

## Exigences et Bonnes Pratiques pour les activités sanctionnées PDGA durant la COVID-19.

### 1. Exigences des Événements PDGA

- A. Les directeurs d'événement et leur staff, mais aussi les joueurs, spectateurs, ... (tous les participants de l'événement) doivent suivre les recommandations de leur gouvernement selon le type de site, pour l'organisation d'un événement sportif, en incluant le respect des distanciations physiques (par exemple un minimum de 2 mètres de distanciation physique), dès l'arrivée sur l'événement, et à tout moment, avant, pendant et après les manches et sur tous les lieux concernés par l'événement.
- B. Les directeurs d'événement et les participants doivent suivre toutes les règles normales de PDGA concernant la compétition, comme par exemple, la manière correcte de terminer un trou, etc.
- C. Toute personne ayant la COVID-19, des symptômes de la COVID-19, qui est malade, ou en contact direct avec un porteur de la COVID-19, ne doit pas participer et peut être invitée à quitter l'événement.
- D. Les directeurs d'événement et les participants qui enfreignent volontairement et de manière répétée les recommandations gouvernementales, peuvent être sanctionnés par des mesures disciplinaires pouvant aller jusqu'à des pénalités pour [Infraction de Classe A](#).

### 2. Bonne pratique pour les Événements PDGA

Les points suivants sont des gestes de bonne pratique pour les directeurs d'événement et les participants des événements sanctionnés PDGA qui peuvent être utilisés pour améliorer les exigences et recommandations COVID-19 des gouvernements et des organismes de santé publique.

#### 2.1 Bonne pratique pour la gestion des Événements.

- A. Le directeur de l'événement devrait s'assurer que tous les participants de l'événement ont connaissance de toutes les exigences gouvernementales, ainsi que des bonnes pratiques PDGA.
- B. Le directeur de l'événement devrait vérifier auprès des autorités locales le nombre de participants autorisés sur un événement (incluant le staff, les joueurs, spectateurs, etc.). Les événements avec un grand nombre de participants peuvent ne pas être autorisés, mais si l'organisateur peut justifier qu'il n'y aura aucun grand rassemblement à aucun moment de l'événement, que les groupes seront de taille limitée et éparpillée, alors l'événement pourrait être autorisé. Par exemple, si un événement de 144 joueurs applique les mesures d'éparpillement (pas de rassemblement de masse, des départs toutes les 15 minutes avec pas plus de 4 joueurs par groupe et l'application de toutes les exigences gouvernementales en matière de distanciation physique), les autorités pourraient l'autoriser.

## 2.2 Bonne pratique opérationnelle.

- A. Les événements devraient éviter les regroupements physiques comme les meetings des joueurs, les cérémonies de remise des prix, les espaces de vente, ou tout autre activité annexe qui pourraient conduire à rassembler un grand nombre de participants.
- B. Pour la communication avec les participants, les directeurs d'événement devraient fournir toutes les informations (règles du parcours, FAQ, etc.) électroniquement (e-mail, Facebook Live, YouTube, ou tout autre service de streaming) dans la mesure du possible, pour éviter le rassemblement habituel de joueurs lors des meetings.
- C. Lorsque c'est possible, l'inscription à l'événement devrait se faire de manière électronique, sans point d'accueil.
- D. Les directeurs d'événement devraient appliquer des mesures organisationnelles pour se préparer à une annulation, un report, ou le remboursement de l'événement, pour limiter les dépenses de marchandises en utilisant des bons électroniques pour les trophées, les packages, et les récompenses amateurs.
- E. Les événements devraient éviter d'avoir un « Quartier Général » de l'événement où les joueurs se retrouvent. À la place, il devrait y avoir un espace séparé destiné au staff uniquement.
- F. Le check-in des joueurs devrait se faire par un ou plusieurs points « drive », mais avec un seul véhicule à la fois sur chaque point, sans que les participants n'aient à quitter leur véhicule. Si ce système par véhicule n'est pas faisable, utilisez plusieurs points d'accueils séparés avec une distance suffisante entre les joueurs.
- G. Pour la mise en place d'aires d'échauffement et de putting, assurez-vous d'utiliser plusieurs paniers d'entraînement ou filets pour le drive, suffisamment éloignés pour garantir les mesures de distanciations physique. S'il n'est pas possible d'installer des aires d'échauffements sécurisées, encouragez les joueurs à utiliser d'autres méthodes pour leur échauffement.
- H. Les formats départs flexibles (flex start), ou départs décalés (tee time), sont préférables aux départs simultanés (shot gun), puisqu'ils permettent une meilleure distanciation entre les joueurs ; sans avoir de potentiels rassemblements de masse. Dans certains cas, lorsque la longueur du parcours ou la limitation gouvernementale du nombre de joueurs le permet, vous pouvez envisager d'enchaîner deux manches en départs décalés avec les mêmes groupes (comme pour les départs flexibles, cela peut nécessiter de départager la première place).
  - 1. Les tableaux de scores avec prise des cartes ne devraient pas être utilisés. Le tableau des scores, les horaires de départs et la répartition des joueurs par trou devraient être gérés électroniquement via le gestionnaire « [PDGA Tournament Manager](#) » et l'enregistrement des scores « [PDGA Digital Scorecard](#) ».

2. Pour les manches avec départs décalés, l'intervalle entre deux groupes devrait être aussi long que possible, afin que les groupes soient bien séparés (Exemple : au lieu de 10 minutes d'intervalles, faites 15 minutes).
  3. Les joueurs devraient être avertis qu'ils ne doivent pas de présenter trop tôt sur la zone de départ pour éviter qu'un groupe de personnes plus important s'y forme (si l'intervalle des départs est de 15 minutes, demandez-leur de ne pas se présenter plus de 10 minutes avant leur horaire).
  4. Avant leur arrivée, prévenez les joueurs de ne se regrouper dans aucun lieu de l'événement (parking, aires d'entraînement, toilettes, QG Staff, etc.).
  5. Évitez d'utiliser des groupes de cinq pour réduire le nombre de groupes.
- I. Si les cartes de scores sont nécessaires, les directeurs d'événement devraient prendre toutes les précautions pour les distribuer et les récupérer de manière sécurisée. L'usage d'une photo de la carte de score remplie, prise par un téléphone, est à envisager par rapport à la transmission physique, d'un joueur à un membre du staff.
  - J. Lorsque c'est possible, fournissez des points de désinfection pour pouvoir se laver les mains.
  - K. Les événements devraient suivre les recommandations gouvernementales en matière de service alimentaire et de vente de nourriture.
  - L. Les événements devraient éviter l'usage de points d'eau communs (voir 2.3.C ci-dessous).
  - M. Envisagez l'utilisation de certificats dématérialisés au lieu de trophées physiques.
  - N. Envisagez l'utilisation de bons dématérialisés et distribués en ligne, à la place des packages joueur physiques. Si les packages physiques sont une nécessité, ils devraient être distribués de manière à éviter de grands groupes, comme les récupérer à la fin de la manche, lorsque les groupes, partis en décalés, sont en route vers leurs véhicules.
  - O. Envisagez l'utilisation de règlements dématérialisés pour les récompenses des Pro plutôt que l'espèce et les chèques.
  - P. Envisagez l'utilisation de bons d'achats distribués en ligne pour les récompenses Amateurs, plutôt que des produits physiques.
  - Q. S'il est nécessaire d'avoir des produits physiques, passant d'une personne à une autre, songez à la méthode de transmission la plus sûre possible, en portant des gants ou en vous lavant régulièrement les mains.

## 2.3 Bonne pratique pour les participants et le staff.

- A. Toute personne à risque comme défini par les CDC ([Centres pour le Contrôle et le Prévention des Maladies](#)), ou l'ECDC (le [Centre Européen de Contrôle et de Prévention des Maladies](#)) ou tout autre agence nationale équivalente, ne devraient pas participer à l'événement.
- B. Les participants ne devraient pas toucher les disques, sacs, chariots ou d'autres affaires appartenant à un autre participant.
- C. Les participants devraient apporter leur propre nourriture et eau pour la journée (voir 2.2.K ci-dessus).
- D. Si vous utilisez une carte de score digitale, les joueurs du groupe peuvent s'accorder pour qu'un seul joueur note les scores électroniquement et ainsi éviter de se les passer de main en main.
- E. Si l'utilisation de la carte de score papier est la seule option possible, les joueurs d'un groupe devraient s'accorder sur une seule personne pour garder les cartes de score et éviter de se les passer de main en main.

## 2.4 Bonne pratique pour l'Équipement.

- A. Les joueurs devraient envisager d'identifier leur disque à la fois sous et sur les disques, permettant d'en identifier le propriétaire sans qu'il soit nécessaire de le toucher ou de le retourner.
- B. Les joueurs devraient retirer leur disque de la cible avant qu'un autre joueur ne putte. Un joueur ne devrait pas putter dans une cible dans laquelle un disque est présent.
- C. Les joueurs devraient retirer leur disque des cibles avec précaution, en évitant de toucher n'importe quelle surface de la cible ce faisant.
- D. Dès lors qu'un disque a été en contact avec la cible, les joueurs devraient envisager de désinfecter leur disque avant de l'utiliser à nouveau ou de le ranger dans leur sac. Le processus de désinfection de l'équipement par un joueur devrait être effectué de manière à ne pas enfreindre les exigences du [Temps de Jeu Excessif](#) qu'on trouve en point 802.03 des [Règles Officielles de Disc Golf](#).