

## Règles du jeu :

Chaque "trou" est constitué d'un "départ" et d'une "arrivée". Le départ est matérialisé par une zone de lancement. L'arrivée est constituée par une corbeille métallique, munie de chaînes destinées à amortir l'arrivée du disque. Un disque peut voler et également rouler sur le sol. Au "trou" n° 1 (l'ordre des joueurs peut être tiré au sort) chaque joueur, l'un après l'autre (4 par groupe maxi) lance son disque en direction de la corbeille. Pour rejouer, il faut marquer le point de départ du lancer suivant, en positionnant bord à bord, en direction de la corbeille, son minidisque avec le disque à terre précédemment lancé, avant de le récupérer. Le lanceur le plus éloigné de la corbeille lance en premier. Les autres lanceurs restent en arrière jusqu'à ce que le joueur ait lancé. Et ainsi de suite jusqu'au putt. Le putt est le lancer effectué dans la corbeille. Retirer son disque de la corbeille avant les putts des autres joueurs. Lorsque tous les joueurs du groupe ont putté, le trou est terminé, se rendre au départ du trou suivant. Avant de commencer le trou, noter les scores (nb de lancers effectués + lancers de pénalité) sur la carte de score. Demander à voix haute le score de chacun et le noter en le répétant à voix haute. Le lanceur qui a le meilleur score au trou précédent commence. En cas d'égalité conserver l'ordre de départ du trou précédent. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours. « Noter les scores » peut être partagé équitablement entre les joueurs du groupe. A la fin du parcours, additionner le nombre total de lancers effectués à chaque trou pour chaque joueur. Le vainqueur est celui qui a le plus petit score (plus petit nombre de lancers effectués).