

Règles locales de notre atelier

Atteindre six cibles successives en comptant chaque lancer. Relancer depuis l'endroit où le disque s'est arrêté. Le plus petit total gagne, ou l'on compare ses propres essais.

Cerceau au sol : le disque doit s'immobiliser entièrement dedans. Corbeille : le disque doit rester dedans. Annoncer une cible agrandie avant la manche si nécessaire.

Six lancers maximum par cible. Si elle n'est pas atteinte au sixième, noter 7 et passer à la suivante. Cette limite est une adaptation locale, pas une règle officielle du disc golf.

Une seule personne lance ; les autres attendent derrière elle. Ramassage collectif au signal de l'adulte. Arrêter dès qu'une personne entre dans le couloir. Utiliser un terrain autorisé et dégagé, et un disque adapté.

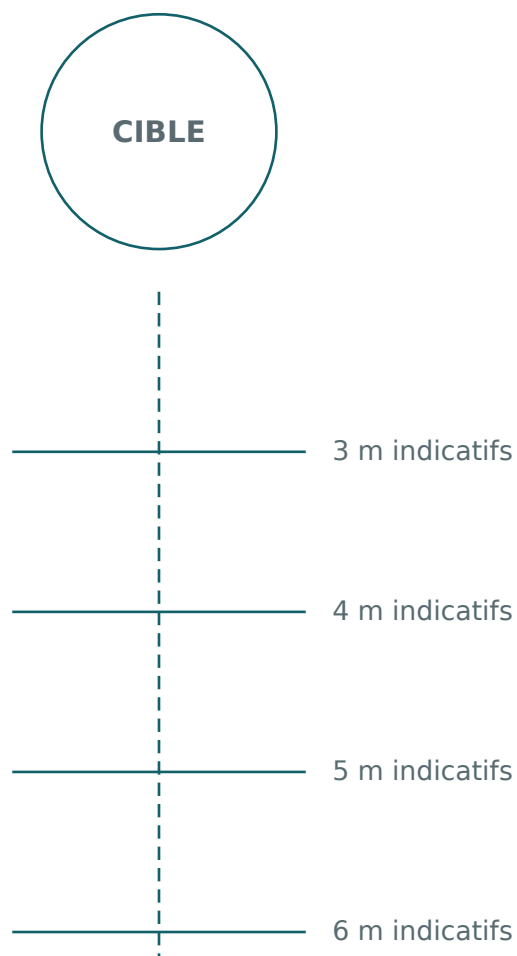
Distances de départ indicatives

Cibles 1 à 6 : 3 m, 4 m, 5 m, 3 m, 6 m, 4 m. Adapter à la maîtrise du lancer ; privilégier un geste bas et contrôlé. Une seule cible et plusieurs départs successifs peuvent suffire.

Notre critère de réussite et nos distances

Un espace, une cible, six départs

Déplacer le départ entre les manches, sans multiplier les couloirs croisés. Le plan représente une organisation ; vérifier les dimensions et les alentours sur place.



ATTENTE : derrière la personne qui lance

Personne devant le lanceur. Ramassage au signal. Si le site est fréquenté ou trop petit, changer de lieu ou d'activité.

Feuille de score : six cibles

Date, lieu et règle de cible

Joueur	1	2	3	4	5	6	Total

Exemple : 3 + 4 + 2 + 5 + 3 + 4 = 21. Six lancers sans réussite : noter 7 selon notre règle locale. Total maximal sur les six cibles : 42. On peut jouer en coopération avec un score par binôme.

Notre progrès ou notre choix à essayer