



Lexique – vocabulaire technique du Disc-Golf

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

Drop Zone : surface sur le parcours, désignée par le concepteur du parcours, 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

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 de départ).

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

Hors limites (out of bounds ou OB) : surface désignée par le concepteur du parcours, depuis laquelle un disque ne peut pas être lancé. Le joueur rejoue sur le fairway, à 1 mètre du point de sortie du disque. La ligne démarquant la zone hors limite fait partie de la zone hors limite. 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.

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 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.

OB : voir « hors limites »

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

Par : nombre de lancers estimé pour jouer et terminer le trou, dans des conditions normales de jeu (*vent, autres impondérables*) pour un joueur maîtrisant la pratique de la discipline.

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.

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.

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 indépendant les uns des autres pour compter les scores.

*** Extrait des Règles Officielles de Disc Golf applicables lors des compétitions classées PDGA - Edition Française**