité ajouté à son score).

Si l'erreur est découverte après le lancer suivant, ce trou joué doit être terminé. Immédiatement après avoir terminé ce trou, le joueur concerné doit reprendre le parcours dans le bon ordre à partir de l'endroit où l'erreur a

été faite. Quelque soit le nombre de trous manqués ou joués dans le désordre, tous les concurrents concernés reçoivent deux lancers de pénalité. Les scores acquis pour tous les autres trous terminés restent acquis. Tous les trous qui ont été terminés correctement ne sont pas rejoués.

- C. Si l'infraction des règles ne concerne que certains membres d'un groupe, ceux-ci termineront le trou, en compagnie de tous les membres du groupe afin de vérifier les scores et la bonne application des règles.
- D. Dans le cas où une erreur commise est découverte après que le ou les trous aient été terminés, l'erreur n'est pas rejouée et le joueur concerné reçoit 2 lancers de pénalité pour l'erreur commise.
- E. Dans le cas où une erreur commise est découverte après que le joueur ait restitué sa carte de score, l'erreur n'est pas rejouée et le joueur concerné reçoit 2 lancers de pénalité pour l'erreur commise.
- F. Un joueur qui enfreint délibérément les règles du parcours prévu pour obtenir un avantage enfreint l'article 804.05 A (3) et est pénalisé conformément à cet article.

## 802 Equipement

### 802.01 Disques utilisés en jeu

- A. Un disque utilisé en jeu doit remplir toutes les conditions indiquées dans les spécifications techniques officielles de PDGA (Official PDGA Technical Standards Document). Voir

article 805 B les caractéristiques techniques des disques.

- B. Disque fissuré ou troué interdit. Voir article 802.01 D, E et F. Un disque fissuré durant une ronde peut être transporté par le joueur, mais ne peut plus être utilisé durant le tournoi. Ce joueur doit immédiatement déclarer au groupe son intention de transporter le disque fissuré ou troué sous peine d'être pénalisé conformément à l'article 802.01 E.
- C. Les joueurs ne peuvent pas modifier les caractéristiques techniques d'un disque pour changer ses caractéristiques de vol. Cette règle ne concerne pas l'usure normale des disques pendant le jeu et n'interdit pas le ponçage modéré des disques pour adoucir les imperfections du moulage ou les éraflures. Les disques poncés exagérément ou peints à l'aide d'une peinture épaisse sont interdits. Voir article 802.01 D, E et F.
- D. Si un joueur ou un ROF s'interroge sur la conformité d'un disque, seul le DT peut approuver ce disque. En aucun cas, le disque ne doit être approuvé s'il enfreint l'une des spécificités citées ci-dessus. Tout disque non approuvé par le DT est considéré comme interdit et le joueur qui l'utilise est sanctionné conformément à l'article 802.01 E.
- E. Un joueur utilisant un disque interdit pendant le jeu reçoit 2 lancers de pénalité, sans avertissement, si cette situation est constatée par au moins 2 joueurs du groupe ou par un ROF. Un joueur qui continue de lancer un

disque interdit pendant la ronde peut être disqualifié conformément à l'article 804.05 A (3).

- F. Tous les disques utilisés en jeu, sauf les minis-marqueurs, doivent être identifiés uniquement à l'aide d'une encre ou d'une peinture dont l'épaisseur n'est pas remarquable. Un joueur reçoit un avertissement pour le premier lancer d'un disque non identifié, si cette situation est constatée par au moins 2 joueurs du groupe ou un ROF. Après cet avertissement, chaque lancer joué avec un disque non identifié engendre un lancer de pénalité si au moins 2 joueurs du groupe ou un ROF le constatent.

### **802.02 Mini-marqueur**

- A. Le mini-marqueur est utilisé pour marquer la position des lancers suivants. Son diamètre est compris entre 7 et 15 cm et sa hauteur ne dépasse pas 3 cm.

### **802.03 Les cibles**

- A. Les cibles utilisées pour terminer le trou doivent répondre aux normes éditées dans les spécifications techniques officielles de PDGA. Voir les articles 803.12 B et C définissant un « trou terminé » lorsque des cibles sont utilisées.

### **802.04 Instruments artificiels**

- A. Pendant une ronde, un joueur n'est pas autorisé à utiliser d'instrument artificiel aidant à lancer, sauf les articles réduisant ou empêchant les égratignures de la peau, tels que les gants, adhésifs, bandages, etc. et tout

article médical tel que les attelles du genou, de la cheville, du coude, etc. Les articles antidérapants sont également autorisés sur les tees de départ. L'utilisation par un joueur de tout instrument artificiel modifiant la position du disque dans sa main ou allongeant artificiellement toute partie du corps qui participe au lancer (doigts, poignets, bras, épaule, etc.) est interdite. L'utilisation d'instruments permettant la mesure des distances supérieures à 10 mètres, par exemple un télémètre ou une montre GPS est interdite. Des instruments de mesure, tel qu'un mètre ruban, peuvent être transportés et utilisés pour prendre des mesures de 10 mètres et moins dans les cas prévus par les règles.

- B. Un joueur reçoit 2 lancers de pénalité, sans avertissement, si 2 concurrents ou un ROF constatent qu'il utilise ou qu'il transporte un instrument artificiel, jugé par le DT comme un instrument qui enfreint l'article 802.04 A. Un joueur qui utilise un instrument artificiel, jugé par le DT comme enfreignant l'article 802.04 A, a enfreint également l'article 804.05 A (3) et est pénalisé conformément à ces articles.

## 803 Règles du jeu

### 803.01 Généralités

- A. Description du jeu. Le Disc Golf consiste à lancer un disque (disque de Disc Golf) depuis le tee de départ vers une cible, en un ou plusieurs lancers successifs. Les joueurs devront effectuer le parcours tel qu'ils le

découvrent et relancer le disque de l'endroit où il s'est arrêté, sauf dans les cas prévus par les règles. Le concurrent qui effectue la ou les rondes prévues en un minimum de lancers, augmentés, le cas échéant, des lancers de pénalité, est le vainqueur.

- B. Lancer d'essai. Un joueur qui effectue un lancer d'essai ou un lancer supplémentaire avec n'importe quel disque et à n'importe quel moment après le début de la ronde et avant d'avoir terminé le dernier trou de la ronde reçoit un lancer de pénalité, excepté dans les cas prévus par les règles suivantes 803.01 C et 803.01 D ou après un arrêt de jeu. Lancers d'essai et lancers supplémentaires doivent être constatés par au moins 2 joueurs ou par un ROF.
- C. Lancer provisoire. Les lancers provisoires sont des lancers supplémentaires qui ne sont pas ajoutés au score du lanceur. Ils ne sont pas conservés dans le score du trou. L'utilisation de lancer provisoire est recommandée dans toutes les situations de doute sur la marque d'un disque et évite de ralentir la progression du jeu ou lorsque le lanceur est en désaccord avec l'interprétation arbitraire des règles, soit par les autres joueurs du groupe, soit par un ROF. Les lancers provisoires ne sont pas ajoutés au score du lanceur, ni considérés comme lancers d'essai, s'ils ont été annoncés comme tels par le lanceur, avant d'être effectués.

Les lancers provisoires sont applicables dans les cas suivants:

(1) pour gagner du temps: un lanceur peut annoncer un lancer provisoire lorsque:

- a) la position exacte du disque ne peut pas être déterminée et
- b) la majorité du groupe approuve qu'un lancer provisoire fait gagner du temps et,
- c) le lancer initial peut être hors-limites, perdu ou avoir manqué un passage obligatoire (Mandatory).

Le lanceur doit alors terminer le trou depuis les 2 endroits, jugés l'un par le groupe ou un ROF et l'autre jugé par le joueur qui annonce le lancer provisoire, conformément à cette règle.

(2) pour contester la décision du groupe ou du ROF: un certain nombre de lancers provisoires peut être utilisé pour terminer un trou, conformément à l'article 803.01D(3) lorsque le lanceur n'est pas d'accord avec la décision de la majorité du groupe et qu'un ROF n'est pas disponible immédiatement. Il en va de même si le lanceur concerné souhaite contester la décision d'un ROF. Est noté le score correspondant au scénario retenu selon la décision du ROF.

#### D. Contestations:

(1) lorsque la majorité ne peut être établie dans le groupe pour prendre une décision en regard d'une règle du jeu, le bénéfice du doute doit être donné au lanceur. Cependant, tout joueur peut demander l'arbitrage d'un ROF qui se substituera à la décision du groupe. Tout joueur souhaitant contester la décision du groupe doit en

faire immédiatement et clairement la demande au groupe.

(2) Si un ROF est immédiatement disponible, le groupe doit s'arrêter de jouer et attendre la décision du ROF, permettant ainsi à d'autres groupes de continuer le jeu.

(3) Si un ROF n'est pas immédiatement disponible, le groupe doit agir dans l'une des deux manières suivantes. Soit, le groupe peut prendre majoritairement une décision au bénéfice du doute pour le lanceur et continuer le jeu. Soit, si le lanceur ne souhaite pas continuer le jeu sous la décision majoritaire du groupe, il doit annoncer un lancer provisoire, conformément à l'article 803.01 C. L'utilisation d'un lancer provisoire est recommandée à chaque fois qu'un lanceur conteste la décision du groupe ou d'un ROF.

(4) Un joueur peut contester la décision d'un ROF auprès du DT. Si le DT est immédiatement disponible, la contestation est directement entendue. Le groupe s'arrête de jouer pour attendre la décision finale. Si le DT n'est pas immédiatement disponible, le groupe continue de jouer en accord avec la décision du ROF. La contestation doit être annoncée dès que possible. La décision du DT est sans appel.

(5) Dans le cas où la décision d'un groupe ou d'un ROF est rejetée suite à contestation, le ROF ou le DT peuvent, dans l'intérêt de l'équité, conserver le score du lanceur ou l'adapter sans le modifier, pour qu'il

reflète l'interprétation correcte des règles. Dans le seul cas où rejouer est la solution la plus équitable, il incombe au DT de faire rejouer un ou plusieurs trous.

- E. Avertissements: un joueur ne reçoit pas d'avertissement pour avoir enfreint une règle, sauf dans le cas où celle-ci précise qu'un avertissement doit être donné. Les avertissements obtenus dans une ronde ne s'appliquent qu'à cette ronde et ne comptent pas pour la ou les rondes suivantes, ni pour les "play-off".
- F. Règle de l'équité: dans le cas où une discussion ne relève pas des règles, la décision finale est prise dans un esprit équitable. L'interprétation logique de la règle existante la plus approchante ou l'esprit des règles servent de guide pour déterminer ce qui est équitable.

### **803.02 Démarrer le jeu**

- A. Le jeu commence, à chaque trou, par un lancer depuis l'intérieur de la surface de lancement appelée "Tee de départ". Au moment du lâcher du disque, au moins un point d'appui du corps du lanceur doit être en contact avec cette surface, et tous les points d'appui du corps doivent être à l'intérieur de celle-ci. Si la surface de lancement est matérialisée par une zone délimitée, appelée "tee-pad", tous les points de support du corps doivent se situer sur cette zone au moment du lâcher, sauf si le DT a annoncé que la surface de lancement est modifiée pour des raisons de sécurité. Si aucune zone n'est prévue, tous les points d'appui du corps au moment du lâcher doivent se trouver à

l'intérieur d'une surface délimitée par la ligne de lancement et par 2 lignes d'une longueur de 3 mètres, perpendiculaires à la ligne de lancement et situées derrière celle-ci. La ligne de lancement inclut les bords extérieurs des 2 marques de tee. Prendre un élan en dehors de la surface de lancement avant de lâcher le disque est autorisé. Continuer sa course au-delà de la surface de lancement est autorisé à condition qu'il n'y ait aucun point de contact au sol au moment du lâcher.

- B. Tout point de contact au sol, en dehors de la surface de lancement, au moment du lâcher, constitue une faute de position sanctionnée conformément aux articles 803.04 F, G et H.

### **803.03 Marquer la position du disque**

- A. Après chaque lancer, le disque lancé doit être laissé à l'endroit où il s'est arrêté, jusqu'à ce qu'il soit marqué. Ceci peut être fait, à l'aide d'un mini-disque, placé sur la surface de jeu, entre la corbeille et le disque lancé, directement au contact l'un de l'autre, dans l'axe de la corbeille. Un joueur peut choisir d'utiliser le disque lancé, comme un marqueur, à condition de ne pas le toucher ni de le repositionner. Le marqueur ne doit pas être déplacé tant que le lancer n'est pas effectué. Un marqueur déplacé par inadvertance avant le lancer doit être remis à sa place initiale.
- B. Un joueur est obligé d'utiliser un mini-marqueur lorsque la position est marquée dans les cas suivants: hors-limites, disque au-dessus de la surface

du jeu, disque perdu, emplacement injouable et utilisation du recours, interférence, ou marquer la position à moins d'un mètre de la ligne hors-limites.

C. Si le disque lancé s'arrête à l'intérieur de la surface du jeu, mais à moins d'un mètre d'une ligne de zone hors-limites, la position peut être marquée sur n'importe point de la ligne jusqu'à un mètre de longueur maximum et tracée perpendiculairement au point le plus proche de la ligne hors-limites et passant par le centre du disque lancé. Ceci, même si la position marquée se rapproche de la corbeille. Voir les articles suivants pour les autres particularités liées au marquage d'un disque.

- (1) Recours au repositionnement - 803.05 C (2).
- (2) Interférence - 803.07 A, B.
- (3) Au-dessus de la surface du jeu - 803.08 A.
- (4) Hors-limites - 803.09 B.
- (5) Perdu - 803.11 B.

D. Règle de la verticalité. La ligne d'une zone hors-limites est représentée par une ligne verticale. Lorsque le joueur marque sa position à moins d'un mètre d'une zone hors-limites, conformément aux règles, cette position peut être marquée en tout point de cette ligne verticale.

E. Si le disque lancé vient à se briser et s'arrête en plus d'une pièce, la partie la plus grande, déterminée par la majorité du groupe ou par un ROF, est

considérée comme étant le disque lancé.

F. Un disque lancé dans l'eau ne doit être jugé "arrêté" que lorsqu'il flotte ou qu'il ne se déplace à la surface de l'eau que par l'action de l'eau ou du vent sur l'eau.

G. Un joueur doit être averti pour sa première infraction des règles concernant le marquage, si cette erreur est observée par au moins 2 joueurs du groupe ou par un ROF. Le joueur incriminé reçoit un lancer de pénalité pour chaque erreur suivante de marquage, durant la ronde, si cette erreur est constatée par au moins 2 joueurs du groupe ou par un ROF.

#### **803.04 Positions des lancers suivants**

A. Lorsque le disque est lâché, un joueur doit:

(1) avoir, au moins un point d'appui en contact avec la surface du jeu et dans la trajectoire directe du trou et à moins de 30 cm directement derrière le marqueur (sauf dans le cas spécifié à l'article 803.03 E) et,

(2) n'avoir aucun point de contact avec le marqueur ou avec aucun objet situé plus proche du trou que le bord arrière du marqueur et,

(3) avoir tous ses points d'appui dans les limites du jeu.

B. Franchir le marqueur est autorisé après avoir lâché le disque, sauf lors d'un putt à moins de 10 mètres.

C. Tout lancer effectué à 10 mètres ou moins, mesuré entre le bord arrière du

marqueur et la base du trou, est considéré comme un "Putt". Dans la continuité du geste du lancer, franchir le marqueur, provoquant, ainsi, de la part du lanceur, un point de contact plus proche du trou que le bord arrière du marqueur, constitue un "Putt en déséquilibre" considéré comme une faute de position. A la fin de son lancer, le joueur doit démontrer une parfaite maîtrise de l'équilibre de son corps avant d'avancer vers le trou.

- D. Un joueur doit choisir la position qui engendrera le minimum de déplacement possible de toute partie de tout obstacle faisant partie intégrante du parcours.
- E. Si un objet solide et volumineux empêche un joueur de prendre une position conforme, dans les 30 cm directement derrière le disque marqueur, ce joueur doit prendre position immédiatement derrière cet obstacle dans l'axe du trou. Le joueur doit respecter toutes les règles de l'article 803.04 A sauf celles concernant le positionnement dans la zone des 30 cm directement derrière le disque marqueur.
- F. Pour être validée, une faute de position doit être clairement annoncée dans les 3 secondes qui suivent cette faute. L'annonce peut être faite par tout membre du groupe ou par un ROF. Quand l'annonce est faite par un membre du groupe, elle doit être confirmée immédiatement par un autre membre du groupe. Un joueur reçoit un avertissement pour la première faute de position dans la ronde.

Chaque faute de position suivante dans la même ronde provoque un lancer de pénalité.

- G. Tout lancer effectué depuis une position, annoncée et confirmée comme une faute de position doit être rejoué. Un nouveau lancer doit être effectué depuis l'emplacement initial. Le nouveau lancer doit être effectué avant le lancer suivant des autres joueurs du groupe.
- H. À la suite d'une faute de position, le joueur ne peut pas reprendre le disque initialement lancé pour un lancer suivant, sauf dans le cas d'un "putt" à moins de 10 mètres. Le joueur reçoit un lancer de pénalité pour l'infraction à cette règle.

### **803.05 Obstacles et recours**

- A. Obstacle s'opposant à une position ou à une possibilité de lancer: les joueurs doivent choisir une position qui engendre le moins de déplacement de tout ou partie de l'obstacle, sauf ceux autorisés par l'article 803.05 C, pour les obstacles occasionnels. Aucun recours n'est autorisé pour les aménagements des parcs (tels que panneaux, poubelles, tables de pique-nique, etc.) car ils sont considérés comme faisant partie du parcours. Dès qu'une position valable est prise, un joueur ne peut pas bouger un obstacle (ni le retenir en arrière, ni le déplacer, ni le courber) dans le but de se procurer de l'espace pour le geste du lancer. Il est admis qu'un geste de lancer provoque accidentellement le déplacement d'un obstacle.
- B. Obstacle entre la marque et le trou: un joueur ne doit pas bouger, modifier,



plier, briser ou retenir tout ou partie d'un obstacle, y compris les obstacles occasionnels, situé entre la marque et le trou, sauf dans le cas suivant: un joueur peut déplacer des obstacles, situés entre la marque et le trou, si ces obstacles surviennent pendant le déroulement de la ronde, tels que des spectateurs, des équipements de joueurs, des barrières ouvertes ou des branches tombées pendant la ronde. Lorsqu'il est impossible de savoir si un obstacle est survenu pendant la ronde, il ne doit pas être déplacé. Il est admis qu'un geste de lancer puisse provoquer accidentellement le déplacement d'un obstacle.

C. Obstacle fortuit: un joueur peut obtenir un recours dans les seuls cas d'obstacles suivants: surface d'eau non définie comme étant OB, feuilles mortes, détritrus, branches brisées n'étant plus attachées à un arbre, véhicules à moteurs, insectes ou animaux nuisibles, équipements des joueurs, spectateurs ou tout objet ou surface spécifiquement désigné par le DT avant la ronde. Les obstacles ne peuvent pas être déplacés si tout ou partie de ceux-ci se trouve entre la marque et le trou. Le recours que peut obtenir un joueur dépend de l'emplacement de l'obstacle et est limité comme suit:

(1) Obstacle fortuit situé entre la marque et le trou: un joueur peut déplacer des obstacles survenant pendant la ronde comme décrit dans l'article 803.05 B.

(2) Obstacle fortuit gênant la mise en position ou le geste du lancer: le joueur doit d'abord tenter d'enlever l'obstacle, sauf si une partie de cet obstacle se trouve entre la marque et le trou. Si le déplacement de l'obstacle est irréalisable ou si une partie de cet obstacle se trouve entre la marque et le trou, cette marque peut être replacée à la marque la plus proche, sans s'approcher du trou ; dans l'axe du trou et sans dépasser 5 mètres de la marque initiale, en accord avec la majorité du groupe ou d'un ROF (sauf si le DT annonce un "recours fortuit"). Sinon, le joueur peut déclarer une marque injouable et continuer conformément à l'article 803.06.

(3) Obstacle fortuit gênant la prise d'élan: le joueur peut déplacer l'obstacle, si celui-ci ne se trouve pas entre la marque et le trou. Aucun autre recours n'est autorisé.

D. Dans les situations où il n'est pas évident qu'un objet puisse être déplacé ou qu'un autre recours puisse être obtenu, une décision est prise par la majorité du groupe ou par un ROF.

E. Un joueur reçoit un lancer de pénalité, sans avertissement, pour toute transgression des règles concernant les obstacles et les recours.

F. Un joueur qui endommage intentionnellement quoi que ce soit sur le parcours reçoit deux lancers de pénalité, sans avertissement, si deux joueurs au moins du groupe ou un ROF l'ont constaté. Le joueur peut également être disqualifié du tournoi, conformément à l'article 804.05 A (2).

### **803.06 Marque injouable**

A. Un joueur peut déclarer sa marque, injouable. Il est le seul juge pour déterminer si sa marque est injouable. La marque injouable peut être remplacée:

1) sans se rapprocher du trou, en restant dans l'axe de celui-ci et à une distance maximale de 5 mètres derrière cette marque ou,

2) à la marque précédente indiquée par le mini-marqueur ou si le marqueur a été déplacé, depuis une marque approximative, jugée par la majorité du groupe ou par un ROF.

Le lancer initial plus un lancer de pénalité sont ajoutés au score du joueur.

### **803.07 Interférence**

A. Un disque lancé qui entre en contact avec un autre joueur, spectateur, promeneur ou animal doit être joué de l'endroit où il s'est arrêté. Un disque lancé qui est intentionnellement dévié ou qui a été attrapé et déplacé, est marqué le plus près possible du point de contact, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF. Néanmoins, et seulement pour les lancers déviés intentionnellement, le joueur concerné peut choisir de relancer. Les joueurs ne doivent ni se placer, ni laisser leur équipement de telle manière qu'il en résulterait une interférence avec le vol d'un disque. Le joueur le plus éloigné peut exiger des autres joueurs qu'ils marquent leur disque ou qu'ils déplacent leur équipement, avant d'effectuer son

lancer, s'il estime que ceux-ci peuvent interférer sur le vol du disque.

B. Si un disque arrêté sur la surface du jeu ou maintenu par la cible est déplacé, celui-ci est remplacé aussi près que possible de son emplacement initial, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF. Si un marqueur est déplacé, celui-ci doit être remplacé aussi près que possible de son emplacement initial, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF. (Dans le cas d'une pénalité reçue selon la règle des 2 mètres, voir l'article 803.08 C et D pour déplacement d'un disque au-dessus de la surface du jeu).

C. Tout joueur qui dévie intentionnellement la trajectoire d'un disque lancé, ou qui déplace ou cache un disque lancé par un autre joueur à l'arrêt ou qui cache un marqueur, reçoit deux lancers de pénalité sans avertissement, si ce fait est observé par deux joueurs ou par un ROF. Cette règle ne s'applique pas dans le cas d'un disque arrêté ou caché par un autre disque lancé au cours du jeu ou dans le cas d'une identification du disque.

### **803.08 Disque au-dessus de la surface de jeu**

A. Si un disque s'arrête au-dessus de la surface de jeu, dans un arbre ou sur un autre obstacle du parcours, sa marque est placée sur la surface du jeu, immédiatement en-dessous du disque, à sa verticale. Si la marque immédiatement au-dessous du disque se trouve en zone OB, le disque est considéré comme hors-limites (OB) et

marqué, puis pénalisé conformément à l'article 803.09. Si la surface du jeu située directement au-dessous du disque se trouve dans un arbre ou dans tout autre obstacle solide, la marque est placée immédiatement derrière l'arbre ou derrière cet obstacle solide.

Le DT peut déclarer un lancer de pénalité pour tout disque arrêté à 2 mètres et plus au-dessus de la surface du jeu.

Le DT peut déclarer la règle des 2 mètres comme étant en vigueur pour tout le parcours ou seulement pour des obstacles particuliers.

(Les articles B à D sont seulement utilisés si la règle des 2 mètres est appliquée).

- B. Si un disque s'est arrêté au-dessus des 2 mètres, mesurés depuis le point le plus bas du disque jusqu'à la surface du jeu, immédiatement au-dessous de celui-ci, le joueur reçoit un lancer de pénalité. Ce lancer de pénalité est ajouté si le disque se trouve au-dessus de la surface du jeu (pas en zone OB). Le joueur continue de jouer depuis une marque placée conformément à l'article 803.08 A.
- C. Aucun lancer de pénalité n'est ajouté si le disque tombe, sans intervention d'un joueur ou d'un spectateur et s'arrête à moins de 2 mètres de la surface du jeu, avant que le lanceur n'arrive à son disque. Le lanceur ne peut pas ralentir sa marche vers le disque dans le but d'attendre une amélioration de la position de son disque.

- D. S'il subsiste un doute sur la hauteur où se trouve le disque, la majorité du groupe ou un ROF détermine cette hauteur. Si le lanceur déplace son disque avant que la décision n'ait été prise, le disque est considéré comme au-dessus des 2 mètres et le lanceur continue conformément à l'article 803.08 A et B. Si un joueur autre que le lanceur déplace le disque avant que la décision n'ait été prise, le disque est considéré au-dessous des 2 mètres et la règle sur la déviation d'un disque est appliquée pour le lanceur et pour le joueur qui a déplacé le disque. Voir les articles 803.07 B et C.

### **803.09 Hors-limites (dits OB)**

- A. Un disque peut être jugé "OB", seulement s'il est arrêté entièrement dans la zone OB et qu'il est entièrement entouré par cette zone. Un disque lancé dans l'eau est jugé à l'arrêt, à partir du moment où il flotte et qu'il n'est déplacé que par le mouvement de l'eau ou l'action du vent à la surface de l'eau. Voir l'article 803.03 F. La ligne démarquant la zone hors-limites est elle-même considérée comme OB.

Pour juger un disque comme étant OB, il doit être évident que le disque s'est arrêté dans une zone OB. Dans l'absence d'une telle évidence, le disque est considéré comme perdu et le joueur continue conformément à l'article 803.11 B.

- B. Un joueur dont le disque est jugé OB, reçoit un lancer de pénalité. Le joueur peut choisir d'effectuer son prochain lancer, depuis:

- (1) la marque précédente indiquée par le mini-marqueur ou, si le marqueur a été déplacé, depuis une marque approximative, déterminée par la majorité du groupe ou par un ROF ou,
- (2) une marque placée au maximum à 1 mètre de la zone OB, prise depuis une ligne perpendiculaire à l'endroit où le disque a pénétré dans la zone OB, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF. Ceci s'applique même lorsque la marque rapproche le joueur de la cible, ou,
- (3) depuis une Drop Zone si elle a été annoncée. Ces choix peuvent être limités par le Directeur du tournoi comme des particularités (voir l'article 804.01).
- C. La règle de la verticalité. La ligne de la zone OB se situe sur un axe vertical. La marque du joueur peut être placée dans un rayon d'un mètre autour de l'endroit où le disque a franchi la ligne OB, conformément aux règles, y compris à la verticale de cet endroit.
- D. S'il y a un doute sur la marque du disque (en jeu ou OB), il appartient à la majorité du groupe ou à un ROF de déterminer cette marque. Si le lanceur déplace le disque avant que sa marque n'ait été déterminée, le disque est considéré comme OB et le lanceur continue conformément à l'article 803.09 B en additionnant tous les lancers effectués avant cette détermination. Si un joueur autre que le lanceur déplace le disque avant cette détermination, le disque est considéré comme en jeu et le jeu reprend pour le lanceur et pour celui

qui a déplacé le disque en application des règles concernant la déviation 803.07 B et C.

### **803.10 Lancer depuis la marque d'un autre joueur**

- A. Un joueur ayant lancé depuis la marque d'un autre joueur reçoit 2 lancers de pénalité, sans avertissement. Le joueur qui a commis la faute termine le trou comme si cette marque était la sienne. Il n'y aura pas de lancer rejoué.
- B. Le joueur dont la marque a été jouée par erreur se voit attribuer une marque approximative aussi près que possible de la marque initiale, déterminée par le joueur ayant commis cette faute, la majorité du groupe ou par un ROF. Voir article 803.11 C si le disque a été déclaré perdu.

### **803.11 Disque perdu**

- A. Un disque est déclaré perdu si le joueur ne peut le localiser dans un délai de 3 minutes après être arrivé à l'endroit où le disque a été vu pour la dernière fois par le groupe ou par un ROF. Deux joueurs ou un ROF doivent déclarer le moment où débute le délai de 3 minutes. Tous les membres du groupe doivent, sur demande, aider à la recherche du disque pendant toute la durée des 3 minutes, avant que le disque ne soit déclaré perdu. Le disque est déclaré perdu, immédiatement après l'expiration du délai de 3 minutes.
- B. Un joueur dont le disque a été déclaré perdu reçoit un lancer de pénalité. Si le lancer a été effectué depuis le tee de départ, le lanceur relance de ce tee de

départ. Si le lancer n'a pas été effectué depuis un tee de départ, le groupe détermine la marque approximative depuis laquelle le lancer précédent a été effectué et le joueur lance de cette marque. Dans tous les cas, le lancer initial et un lancer de pénalité sont ajoutés au score du lanceur.

- C. Si on découvre, avant la fin du tournoi, qu'un disque déclaré perdu a été déplacé ou enlevé, deux lancers sont soustraits du score du joueur.
- D. Un disque marqueur perdu est remplacé approximativement en accord avec la majorité du groupe ou avec un ROF, sans pénalité.

### **803.12 Passage obligatoire (Mandatory)**

A. Un passage obligatoire (mandatory) détermine la trajectoire que le disque doit prendre pour arriver à la cible (corbeille). Un disque doit passer du bon côté du passage obligatoire avant que le trou ne soit terminé. Dès que le disque a complètement franchi la ligne du passage obligatoire, par le bon côté (même s'il traverse une deuxième fois cette ligne), le passage obligatoire n'est plus considéré pour le restant du jeu sur ce trou.

(1) La ligne d'un passage obligatoire est tracée par le Directeur du tournoi ou le concepteur du parcours. Elle permet de confirmer si un disque a passé ou non le passage obligatoire.

(2) Si aucune ligne n'a été tracée, une ligne droite traversant le centre de l'objet utilisé pour le passage obligatoire, perpendiculaire à la ligne

partant du tee vers le passage obligatoire, est définie.

(3) Dans le cas d'un double passage obligatoire, si aucune ligne n'a été tracée, la ligne du passage obligatoire est une ligne droite joignant les deux passages obligatoires et s'étendant de part et d'autre de ces deux passages.

- B. Un lancer est considéré comme ayant manqué le passage obligatoire, lorsqu'il franchit le mauvais côté de la ligne du passage obligatoire en venant du tee et qu'il s'arrête, en totalité, au-delà de cette ligne.
- C. Le joueur qui manque le passage obligatoire reçoit un lancer de pénalité et doit effectuer le lancer suivant depuis la Drop Zone désignée pour ce passage obligatoire. Dans le cas où aucune Drop Zone n'a été désignée, la marque doit être posée à moins de 5 mètres de l'objet définissant le passage obligatoire et un mètre derrière la ligne qui s'étend du bon côté du passage obligatoire.
- D. En plaçant la marque, si la ligne du jeu ne passe pas du bon côté du passage obligatoire, alors celui-ci doit être considéré comme le trou, pour tout ce qui concerne l'application des règles relatives à la position, aux marqueurs, obstacles et recours. Afin de prendre une position légitime, le passage obligatoire qui n'a pas encore été franchi, et qui est le plus proche du tee, est considéré comme la cible.
- E. Un lancer qui manque le passage obligatoire doit être pénalisé et la marque doit être posée conformément aux règles sur le passage obligatoire

(803.12). Il n'y a pas d'autre pénalité pour quelque autre raison, telle que hors-limites (OB) ou au-dessus des deux mètres.

### **803.13 Terminer le trou « putter »**

A. Un joueur qui manque de jouer ou terminer un ou plusieurs trou(s) pendant la ronde peut être disqualifié, à l'initiative du Directeur du tournoi selon les directives suivantes:

(1) le(s) trou(s) manqué(s) pour arrivée tardive sont notés et pénalisés conformément à l'article 804.02.

(2) un trou non terminé par inadvertance (selon la majorité du groupe ou un ROF) provoque deux lancers de pénalité ajoutés au nombre de lancers effectués et aux lancers de pénalité précédemment notés pour ce trou. Le trou est alors considéré comme terminé.

(3) ne pas terminer un trou intentionnellement (selon la majorité du groupe ou un ROF) constitue une disqualification du tournoi par forfait. Pour officialiser le forfait, il faut indiquer « Do not finish » sur la carte de score et sur les résultats de la compétition.

B. Corbeille: afin de terminer un trou, le lanceur doit lâcher le disque et ce dernier doit s'arrêter, supporté par les chaînes ou dans le réceptacle. Ceci inclut un disque inséré dans la partie basse du réceptacle ou supporté par cette partie, mais exclut un disque posé sur le dessus de la partie supérieure du réceptacle ou supporté par cette partie. Le disque doit aussi rester à l'intérieur des chaînes ou à

l'intérieur du réceptacle jusqu'à ce qu'il soit retiré.

C. Objets cibles: afin de terminer un trou, le lanceur doit lâcher le disque et ce dernier doit entrer en contact avec la surface tracée sur la cible comme spécifiée par le Directeur du tournoi.

## **804 Fonctionnement de tournoi**

### **804.01 Cas particuliers**

A. Les règles régissant les cas particuliers pouvant exister sur le parcours doivent être clairement définies et énoncées à tous les joueurs avant le début du tournoi. Tout cas particulier doit être annoncé pendant le « meeting » des concurrents. Chaque joueur est tenu d'adhérer aux règles particulières énoncées pendant le « meeting ».

B. La Drop Zone peut être utilisée dans des cas particuliers. Le Directeur du tournoi doit annoncer avant le début du tournoi comment procéder et si un lancer de pénalité doit être ajouté. Si aucun lancer de pénalité n'est annoncé avant le début du tournoi, aucun lancer de pénalité n'est ajouté pour l'utilisation de la Drop Zone dans les cas particuliers.

C. La règle des 2 mètres peut être utilisée dans les cas particuliers. Le Directeur du tournoi doit annoncer avant le début du tournoi, comment procéder et si un lancer de pénalité est ajouté. Si aucun lancer de pénalité n'est annoncé avant le début du tournoi, aucun lancer de pénalité n'est ajouté lorsqu'un disque s'immobilise au-dessus de 2 mètres. Le Directeur du

tournoi peut annoncer l'application de la règle des 2 mètres, pour la globalité du parcours ou seulement pour des obstacles particuliers et clairement définis.

- D. Aucune règle ne peut être énoncée si elle entre en conflit avec les règles de PDGA, sauf si elle est approuvée au préalable par le Directeur Des Compétitions de PDGA (Competition Director of the PDGA).

### **804.02 Début de la partie**

- A. Début Shot-gun (ronde où les groupes commencent simultanément). A une heure convenue, les cartes de score sont distribuées au premier joueur de chaque groupe appelé par le Directeur du tournoi. Après la distribution des cartes, un temps défini est donné aux groupes pour atteindre leur zone de départ. Un objet bruyant, tel qu'une corne de brume, est utilisé pour indiquer qu'il reste 2 minutes avant le début de la partie. Ce signal est constitué d'une série de plusieurs coups brefs. A partir de cet instant, les joueurs doivent cesser de lancer et se rendre rapidement vers leur zone de départ. Un lancer effectué pendant cette période de 2 minutes est suivi d'un avertissement s'il est constaté par 2 joueurs ou par un ROF. Après cet avertissement, tout lancer suivant effectué par ce joueur pendant cette période de 2 minutes engendre un lancer de pénalité, quelque soit le nombre de lancers effectués s'ils sont observés par au moins 2 joueurs ou par un ROF. Un coup long de corne de brume, annonce le début de la partie et

indique au joueur qui tient les cartes de score d'annoncer l'ordre de passage des lanceurs. Si un joueur est absent au moment où son tour de lancer est venu, celui qui tient les scores annonce un délai de 30 secondes. Si le joueur absent n'a pas lancé avant la fin de ce délai, un score de PAR augmenté de 4 lancers de pénalité est comptabilisé au joueur pour ce trou non joué. Cette procédure continue pour tous les trous suivants pour lesquels le joueur est encore absent. Aucun trou n'est rejoué. Si une ronde complète n'est pas jouée ou si un lanceur ne finit pas une ronde, celui-ci peut être disqualifié à la discrétion du Directeur du tournoi.

- B. Débuts décalés (golf start - rondes où les groupes débutent les uns après les autres sur le même trou). Chaque groupe commence à l'heure annoncée par le Directeur du tournoi. Les joueurs peuvent s'entraîner jusqu'au moment où leur groupe doit se présenter à la zone de départ, tant qu'ils ne gênent pas les joueurs déjà en jeu sur le parcours. Si un joueur est absent au moment de son tour de lancer, celui qui tient les scores annonce un délai de 30 secondes. Si le joueur absent n'a pas lancé avant la fin de ce délai, un score de PAR, augmenté de 4 lancers de pénalité est comptabilisé à ce joueur pour ce trou. Cette procédure continue pour tous les trous suivants où le joueur est absent. Aucun trou n'est rejoué. Si une ronde complète n'est pas jouée ou si un lanceur ne termine pas une ronde,

celui-ci peut être disqualifié à la discrétion du Directeur du tournoi.

### **804.03 Noter les scores**

A. Il incombe au joueur nommé en premier sur la liste des cartes de score, la responsabilité de récupérer les cartes de score du groupe. Un autre joueur peut récupérer les cartes de son groupe, mais pour les remettre au premier responsable nommé. Les joueurs du groupe doivent tenir les cartes de score les uns après les autres pour un nombre de trous approximativement équivalent, sauf si un joueur ou un volontaire propose de tenir les cartes de score et que sa proposition est acceptée de tous les membres du groupe.

B. Après avoir terminé un trou, celui qui note les scores doit appeler chaque joueur par son nom. Chaque joueur répondra en donnant son score de manière claire et intelligible pour tous les autres membres du groupe et pour celui qui tient les scores. Ce dernier doit inscrire ce score et le répéter d'une manière claire et intelligible pour tous les joueurs du groupe. 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 parvenir à un accord sur le score d'un joueur, il convient de consulter l'article 803.01 D.

C. Celui qui tient les scores doit noter pour chaque joueur, le nombre total de lancers, lancers de pénalité inclus. Toute autre annotation (ou l'absence d'annotation) constituera un trou joué de manière incorrecte ou un score

total incorrect, comme décrit dans l'article 804.03. G (2).

D. Avertissements et lancers de pénalité attribués à un joueur pour des infractions aux règles sont enregistrés sur la carte de score.

E. A la fin de la ronde, chaque joueur doit signer sa carte de score, indiquant qu'il est d'accord avec le score noté sur chaque trou et avec le score total de la ronde. Si tous les joueurs du groupe s'accordent sur le fait qu'une erreur a été enregistrée sur un trou, le score peut être modifié avant de restituer la carte au Directeur du tournoi. Les joueurs dont les cartes ont été restituées sans avoir été signées, reconnaissent le score enregistré comme définitif.

F. Tous les joueurs sont responsables de la restitution des cartes de score. Les cartes doivent être restituées dans un délai de 25 minutes après la fin d'une ronde. Si les cartes ne sont pas restituées dans ce délai, tous les joueurs du groupe reçoivent 2 lancers de pénalité sans avertissement.

G. Après restitution des cartes de score, le total de la ronde ne peut plus être contesté, sauf dans les cas suivants:

(1) des lancers de pénalité peuvent être infligés à tout moment après qu'une infraction ait été découverte et avant que le Directeur du tournoi ait annoncé la fin du tournoi ou que la remise des prix soit terminée.

(2) S'il est avéré que le score final a été incorrectement retranscrit, soit par erreur sur un trou, soit sur le cumul des scores de chaque trou, même s'il



s'agit d'une omission d'enregistrer le score final, le Directeur du tournoi doit ajouter 2 lancers de pénalité au score final exact. Ces lancers de pénalité ne sont pas ajoutés lorsque le Directeur du tournoi (ou un ROF désigné par le DT, tel qu'un concepteur de parcours) corrige le score d'un joueur pour d'autres infractions jugées après que ce joueur ait remis une carte de score sans autre erreur.

(3) Remise tardive des cartes de score. Voir l'article 804.03 F.

#### **804.04 Pluie ou conditions incertaines**

- A. Si de l'avis du DT, une trop forte pluie ou des conditions incertaines rendent le jeu impraticable ou dangereux, le tournoi doit être interrompu. Le signal pour interrompre le jeu est identique au signal donné pour le départ.
- B. Les joueurs doivent immédiatement interrompre leur jeu et marquer leur disque. L'utilisation de n'importe quel objet naturel suffit pour marquer approximativement l'endroit d'où le joueur recommencera à jouer. Les joueurs devront retourner à la première zone de tee, salle de réunion, ou zone désignée par le DT.
- C. Les joueurs doivent recommencer le jeu depuis la marque approximative établie au moment où le jeu a été interrompu. La marque approximative est déterminée par la majorité du groupe.
- D. Le DT peut autoriser les joueurs à faire une pause, en attendant que le

temps s'améliore, mais peut demander aux joueurs de revenir à chaque heure ou à une heure convenue par lui, jusqu'à ce que le jeu puisse reprendre ou au moment indiqué où la reprise du jeu est reporté.

- E. Le DT peut reporter la partie non terminée de la ronde à une date ultérieure, si selon son avis, les conditions ne s'amélioreront pas ou si l'obscurité tombe avant l'heure de fin prévue.
- F. Les scores incomplets de la ronde partiellement jouée doivent être notés et sont repris au moment de la reprise du jeu.
- G. Un joueur qui cesse de jouer avant le signal d'interruption reçoit 2 lancers de pénalité, si de l'avis du DT, le joueur a cessé le jeu prématurément.

#### **804.05 Disqualification ou suspension**

- A. Un joueur peut être disqualifié par le DT selon les conditions de disqualification prévues dans les règles, soit:
  - (1) conduite anti-sportive, telle que crier des grossièretés, lancer de rage des objets autres que les disques en jeu ou manquer de respect envers qui que ce soit.
  - (2) abuser ou détruire volontairement des plantes vivantes, du matériel du parcours ou tout autre objet considéré comme faisant partie du parcours ou du parc.
  - (3) Enfreindre les règles: tentative volontaire de transgresser les règles du jeu.

- (4) s'adonner à des activités qui sont en contradiction avec la loi ou le règlement des parcs ou du parcours, incluant la consommation illégale de drogue ou d'alcool. Le DT peut, à sa discrétion, disqualifier un joueur selon la gravité de son comportement. Un avertissement officiel de disqualification peut être donné par le DT, lorsqu'il le juge approprié.
- B. Les joueurs disqualifiés ne peuvent prétendre recevoir aucun prix et ne sont pas remboursés de leurs frais d'inscription.
- C. Un joueur qui enfreint n'importe quelle règle de l'article 804.05 A est aussi sujet à disqualification du PDGA Tour. La disqualification du PDGA Tour ne peut être prononcée que par le Commissaire PDGA. Un joueur peut faire appel de sa suspension auprès du comité exécutif de PDGA. La durée de la disqualification est relative à la gravité des actes et au caractère répétitif des infractions commises.

#### **804.06 Constitution des groupes et des sections**

- A. Les Professionnels et les Amateurs ne doivent pas être regroupés ensemble et tous les joueurs des différentes divisions doivent être séparés les uns des autres durant le jeu, dans la mesure du possible.
- B. Tous les joueurs d'une même division doivent être regroupés de manière aléatoire pour la première ronde. Pour les rondes suivantes, ils doivent être regroupés en fonction du total de leur score.

- C. Les groupes doivent être composés d'au moins 3 joueurs, sauf circonstance inévitable, si le DT le juge nécessaire pour promouvoir le Fair-play. Dans les cas où il est admis que moins de 3 joueurs puissent jouer ensemble, un ROF doit accompagner ce groupe et peut jouer tant que cela ne perturbe pas les compétiteurs.
- D. Lorsque le nombre de participants est supérieur à la capacité de jeu d'une ronde, les joueurs peuvent être répartis en section.
- E. Si des conditions affectent le jeu d'une manière inégale entre les sections, le DT peut utiliser une procédure de séparation des sections. Selon cette procédure, un nombre de joueurs de chaque groupe est pris proportionnellement pour continuer et les scores ne sont pas retenus.

#### **804.07 Égalité**

- A. Entre chaque ronde, lorsque les groupes sont reconstitués, les places à égalité sont départagées. Le joueur avec le score le plus bas dans la ronde la plus récente, reçoit le plus haut rang sur les cartes de score, lorsque les positions sont redéfinies. Dans le cas d'une égalité des scores les plus bas, les égalités sont départagées par le DT de manière équitable.
- B. A la fin du jeu, les égalités pour la première place doivent être départagées par la méthode dite de la «mort subite». La «mort subite» commence au trou n° 1, sauf si un autre trou est désigné par le DT avant le début du tournoi. Les égalités pour les autres places sont officiellement enregistrées comme telles. Les prix en

monétaire, distribués aux joueurs à égalité (autre que pour la première place) sont calculés en additionnant les sommes allouées aux places occupées par les joueurs en position d'égalité et divisés par le nombre de ces joueurs à égalité. La distribution des Trophées pour les joueurs à égalité peut être déterminée par la méthode dite de la "mort subite" ou par tout autre concours de Disc Golf, défini par le DT.

#### 804.08 Catégories des joueurs

A. Les divisions PDGA sont définies par la Commission PDGA et le Comité exécutif Compétition de PDGA. Elles sont publiées chaque année sur les fiches d'inscription ou de réinscription et sont disponibles sur le site [www.pdga.com/members](http://www.pdga.com/members)

#### 804.09 Référents Officiels (ROF)

A. Pour être reconnu "ROF" et servir comme tel, il faut être membre PDGA et doit avoir démontré sa parfaite connaissance des règles en satisfaisant à l'examen de Référent PDGA. Lors de changements significatifs des règles, le Comité des Directeurs PDGA peut demander à un Référent de passer un examen d'évaluation afin de maintenir sa certification de Référent.

B. Les Directeurs de tournoi sont obligés de passer l'examen de Référent.

C. Chaque Référent doit avoir réussi l'examen PDGA des Référents et doit être constamment en possession d'une copie des règles.

D. Les Référents certifiés ne participant pas au jeu, peuvent juger dans les tournois qu'ils observent. Si un Référent concourt dans un tournoi, il ne peut juger aucun des cas de règles dans la catégorie où il est inscrit. Le jugement d'un Référent l'emporte sur le jugement du groupe, mais le groupe peut faire appel auprès du DT. Le DT peut désigner des officiels non certifiés comme observateurs ou « spotter » dans des cas particuliers du parcours. Le jugement du « spotter » l'emporte sur le jugement du groupe.

## 805 Référencement dimensionnel et Normes Techniques D'Équipement

A. Toutes les mesures listées dans les règles sont données en système métrique.

Les équivalences, ci-après, du système anglais doivent être utilisées chaque fois que le système métrique n'est pas proposé.

En aucun cas, les joueurs ne doivent utiliser des conversions de leur propre invention.

#### Système métrique.

10 mètres

5 mètres

3 mètres

2 mètres

1 mètre

30 centimètres

15 centimètres

#### Système anglais

32 pieds et 10 pouces

16 pieds et 5 pouces

9 pieds et 10 pouces

6 pieds et 6 pouces

3 pieds et 3 pouces

11 pouces 3/4

5 pouces 7/8

7 centimètres	2 pouces 3/4
3 centimètres	1,18 pouce

B. Les caractéristiques techniques des disques utilisés au Disc Golf sont stipulées dans la spécification technique de PDGA intitulée "PDGA Technical Standards ». Pour être validé dans une compétition PDGA, un disque de Disc Golf:

(1) doit avoir une forme de soucoupe, avec une surface plate, sans aucune perforation et avoir un bord intérieur dont l'épaisseur excède 5 % du diamètre extérieur du disque. La surface plate est définie comme étant le dessus du disque ;

(2) doit être fabriqué dans un matériau plastique solide, non magnétique, sans composants gonflables ;

(3) doit avoir un diamètre extérieur d'au moins 21 cm, sans dépasser 40 cm de diamètre ;

(4) ne doit pas dépasser 8,3 grammes par centimètre du diamètre extérieur ;

(5) ne doit pas dépasser 200 grammes ;

(6) ne doit pas avoir subi, après sa fabrication, de modification susceptible d'affecter le poids ou les caractéristiques de vol ;

(7) doit faire partie d'une production commercialisée au public, d'au moins 1500 exemplaires dans le cas d'un nouveau moule ou d'au moins 500 exemplaires dans le cas d'un modèle reconnu et faisant partie d'un moule approuvé ;

(8) ne doit présenter aucun danger déraisonnable et inhabituel pour les joueurs ou les spectateurs ;

(9) doit avoir une configuration de la courbe du bord extérieur d'au moins 26.0 ou plus ;

(10) doit satisfaire au test d'épaisseur de la tranche, effectué avec un gabarit de 1,6 millimètre (1/16 de pouces) ;

(11) doit satisfaire au test de flexibilité maximale de 27 Ib (12,25 kg) et

(12) doit être certifié pour la compétition, par le Comité PDGA des normes techniques (PDGA Technical Standards Committee).

### Liste des modifications effectuées depuis la dernière version:

Dans cette première édition de la dernière version des règles, nous incluons la liste des modifications les plus importantes qui ont été apportées au cours des différentes publications depuis le 1er Janvier 2006.

Cette liste est donnée à titre indicatif et ne fait pas partie des règles du jeu.

Le sommaire a été placé en début de règlement. Plus détaillé, il permet de mieux retrouver les points de règlement recherchés.

Des précisions ont été apportées pour mieux comprendre certains points des règles.

Des clarifications ont été apportées sur l'épaisseur de la ligne de jeu. Elles précisent qu'un point d'appui du joueur doit obligatoirement être situé directement derrière le centre du mini-marqueur, quelle que soit dimension de ce dernier.

Il est précisé que les joueurs sont responsables de leur caddie.

De nombreuses expressions conditionnelles ont été remplacées par des expressions d'obligation.

Il est stipulé que les compétiteurs doivent participer au meeting et qu'ils ont la responsabilité de faire respecter les indications qui y ont été précisées.

Des clarifications ont été apportées sur les lancers provisoires. Ces lancers peuvent être utilisés dans le cas d'un scénario de jeu alternatif (marquer les scores des 2 scénarios de jeu) pour permettre une rapide reprise du jeu en cas de litige. Les lancers provisoires sont également utilisés en cas de doute sur une nouvelle position après le lancer. Ils sont autorisés pour ne pas obliger le joueur à revenir sur ses pas en cas de disque perdu, d'atteinte effective d'une zone hors-limites, etc.

Il est précisé qu'aucun obstacle naturel situé entre le trou et le joueur ne peut être déplacé. Il faut rejouer du point de retombée ou bien le joueur est autorisé à reculer jusqu'à 5 mètres, sur la ligne de jeu.

L'expression « marque dangereuse » a été remplacée par l'expression « marque injouable ». Le cas de marque injouable donne le choix entre prendre une marque sur la ligne des 5 mètres avec un point de pénalité ou rejouer depuis la position du lancer précédent.

La règle des 2 mètres n'est plus obligatoire. Il relève du choix du Directeur de tournoi de la rendre applicable ou non lors du tournoi sur tout ou partie du parcours.

Zone hors-limites (OB). Il est précisé que la ligne démarquant la zone hors-limites est elle-même hors-limites.

La partie relative au passage obligatoire a été réécrite pour plus de clarté.

La drop zone est conservée

Disque perdu: il est précisé que le joueur rejoue depuis la marque du lancer précédent. Cela évite les litiges sur la détermination du point où le disque n'est plus visible.

Les particularités du parcours pouvant faire l'objet de litiges doivent être relevées et leurs modalités de jeu précisées lors du meeting.

Il est précisé que les scores sont tenus en chiffres et que chaque membre du groupe peut être amené à être responsable des cartes.

Le tableau des catégories et divisions a été supprimé de l'ouvrage. Étant donné qu'elles évoluent régulièrement, une nouvelle liste sera publiée séparément pour chaque saison. Cette liste sera accessible sur le site web de PDGA et dans les publications relatives aux compétitions.

## Remerciements

Nos remerciements sont adressés aux membres de la commission du règlement de PDGA qui ont collaboré à la rédaction de cette révision:

Carlton Howard, Chair  
 John Chapman  
 Conrad Damon  
 Harold Duvall  
 Joe Garcia  
 Jim Garnett  
 Rick Voakes

[Edition Française] Un grand merci, au nom du Comité des Règles de la Commission Nationale Disc Golf (CNDG), à tous les discgolfeurs français qui au fil des années ont fait part de leurs suggestions et autres remarques pertinentes. Merci aussi à tous ceux qui, tant sur les parcours européens, qu'au cours de quelques soirées interminables, nous fait part de leurs points de vue et de leurs éclaircissements concernant certains articles. Ils se reconnaîtront, tant en France qu'en Suisse, en Belgique, en Allemagne ou aux Pays-Bas.

Composition et mise en page par David Hendrickson [Edition Française] et Dave "Nez" Nesbitt. Traduction par Mario TOMASI, Thomas BARKER et Florence DUMONT. Les éventuelles suggestions et remarques concernant cette version des règles de Disc Golf, peuvent être effectuées par écrit à:

PDGA  
 International Disc Golf Center  
 3841 Dogwood Lane  
 Appling, GA USA 30802-3004

[Edition Française]  
 PDGA Europe  
[info@pdga-europe.com](mailto:info@pdga-europe.com)

[Edition Française] Toute modification de cette version est soumise à l'autorisation du Comité des Règles de la CNDG (commission nationale Disc Golf de la FNSMR (Fédération nationale du sport en milieu rural) et de la commission du règlement de PDGA.

PDGA [Edition Française] et la CNDG conservent les droits propres du copyright de ce livret. Des copies de ce livret sont en vente pour assurer le coût de sa production et peuvent être obtenues auprès du Comité PDGA ou sur [www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com).

[Edition Française] La traduction en langue française de ces règles a été accordée par PDGA, au Comité des règles de la CNDG, sous réserve qu'il ne les modifie pas.

Seules les fédérations/entités nationales des pays affiliés à PDGA sont autorisées pour traduire ces règles dans la langue officielle de leur pays. Sous réserve que la traduction respecte exactement et entièrement la version éditée par PDGA. Le comité exécutif de PDGA doit être avisé de toute traduction ou publication des règles et doit en recevoir une copie.

[Edition Française] La CNDG étant affiliée à PDGA et à la Fédération Nationale du Sport en Milieu Rural (FNSMR), tous ses membres, à jour de leurs cotisations PDGA et FNSMR recevront gratuitement un exemplaire de ce livret à chaque nouvelle édition en confirmation de leur adhésion.

PDGA est une organisation à but non lucratif enregistrée sous le numéro US IRC 501 (C) (6) et est situé:

20 Boulder Crescent, Suite 100  
 Colorado Springs, CO USA 80903

[Edition Française] La CNDG de la FNSMR est une organisation à but non lucratif enregistrée sous le numéro de SIRET 388 243 966 000 16 – Agrément Jeunesse et Sport: 75 5 264

Les bureaux administratifs de la CNDG de la FNSMR sont situés:

1 rue Sainte Lucie  
 75015 Paris - France  
 Contact CNDG: Florence Dumont  
 Site web:  
[www.disc-golf.fr](http://www.disc-golf.fr)



Les bureaux administratifs de PDGA  
sont localisés à:

**PDGA**  
**International Disc Golf Center**  
3841 Dogwood Lane  
Appling GA USA 30802-3004  
Email [office@pdga.com](mailto:office@pdga.com)  
Phone +1 (706) 261-6342  
Fax +1 (706) 261-6347



**Commission nationale Disc-Golf  
française**

[www.disc-golf.fr](http://www.disc-golf.fr)

Web [www.pdga.com](http://www.pdga.com)

[www.pdga-europe.com](http://www.pdga-europe.com)

[www.pdgatour.com](http://www.pdgatour.com)

[www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com)

La première impression de cette révision a été réalisée en janvier 2006

La première impression de cette traduction a été réalisée en août 2007

© 2007 Professional Disc Golf Association [PDGA]