

DISC GOLF

OFFIZIELLE SPIELREGELN

PDGA.com

PDGA™

Inhaltsverzeichnis

800 Beschreibung	4
801 Anwendung der Regeln	4
801.01 Fairness	4
801.02 Verfahren zur Einhaltung der Regeln	4
801.03 Beschwerden.....	5
802 Werfen	6
802.01 Wurf.....	6
802.02 Spielreihenfolge.....	6
802.03 Zeitüberschreitung	7
802.04 Abwerfen	7
802.05 Lage.....	8
802.06 Die Lage markieren	8
802.07 Stand	9
803 Hindernisse und Erleichterung	9
803.01 Hindernisse bewegen	9
803.02 Erleichterungen bei Hindernissen	10
803.03 Den Kurs beschädigen	10
804 Eingeschränkte Wurfbahnen	10
804.01 Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte	10
805 Eingeschränkte Positionen	11
805.01 Eine Position festlegen.....	11
805.02 Scheibe über 2 Meter	11
805.03 Verlorene Scheibe	12
806 Eingeschränkte Bereiche	12
806.01 Putt-Bereich	12
806.02 Aus (OB)	12
806.03 Zeitweilige Bereiche	14
806.04 Erleichterungsbereich	14
806.05 Spielbarer Strafbereich (Hazard).....	14
807 Beenden einer Bahn	14
808 Führen der Scorekarten	15
809 Andere Würfe	16
809.01 Aufgegebener Wurf	16
809.02 Provisorische Würfe.....	16
809.03 Übungswurf.....	17
810 Störeinwirkung	17
811 Falsches Spiel	18
812 Etikette	21
813 Ausrüstung	22
813.01 Unzulässige Scheibe	22
813.02 Unzulässiges Hilfsmittel	23

Anhang A: Lochspiel (Match Play)	24
A.01 Allgemeines	24
A.02 Spielreihenfolge	24
A.03. Strafen	24
A.04. Zählweise.....	24
A.05 Schenken	25
A.06 Das Lochspiel gewinnen	25
Anhang B: Doubles und Teamspiel	25
B.01 Allgemein	25
B.02 Spielreihenfolge	25
B.03 Strafen	26
B.04 Lage	26
Formate	26
Anhang C: Weiterführende Hilfen in Englisch	29
Anhang D: Umrechnungsbestimmungen	29
Anhang E: Stichwortverzeichnis	29
Hinweise zur deutschen Übersetzung	31
Fragen und Antworten zu den Regeln	32
Anwendung der Regeln.....	32
Wurf	34
Abwerfen	34
Lage	35
Die Lage markieren.....	36
Stand	36
Hindernisse und Erleichterung	37
Eingeschränkte Wurfbahnen	39
Eine Position festlegen.....	40
Scheibe über 2 Meter	40
Verlorene Scheibe.....	41
Putt-Bereich	41
Aus (OB)	41
Zeitweilige Bereiche	43
Beenden einer Bahn	44
Aufgegebener Wurf	45
Provisorische Würfe	46
Übungswurf	47
Störeinwirkung	47
Falsches Spiel	47
Ausrüstung	49
Lochspiel	50
Doubles und Teamspiel.....	51
Turnierhandbuch	51
Impressum	52

800 Beschreibung

Das Ziel beim Disc-Golf-Spiel ist es, einen Kurs vom Anfang bis zum Ende mit möglichst wenigen Würfungen der Scheibe zu durchspielen. Ein Disc-Golf-Kurs besteht normalerweise aus neun oder achtzehn Löchern, von denen jedes als eigenständige Einheit gezählt wird.

Das Spiel beginnt auf jeder Bahn an der Abwurfzone und endet am Ziel. Nach dem Wurf von der Abwurfzone wird jeder nachfolgende Wurf von der Lage gemacht, an der der vorhergehende Wurf zur Ruhe kam. Nach Beendigung einer Bahn begibt sich der Spieler zur Abwurfzone der nächsten Bahn bis alle Bahnen absolviert wurden.

Gewöhnlich werden Disc-Golf-Kurse in oder in Nähe von bewaldetem Gebiet mit abwechslungsreichem Gelände angelegt, um natürliche Hindernisse für die Flugbahn der Scheibe zu schaffen. Diese natürlichen Hindernisse sind ein wesentlicher Teil des Spiels und dürfen von einem Spieler in keiner Weise verändert werden, um eine Bahn einfacher zu machen. Spieler müssen den Kurs so spielen, wie sie ihn vorfinden und von dort aus weiterspielen, wo die Scheibe liegen geblieben ist, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.

801 Anwendung der Regeln

801.01 Fairness

A. Diese Regeln wurden entwickelt, um ein faires Spiel für alle Disc-Golfer zu fördern. Es ist immer diejenige Regel anzuwenden, die sich auf die jeweils zu beurteilende Situation am direktesten bezieht. Sollte ein fraglicher Punkt nicht durch die Regeln abgedeckt sein, muss die erforderliche Entscheidung unter dem Gesichtspunkt der Fairness erfolgen. Dabei wird oft eine logische Erweiterung der nächstliegenden Regel oder der in diesen Regeln verkörperten Grundsätze eine Orientierung für eine faire Entscheidungsfindung liefern.

801.02 Verfahren zur Einhaltung der Regeln

A. Die Spieler werden in Gruppen eingeteilt und spielen Bahnen zusammen, um sicherzustellen, dass die Ergebnisse korrekt festgehalten werden und das Spiel regelkonform erfolgt. Jede Entscheidung, die von der Gruppe als Ganzes getroffen wird, muss von der Gruppenmehrheit getroffen werden.

B. Ist es offensichtlich zur Verletzung einer Regel gekommen, dann wird von den Spielern erwartet, dies auch anzuzeigen. Eine solche Anzeige muss zügig erfolgen, um Gültigkeit erlangen zu können (ausgenommen falsches Spiel).

C. Ein Spieler einer Gruppe kann Regelverletzungen eines beliebigen Spielers dieser Gruppe anzeigen oder bestätigen, indem er alle Spieler der Gruppe informiert.

D. Eine Verwarnung ist der erste Verweis, den ein Spieler für das Übertreten bestimmter Regeln erhält; nachfolgende Verletzungen dieser Regel ziehen Strafwürfe nach sich. Die Anzeige einer Regelverletzung, die eine Verwarnung nach sich zieht, bedarf nicht der Bestätigung, um gültig zu sein. Verwarnungen werden nicht in darauffolgende Runden, auch nicht Playoffs, übernommen.

E. Eine von einem Spieler angezeigte Regelverletzung, die einen oder mehrere Strafwürfe zur Folge hat, muss von einem weiteren Spieler in der Gruppe oder einem Turnier-Official bestätigt werden, um Gültigkeit zu erlangen. Ein Strafwurf ist ein Wurf, der für eine Regelverletzung oder eine Verlegung seiner Lage zum Ergebnis eines Spielers hinzugezählt wird, sofern dies in den Regeln so vorgesehen ist.

F. Ein Turnier-Official, oder Official, ist eine Person, die vom Turnierdirektor befugt ist, Entscheidungen hinsichtlich der korrekten Regelanwendung während des Spiels zu treffen. Ein Official kann Regelverletzungen beliebiger Spieler anzeigen oder bestätigen. Eine von einem Official angezeigte Regelverletzung muss nicht bestätigt werden, um Gültigkeit zu erlangen. Ein spielender Official darf seine Funktion als Official nicht für Spieler seiner eigenen Division wahrnehmen.

G. Der Direktor ist die für ein Turnier oder einen Wettbewerb verantwortliche Person. Die Bezeichnung 'Direktor' kann sich sowohl auf einen Turnier-Direktor (TD), einen Kurs-Direktor oder einen Liga-Direktor beziehen. Nur der Direktor kann einen Spieler disqualifizieren. Die Entscheidungen des Direktors sind endgültig.

H. Würfe oder Handlungen, die nach mehr als einer Regel zu bestrafen wären, werden entsprechend derjenigen Regel gespielt, die die meisten Strafwürfe zur Folge hat, oder, falls die unterschiedlichen Regeln ein gleiches Strafmaß vorsehen, nach derjenigen Regel, die als erstes verletzt wurde.

801.03 Beschwerden

A. Kann eine Gruppe bei einer Regelauslegung keinen Mehrheitsentscheid fällen, wird jene Regel-Interpretation herangezogen, die für den Werfer den geringsten Nachteil nach sich zieht.

B. Ein Spieler kann Beschwerde gegen eine Gruppenentscheidung bei einem Official einlegen oder gegen die Entscheidung eines Officials beim Direktor, indem er dies sofort und unmissverständlich der Gruppe mitteilt. Ist ein Official oder der Direktor zeitnah verfügbar, darf die Gruppe ihr Spiel unterbrechen und dabei anderen Gruppen die Möglichkeit geben, sie zu überholen, während über die Beschwerde entschieden wird.

C. Ist ein Official oder der Direktor nicht zeitnah verfügbar, kann der Werfer eine Reihe von provisorischen Würfeln für jede zusätzlich mögliche Regelauslegung ausführen und seine Beschwerde über die Regelauslegung einem Official oder dem Direktor später vortragen, wenn dies durchführbar ist.

D. Falls eine Entscheidung nach Beschwerdelegung geändert wurde, kann ein Official oder der Direktor das Ergebnis des Betroffenen ändern, um die richtige Regelauslegung darin wiederzugeben. Als Alternative kann der Direktor den Spieler ein oder mehrere Löcher nochmals spielen lassen. Entscheidungen des Direktors sind endgültig.

802 Werfen

802.01 Wurf

A. Ein Wurf ist die Beschleunigung und das Loslassen einer Scheibe mit dem Ziel, ihre Position zu verändern.

B. Jeder Wurf, der als wettkampfmäßiger Versuch gemacht wurde, die Lage zu verändern, wird gezählt, es sei denn, die Regeln schreiben vor, ihn zu ignorieren.

C. Wird ein Wurf ignoriert, so verfallen auch alle mit diesem Wurf verbundenen Strafwürfe. Strafen, die mit einem Wurf verbunden werden können, erstrecken sich auf folgende Bereiche: Aus, Spielbarer Strafbereich, verfehltes Pflichthindernis, Scheibe über 2 Meter, Stand, Markieren, unangemessene Erleichterung nehmen und Verlorene Scheibe.

802.02 Spielreihenfolge

A. Die Abwurfreihenfolge an der ersten Bahn ist durch die Reihenfolge der Spieler auf der Scorekarte festgelegt.

B. An allen folgenden Bahnen ergibt sich die Abwurfreihenfolge aus den Ergebnissen der vorhergehenden Bahn, wobei der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis als Erster wirft, dann der mit dem zweitniedrigsten usw. Gleichstände verändern die Abwurfreihenfolge nicht.

C. Sobald alle Spieler in der Gruppe eine andere Lage als die Abwurfzone haben, ist zunächst der Spieler, dessen Lage am weitesten vom Ziel entfernt ist (der entfernteste Spieler), an der Reihe.

D. Wenn ein Spieler einen weiteren Wurf von derselben Lage, oder eine Wurfwiederholung ausführt, bleibt er der Nächste in der Abwurfreihenfolge. Eine Wurfwiederholung ist ein zusätzlicher Wurf von derselben Lage, der statt des ursprünglichen Wurfes verwendet wird.

E. Um den Spielfluss zu erleichtern, kann auch ein Spieler werfen, der nicht als Nächster an der Reihe ist, wenn der Spieler, der an der Reihe ist, einverstanden ist oder wenn der Wurf den Spieler, der an der Reihe ist, nicht stören kann.

F. Außerhalb der Wurfreihenfolge zu werfen ist eine Verletzung der Etikette.

G. Während eines Turniers darf keine Gruppe eine vor ihr spielende überholen, es sei denn auf Anweisung eines Officials oder die vordere Gruppe würde den Regeln gemäß ihr Spiel unterbrechen.

802.03 Zeitüberschreitung

A. Ein Spieler hat eine Zeitüberschreitung begangen, wenn er anwesend ist und nicht innerhalb von 30 Sekunden geworfen hat:

1. nachdem der vorherige Spieler geworfen hat; und
2. nachdem der Spieler eine vertretbare Zeitspanne hatte, um seine Lage zu erreichen und zu bestimmen; und
3. nachdem der Spieler der Nächste in der Wurfreihenfolge ist; und
4. während deren die Bahn spielbar ist.

B. Bei seiner ersten Zeitüberschreitung erhält der Spieler eine Verwarnung. Ein Spieler, der eine Zeitüberschreitung begeht, nachdem er in derselben Runde bereits dafür verwarnt wurde, erhält einen Strafwurf. Siehe 811.F.5 für Spieler, die abwesend sind, wenn sie an die Reihe kommen, abzuwerfen.

C. Ein Spieler kann sich von der Gruppe eine Pause erbeten, um die Toilette aufzusuchen. Erscheint der Spieler nach angemessener Zeitspanne nicht wieder, gilt er für diese Bahn als abwesend und erhält als Ergebnis 4 Würfe über Par.

802.04 Abwerfen

A. Das Spiel beginnt an jeder Bahn mit dem Abwurf aus der jeweiligen Abwurfzone (Tee). Eine Abwurfzone oder Tee ist die Fläche, die, falls vorhanden, durch die Ränder einer Abwurfplatte (Tee Pad) begrenzt wird. Andernfalls ist es die Fläche, die sich von der Abwurflinie (Tee Line) 3 m senkrecht nach hinten erstreckt. Die Abwurflinie ist die Linie an der Vorderseite der Abwurfzone, oder die Linie zwischen den äußeren Enden der beiden Abwurfmarkierungen.

B. Beim Loslassen der Scheibe muss der Spieler zumindest einen Abstützpunkt innerhalb der Abwurfzone besitzen und alle Abstützpunkte müssen sich innerhalb der Abwurfzone befinden. Ein Abstützpunkt ist jeder Teil des Körpers eines Spielers, der zum Zeitpunkt des Abwurfs der Scheibe in Kontakt mit der Spieloberfläche oder irgendeinem anderen den Körper stützenden

Objekt steht. Der Spieler darf vor oder nach dem Abwurf, nicht jedoch im Moment des Abwurfs, einen Abstützpunkt außerhalb der Abwurfzone haben.
C. Ein Spieler, der 802.04.B verletzt, hat eine Standverletzung begangen und erhält einen Strafwurf.

802.05 Lage

A. Die Lage ist die Stelle auf der Spieloberfläche, auf der der Spieler seinen Stand einnimmt, um zu werfen. Die Spieloberfläche ist eine Oberfläche, im Allgemeinen der Erdboden, die den Spieler tragen kann und auf der vernünftigerweise ein Stand eingenommen werden kann. Eine Spieloberfläche kann sich unter oder über einer anderen Spieloberfläche befinden. In Fällen, in denen es unklar ist, ob eine Oberfläche eine Spieloberfläche darstellt, liegt die Entscheidung darüber beim Direktor oder einem Official.

B. Die Lage für den ersten Wurf an einer Bahn ist die Abwurfzone.

C. Eine Drop Zone ist eine Lage. Eine Drop Zone ist eine vom Direktor festgelegte Fläche auf dem Kurs, von der aus unter bestimmten Bedingungen ein Wurf erfolgt. Eine Drop Zone kann wie eine Abwurfzone oder wie eine markierte Lage markiert und gespielt werden. Eine Abwurfzone kann als Drop Zone verwendet werden.

D. In allen anderen Fällen ist die Lage ein 20 cm breites und 30 cm langes Rechteck, durch dessen Mitte die Spiellinie verläuft und das sich vom rückwärtigen Rand der Marker-Scheibe nach hinten erstreckt. Die Spiellinie ist die gedachte Linie, die sich auf der Spieloberfläche von der Mitte des Ziels durch die Mitte der Marker-Scheibe und weiter erstreckt. Die Marker-Scheibe, oder der Marker, ist die Scheibe, die benutzt wird, um die Lage entsprechend 802.06 zu markieren.

802.06 Die Lage markieren

A. Die Position der geworfenen Scheibe auf der Spieloberfläche des Spielbereichs markiert die Lage.

B. Alternativ dazu kann ein Spieler die Lage markieren, indem er eine Mini-Marker-Scheibe so auf der Spieloberfläche vor der geworfenen Scheibe platziert, dass sie diese auf der Spiellinie berührt. Eine Mini-Marker-Scheibe ist eine kleine Scheibe, die nicht zum Werfen verwendet wird und den PDGA Technical Standards für Mini-Scheiben entspricht.

C. Falls eine geworfene Scheibe sich nicht auf der Spieloberfläche des Spielbereichs befindet, oder wenn die Lage gemäß den Regeln verlegt wird, markiert der Spieler die Lage mit einer Mini-Marker-Scheibe gemäß der einschlägigen Regel.

D. Von einer Lage zu werfen, die anders als oben beschrieben markiert wurde, ist eine Verletzung der Markierungsregeln. Für die erste Verletzung

einer Markierungsregel erhält der Spieler eine Verwarnung. Für jede weitere Verletzung jedweder Markierungsregel während derselben Runde erhält der Spieler einen Strafwurf.

802.07 Stand

A. Wenn die Lage mit einer Marker-Scheibe markiert wurde, muss im Moment des Abwurfs der Scheibe gelten:

1. der Spieler hat zumindest einen Abstützpunkt in Kontakt mit der Lage; und
2. der Spieler hat keinen Abstützpunkt, der näher zum Ziel liegt als der hintere Rand der Marker-Scheibe; und
3. alle Abstützpunkte des Spielers befinden sich im Spielbereich.

B. Eine Drop Zone wird entweder wie eine Abwurfzone (siehe 802.04.B) oder wie eine markierte Lage (siehe 807.07.A) gespielt.

C. Ein Spieler, der 802.07.A oder 802.07.B verletzt, hat eine Standverletzung begangen und erhält einen Strafwurf.

803 Hindernisse und Erleichterung

803.01 Hindernisse bewegen

A. Ein Spieler muss diejenige Standposition wählen, die die geringste Bewegung irgendeines Hindernisses zur Folge hat, das ständiger oder integraler Bestandteil des Kurses ist. Sobald eine Standposition eingenommen wurde, darf der Spieler kein Hindernis bewegen, um Platz für die Wurfbewegung zu schaffen. Wird in der Wurfbewegung ein Hindernis beiläufig bewegt, so ist dies zulässig.

B. Ein Spieler darf keine Hindernisse auf dem Kurs bewegen, ausgenommen:

1. Ein Spieler darf zeitweilige Hindernisse bewegen, die sich dort auf der Spieloberfläche befinden, wo ein Abstützpunkt für den Stand eingenommen werden kann. Ein zeitweiliges Hindernis ist jedes Vorkommnis oder jede Ansammlung von losen Naturstoffen (wie Steine, Laub, Zweige und lose Äste) und jedes vom Direktor so benannte Objekt.
2. Ein Spieler kann von anderen Personen verlangen, dass sie sich selbst oder ihre Ausrüstung entfernen.
3. Ein Spieler darf Kursausrüstung in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzen; dies gilt auch für beseitigte Hindernisse.

C. Ein Spieler, der jedwedes Hindernis auf dem Kurs anders als oben genannt bewegt, erhält einen Strafwurf.

803.02 Erleichterungen bei Hindernissen

A. Ein Spieler kann Erleichterung bei folgenden Hindernissen erhalten, sofern sie sich auf oder hinter seiner Lage befinden: gefährliche Insekten oder Tiere, Personen und jeder andere Gegenstand oder Bereich, der vom Direktor so benannt wurde. Um Erleichterung zu erhalten, soll der Spieler am nächstgelegenen Punkt auf der Spiellinie, der weiter vom Ziel entfernt ist und Erleichterung gewährt, eine neue Lage markieren (es sei denn, der Direktor hätte eine weiter gehende Erleichterung bekannt gegeben).

B. Falls ein Hindernis den Spieler physisch daran hindert, eine zulässige Standposition hinter der Marker-Scheibe einzunehmen oder eine Scheibe über oder unter der Spieloberfläche zu markieren, kann der Spieler eine neue Lage direkt hinter dem Hindernis auf der Spiellinie markieren.

C. Ein Spieler, der Erleichterung anders als oben genannt in Anspruch nimmt, erhält einen Strafwurf.

D. Ein Spieler kann sich zu jedem Zeitpunkt entscheiden, optionale Erleichterung in Anspruch zu nehmen, indem er diese Absicht der Gruppe mitteilt. Die Lage kann dann verlegt werden, indem eine neue Lage markiert wird, die weiter vom Ziel entfernt ist und auf der Spiellinie liegt. Hierfür wird ein Strafwurf zum Ergebnis des Spielers hinzugezählt.

E. Wird die optionale Erleichterung nach einer Strafe für eine Scheibe im Aus oder über zwei Meter in Anspruch genommen, wird für die optionale Erleichterung kein Strafwurf verhängt.

803.03 Den Kurs beschädigen

A. Ein Spieler, der absichtlich irgendeinen Bestandteil des Kurses beschädigt, erhält hierfür zwei Strafwürfe. Der Spieler kann auch entsprechend Abschnitt 3.03 des Turnierhandbuchs vom Turnier ausgeschlossen werden.

804 Eingeschränkte Wurfbahnen

804.01 Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte

A. Eine verpflichtende Wurfbahn schränkt den Weg ein, den eine Scheibe zum Ziel nehmen darf.

B. Der gesperrte Raum ist eine vertikale Fläche, die durch ein oder mehrere Objekte, die die Grenzen dieses Raumes definieren, markiert wird.

C. Falls ein Teil einer geworfenen Scheibe in den gesperrten Raum eindringt, erhält der Spieler einen Strafwurf. Die Lage für den nächsten Wurf ist die diesem Pflichthindernis zugewiesene Drop Zone, oder, falls keine Drop Zone zugewiesen wurde, die vorherige Lage.

D. Wird eine geworfene Scheibe auf der anderen Seite des gesperrten Raums losgelassen als auf der, auf der sich das vordere Ende der Marker-Scheibe befindet, dann hat der Spieler das Pflichthindernis verfehlt. Die nächste Lage und die Strafe sind dieselben wie in 804.01.C.

805 Eingeschränkte Positionen

805.01 Eine Position festlegen

A. Eine geworfene Scheibe legt dort ihre Position fest, wo sie zum ersten Mal zur Ruhe kommt.

B. Eine geworfene Scheibe ist als zur Ruhe gekommen anzusehen, sobald sie sich nicht mehr bewegt. Eine Scheibe im Wasser oder im Laub gilt als zur Ruhe gekommen, wenn sie nur noch durch Wasser, Laub oder Wind bewegt wird.

C. Kommt eine Scheibe zum ersten Mal an einem Punkt über der Spieloberfläche zur Ruhe, dann liegt ihre Position direkt unter diesem Punkt auf der Spieloberfläche. Falls sich unter der Scheibe keine Spieloberfläche befindet, dann ist ihre Position auf der Spieloberfläche direkt über der Scheibe.

D. Bricht eine geworfene Scheibe auseinander, ist ihre Position identisch mit der des größten Teilstücks der Scheibe.

805.02 Scheibe über 2 Meter

A. Die Zwei-Meter-Regel bezieht sich auf die Regeln in 805.02. Sie ist nur dann in Kraft, wenn der Direktor erklärt hat, dass sie gelten soll. Der Direktor kann die Zwei-Meter-Regel für den gesamten Kurs, für einzelne Bahnen oder nur für bestimmte Objekte in Kraft setzen.

B. Wenn die Zwei-Meter-Regel in Kraft ist, erhält ein Spieler einen Strafwurf, wenn seine Scheibe mindestens zwei Meter (gemessen zwischen dem tiefsten Punkt der Scheibe und der lotrecht darunter befindlichen Stelle auf der Spieloberfläche) über der Spieloberfläche des Spielbereichs zur Ruhe gekommen ist. Die Position der Scheibe ist auf der Spieloberfläche lotrecht unter der Scheibe.

C. Eine Scheibe, die von dem Ziel der aktuell gespielten Bahn gehalten wird, fällt nicht unter die Zwei-Meter-Regel.

D. Bewegt der Werfer eine Scheibe, bevor eine Entscheidung darüber getroffen werden konnte, ob sie unter die Zwei-Meter-Regelung fällt, gilt die Scheibe als über zwei Meter liegend.

805.03 Verlorene Scheibe

A. Eine Scheibe ist für verloren zu erklären, wenn der Spieler sie nicht innerhalb von drei Minuten finden kann, nachdem er den Bereich erreicht hat, an der sie vermutet wird. Jeder Spieler der Gruppe oder ein Official kann den Beginn der Drei-Minuten-Frist festlegen, indem er die Gruppe darüber informiert, dass die Frist begonnen hat.

B. Jeder Spieler der Gruppe muss bei der Suche nach der Scheibe behilflich sein. Die Weigerung oder Unterlassung dies zu tun, stellt eine Verletzung der Etikette dar.

C. Wurde eine Scheibe einmal für verloren erklärt, ändert sich dieser Status nicht, falls sie nachfolgend gefunden wurde. Ein Spieler darf die Scheibe verwenden, wenn sie gefunden wurde.

D. Ein Spieler, dessen Scheibe für verloren erklärt wurde, erhält einen Strafwurf. Der nächste Wurf erfolgt von der vorherigen Lage. Falls an der Bahn eine Drop Zone für verlorene Scheiben vorhanden ist, kann der Spieler von der Drop Zone statt von seiner letzten Lage werfen.

E. Stellt sich vor Ende des Turniers heraus, dass eine Scheibe eines Spielers, die für verloren erklärt wurde, vor dem Zeitpunkt, zu dem sie verloren erklärt wurde, entfernt oder mitgenommen wurde, dann werden dem Spieler zwei Würfe von seinem Ergebnis an dieser Bahn abgezogen.

F. Falls an der Bahn eine Drop Zone für verlorene Scheiben eingerichtet wurde, kann der Direktor den Spielern erlauben, unter Inkaufnahme von zwei Strafwürfen direkt zur Drop Zone zu gehen.

806 Eingeschränkte Bereiche

806.01 Putt-Bereich

A. Jeder Wurf aus einer Entfernung von 10 m oder weniger, gemessen vom hinteren Rand des Markers zum Fuß des Ziels, ist ein Putt.

B. Nachdem er die Scheibe bei einem Putt losgelassen hat, muss der Spieler hinter der Marker-Scheibe zeigen, dass er die volle Kontrolle über sein Gleichgewicht besitzt, bevor er Richtung Ziel geht. Tut ein Spieler dies nicht, hat er eine Standverletzung begangen und erhält einen Strafwurf.

806.02 Aus (OB)

A. Das Aus ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, von dem aus eine Scheibe nicht gespielt und innerhalb dessen ein Stand nicht eingenommen werden darf. Die Auslinie gehört selbst zum Aus. Jede Fläche auf dem Kurs, die nicht aus ist, gehört zum Spielbereich.

B. Eine Scheibe befindet sich im Aus, wenn ihre Position deutlich und vollständig vom Aus umgeben ist.

C. Kann eine Scheibe nicht gefunden werden, gilt sie als aus, wenn überzeugende Hinweise dafür vorliegen, dass sie im Aus zur Ruhe gekommen ist. Beim Fehlen solcher Hinweise gilt die Scheibe als verloren und das Spiel wird gemäß Regel 805.03 fortgesetzt.

D. Ein Spieler, dessen Scheibe sich im Aus befindet, erhält einen Strafwurf. Der Spieler kann seinen nächsten Wurf ausführen entweder:

1. Von der vorherigen Lage, oder

2. Von einer durch eine Marker-Scheibe festgelegten Lage auf der Spielfläche, die sich bis zu 1 m entfernt von dem Punkt befindet, an der sich die Scheibe zum letzten Mal im Spielbereich befunden hat.

Die oben genannten Optionen für das Aus können vom Direktor nur mit vorheriger Zustimmung des PDGA Director of Event Support eingeschränkt werden.

Es liegt im Ermessen des Direktors, den Spielern folgende zusätzliche Optionen einzuräumen:

3. Von einer hierfür ausgewiesenen Drop Zone, oder

4. Von einer durch eine Marker-Scheibe festgelegte Lage auf der Spielfläche, die sich bis zu 1 m entfernt und senkrecht zum Punkt der Auslinie befindet, die der Position der Scheibe am nächsten ist.

E. Liegt die Position der Scheibe im Spielbereich, jedoch innerhalb eines Meters zur Auslinie, kann die Lage an eine neue Lage verlegt werden, die sich auf einer 1 m langen Linie befindet, die sich von diesem Punkt der Auslinie senkrecht vom Aus weg und durch die geworfene Scheibe erstreckt. Alternativ, falls sich die Scheibe bis zu 1 m von einer Ecke entfernt befindet, kann die Lage an einen neuen Punkt verlegt werden, der sich auf einer 1 m langen Linie befindet, die sich von der Ecke aus durch die Scheibe erstreckt.

F. Die Auslinie dehnt sich als vertikale Fläche aus. Für die Bemessung des Abstandes von 1 m zur Auslinie gilt der Abstand zum nächstgelegenen Punkt auf der vertikalen Fläche.

G. Falls für ein Aus eine Drop Zone eingerichtet wurde, kann der Direktor den Spielern erlauben, unter Inkaufnahme von zwei Strafwürfen direkt zur Drop Zone zu gehen.

H. Der Direktor kann für bestimmte Bereiche des Aus eine Erleichterung bekanntgeben, die über 1 m hinausgeht.

I. Bewegt der Werfer die Scheibe, bevor eine Entscheidung darüber getroffen wurde, ob sie sich im Aus befindet, gilt die Scheibe als aus.

806.03 Zeitweilige Bereiche

A. Ein zeitweiliger Bereich ist zeitweiliges Wasser oder jeder Bereich, der vor der Runde vom Direktor ausdrücklich als zeitweiliger Bereich ausgewiesen wurde. Zeitweiliges Wasser ist jede Wasseransammlung, die sich im Spielbereich befindet und die nicht ausdrücklich vom Direktor als spielbar ausgewiesen wurde.

B. Um von einem zeitweiligen Bereich Erleichterung zu erhalten, kann der Spieler seine Lage an den nächstgelegenen Punkt auf der Spiellinie verlegen, der weiter vom Ziel entfernt ist und der Erleichterung gewährt (es sei denn vom Direktor wurde eine weitergehende Regelung bekannt gegeben).

806.04 Erleichterungsbereich

A. Ein Erleichterungsbereich ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, von dem aus die Scheibe nicht gespielt werden darf, oder jeder Bereich im Spielbereich, den Spieler von Gesetzes wegen nicht betreten dürfen. Ein Erleichterungsbereich wird wie das Aus bespielt, mit dem einzigen Unterschied, dass ein Spieler, dessen Scheibe in einem Erleichterungsbereich zur Ruhe kommt, keinen Strafwurf erhält.

806.05 Spielbarer Strafbereich (Hazard)

A. Ein Spielbarer Strafbereich ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, der einen Strafwurf nach sich zieht.

B. Eine Scheibe befindet sich in einem Spielbaren Strafbereich, wenn ihre Position deutlich und vollständig von dem Spielbaren Strafbereich, oder von einer Kombination aus Spielbarem Strafbereich und Aus, umgeben ist.

C. Ein Spieler, dessen Scheibe sich in einem Spielbaren Strafbereich befindet, erhält einen Strafwurf. Die Lage wird nicht verlegt.

D. Bewegt der Werfer die Scheibe, bevor eine Entscheidung darüber getroffen wurde, ob sie sich im Spielbaren Strafbereich befindet, gilt die Scheibe als im Spielbaren Strafbereich.

807 Beenden einer Bahn

A. Ein Ziel ist eine Vorrichtung, dessen Zweck es ist, das Beenden einer Bahn unmissverständlich zu bestimmen. Ein Korb-Ziel wurde entworfen, um Scheiben aufzufangen und besteht im Allgemeinen aus Auffangkorb, Ketten, einer Kettenaufhängung und einer sie tragenden Stange. Ein Objekt-Ziel hat im Allgemeinen eine markierte Trefferzone.

B. Um an einem Korb-Ziel eine Bahn zu beenden, muss der Werfer die Scheibe loslassen und diese muss zur Ruhe kommen während sie vom Aufgangkorb oder den Ketten unterhalb des Kettenkranzes gehalten wird.

C. Um an einem Objekt-Ziel eine Bahn zu beenden, muss der Werfer die Scheibe loslassen und diese muss die gekennzeichnete Trefferfläche berühren.

808 Führen der Scorekarten

A. Der erstgenannte Spieler trägt die Hauptverantwortung für das Abholen der Scorekarten der Gruppe.

B. Die Spieler in einer Gruppe führen die Scorekarten zu gleichen Teilen, es sei denn, ein Spieler oder ein Scorekeeper erklärt sich bereit, einen größeren Anteil zu übernehmen, und alle Mitglieder der Gruppe sind damit einverstanden.

C. Nach Beendigung jeder Bahn notiert der Scorekeeper das Ergebnis jedes Spielers so, dass es auch jedem anderen Gruppenmitglied deutlich mitgeteilt wird. Jegliche Verwarnungen oder Strafwürfe sollen zusammen mit dem Ergebnis der Bahn notiert werden.

D. Das Ergebnis eines Spielers an einer Bahn ist die Gesamtzahl der Würfe, einschließlich der Strafwürfe. Das Gesamtergebnis der Runde ist die Summe aller Bahnergebnisse, plus aller zusätzlichen Strafwürfe. Der Gebrauch irgendeiner anderen Darstellung des Ergebnisses als mit einer Zahl (einschließlich des Fehlens eines Ergebnisses) wird wie in 808.G.2 genannt bestraft.

E. Gibt es zu dem Ergebnis eines Spielers Meinungsverschiedenheiten, rekapituliert die Gruppe die Bahn und versucht, das korrekte Ergebnis zu ermitteln. Kann bezüglich des Ergebnisses eines Spielers in der Gruppe keine Einigkeit erzielt werden, sucht die Gruppe die Unterstützung durch einen Official oder durch den Direktor sobald dies praktikabel ist. Falls die Gruppenmitglieder darin übereinstimmen, dass ein Ergebnis falsch aufgeführt ist, kann das Ergebnis geändert werden, bevor die Scorekarte abgegeben wird.

F. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, dass seine Scorekarte spätestens 30 Minuten, nachdem seine Gruppe die Runde beendet hat, abgegeben wird. Ein Spieler, dessen Scorekarte nicht rechtzeitig abgegeben wird, erhält zwei Strafwürfe.

G. Nachdem die Scorekarte abgegeben wurde, ist eine Änderung des eingetragenen Gesamtergebnisses nur in folgenden Fällen möglich:

1. Strafwürfe können hinzugefügt oder abgezogen werden bis der Direktor das Turnier für offiziell beendet erklärt, bzw. bis zum Ende der Siegerehrung.

2. Ist das Gesamtergebnis falsch, unkorrekt notiert oder fehlt es gänzlich, werden zwei Strafwürfe zum richtigen Gesamtergebnis hinzugezählt. Diese Strafwürfe werden allerdings nicht hinzugezählt, falls das Ergebnis wegen anderer Vergehen angepasst wurde, die festgestellt wurden, nachdem der Spieler seine, abgesehen davon, korrekte Scorekarte abgegeben hat.

809 Andere Würfe

809.01 Aufgegebener Wurf

A. Ein Spieler kann seinen zuletzt gemachten Wurf aufgeben, indem er diese Absicht der Gruppe mitteilt. Der aufgegebene Wurf und ein Strafwurf gehen in das Ergebnis des Spielers ein, und der Spieler spielt von der Lage weiter, von der der aufgegebene Wurf gemacht wurde. Strafwürfe, die der aufgegebene Wurf nach sich zog, werden ignoriert.

B. Falls an der Bahn für aufgegebene Würfe eine Drop Zone eingerichtet wurde, kann der Spieler, statt von der vorherigen Lage, auch von der Drop Zone aus werfen.

809.02 Provisorische Würfe

A. Ein provisorischer Wurf ist ein zusätzlicher Wurf, der nicht zum Ergebnis des Spielers addiert wird, falls er zur Bewältigung der Bahn letztlich nicht verwendet wird. Der Spieler muss die Gruppe darüber informieren, dass ein Wurf provisorisch sein soll, bevor er ihn ausführt.

B. Provisorische Würfe werden verwendet:

1. Um Zeit zu sparen. Ein Spieler kann jederzeit einen provisorischen Wurf ankündigen, falls:

a. der Status einer Scheibe nicht unmittelbar zu bestimmen ist, weil sie verloren sein, im Aus gelandet sein oder ein Pflichthindernis verpasst haben könnte, und

b. die Gruppe der Ansicht ist, dass ein provisorischer Wurf Zeit sparen könnte.

Der Werfer setzt die Bahn dann von demjenigen der beiden Würfe fort, der nach Ansicht der Gruppe oder eines Officials zur korrekten Lage geführt hat.

2. Um gegen eine Regelauslegung Beschwerde einzulegen, die eine abweichende Lage zum Ergebnis hat. Eine Reihe von provisorischen Würfeln zur Beendigung der Bahn kann im Zuge einer Beschwerde gespielt werden, falls der Spieler mit der Mehrheitsentscheidung der Gruppe nicht ein-

verstanden und ein Official nicht zeitnah verfügbar ist, oder falls der Spieler gegen den Entscheid eines Officials Beschwerde einlegen möchte. Die Ergebnisse beider Wurfreihen werden notiert. Nachdem eine Entscheidung über die Beschwerde getroffen wurde, werden nur die Würfe der korrekten Wurfreihe gezählt.

809.03 Übungswurf

A. Ein Übungswurf ist jeder Wurf, der im Wettbewerb nicht mit der Absicht ausgeführt wurde, die Lage zu verändern; ausgenommen sind Würfe, die gemacht werden, um entweder eine nicht benutzte Scheibe beiseite zu legen oder eine Scheibe an einen Spieler zurückzugeben und die weniger als fünf Meter durch die Luft fliegen. Das Fallenlassen der Scheibe ist kein Wurf.

B. Für einen Übungswurf erhält der Spieler einen Strafwurf, der Übungswurf selbst wird ignoriert.

810 Störeinwirkung

A. Hat sich eine geworfene Scheibe bewegt, nachdem sie auf der Spieloberfläche des Spielbereichs zur Ruhe gekommen ist, wird sie dorthin zurückgelegt, wo sie nach Ansicht der Gruppe zum ersten Mal zur Ruhe gekommen ist. Eine geworfene Scheibe, die an anderer Stelle als auf der Spieloberfläche des Spielbereichs zur Ruhe gekommen ist, braucht nicht verlegt zu werden; ihre Position hängt davon ab, wo sie nach Ansicht der Gruppe zum ersten Mal zur Ruhe gekommen ist.

B. Eine Marker-Scheibe, die sich bewegt hat, wird an ihre, nach Ansicht der Gruppe, ursprüngliche Position zurückverlegt.

C. Trifft eine Scheibe eine Person oder ein Tier, wird von dort weiter gespielt, wo sie zum ersten Mal zur Ruhe gekommen ist.

D. Wirkt ein Spieler oder seine Ausrüstung auf eine von ihm geworfene Scheibe ein, so ist dies ein Regelverstoß. Dem Spieler werden sein Wurf und ein Strafwurf angerechnet. Der Spieler setzt sein Spiel von der vorherigen Lage fort. Weitere Strafwürfe in Zusammenhang mit dem Wurf werden ignoriert. Falls auf Verlangen des Werfers auf einen Wurf eingewirkt wird, wird dies so gehandhabt, als habe der Spieler selbst auf seinen Wurf eingewirkt.

E. Eine geworfene Scheibe, deren Flugbahn absichtlich verändert wurde, erhält eine Position an der Stelle des Kontaktes, nach Ansicht der Gruppe. Der Spieler kann wählen, ob er von der resultierenden Lage werfen oder den Wurf straflos aufgeben will. In letzterem Fall wird der ursprüngliche Wurf nicht auf das Ergebnis des Spielers angerechnet.

F. Ein Spieler erhält zwei Strafwürfe, wenn er absichtlich in einer der folgenden Weisen auf eine Scheibe einwirkt:

1. Er den Weg einer geworfenen Scheibe verändert (es sei denn, um eine Verletzung zu verhindern), oder
 2. Er eine geworfene Scheibe oder eine Marker-Scheibe bewegt oder ihr Auffinden erschwert (es sei denn, um sie zu identifizieren, sie wiederzuerlangen oder sie zu markieren wie in 810.H. erlaubt).
- G. Spieler dürfen nicht dort stehen oder ihre Ausrüstung abstellen, wo sie einer gespielten Scheibe im Weg sein können. Ein Spieler kann von anderen Spielern verlangen, sich oder ihre Ausrüstung zu entfernen, wenn er glaubt, dass sie seinem Wurf im Weg sein könnten. Die Weigerung diesem Verlangen nachzukommen, stellt eine Verletzung der Etikette dar.
- H. Eine Scheibe, die von einem anderen Spieler geworfen wurde und die auf oder hinter der Lage zur Ruhe kommt, darf bewegt werden. Nachdem der Spieler geworfen hat, wird die Scheibe des anderen Spielers dorthin zurückgelegt, wo sie nach Ansicht der Gruppe zur Ruhe gekommen ist.

811 Falsches Spiel

- A. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, den Kurs korrekt zu spielen. Von den Spielern wird erwartet, vor Beginn des Wettbewerbs am Players Meeting teilzunehmen und sich über etwaige Sonderregelungen auf dem Kurs zu informieren, wie etwa zusätzliche Bahnen, alternative Abwürfe, alternative Korbpositionen, Aus-Bereiche, Pflichthindernisse oder Drop-Zonen.
- B. Falsches Spiel liegt vor, wenn der Spieler nicht jede Bahn auf dem Kurs korrekt beendet und in der richtigen Reihenfolge absolviert, oder bei einem Wurf von einer falschen Lage gespielt hat.
- C. Wird das falsche Spiel erst bemerkt, nachdem der Spieler seine Scorekarte abgegeben hat, erhält er die Anzahl an Strafwürfen, die für dieses falsche Spiel vorgesehen sind.
- D. Weder Standverletzung noch Übungswurf sind falsches Spiel.
- E. Ein Spieler, der den Kurs absichtlich falsch bespielt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, kann gemäß Abschnitt 3.03 des Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.
- F. Arten von falschem Spiel
1. Falsche Lage. Der Spieler hat nicht von der korrekten Lage aus gespielt. Beispielsweise hat der Spieler:
 - a. den Abwurf von einer für diese Bahn falschen Abwurfzone gemacht, oder
 - b. von einer anderen Lage geworfen als derjenigen, die von der geworfenen Scheibe herrührt, oder

- c. eine im Aus befindliche Scheibe so gespielt, als ob sie sich im Spielbereich befunden hätte, oder
- d. von einer Lage geworfen, die von einem Wurf herrührt, der ein Pflichthindernis verpasst hat, oder
- e. eine in einem Erleichterungsbereich befindliche Scheibe so gespielt, als ob sie sich nicht in einem Erleichterungsbereich befunden hätte.

Sind nach dem falschen Wurf keine weiteren Würfe gemacht worden, wird dieser Wurf ignoriert. Der Spieler spielt von der korrekten Lage und erhält einen Strafwurf für sein falsches Spiel. Hat der Spieler nach dem falschen Wurf noch einen weiteren Wurf gemacht, fährt er in seinem Spiel fort und erhält zwei Strafwürfe für sein falsches Spiel.

2. Falsches Ziel. Der Spieler hat sein Spiel an einem Ziel beendet, das nicht das für die gespielte Bahn vorgesehene Ziel ist. Falls kein weiterer Wurf gemacht wurde, wird das Spiel von der resultierenden Lage aus fortgesetzt. Handelt es sich bei dem Ziel um ein Korb-Ziel, befindet sich die Scheibe über der Spieloberfläche und das Spiel wird gemäß Abschnitt 805.01 C fortgesetzt. Falls der Spieler bereits an der folgenden Bahn abgeworfen hat, erhält er für die falsch gespielte Bahn zwei Strafwürfe zum Ergebnis hinzu.

3. Nichtbeenden einer Bahn. Der Spieler hat die Runde beendet oder an einer Bahn abgeworfen, ohne eine vorhergehende Bahn beendet zu haben. Das Ergebnis der falsch gespielten Bahn setzt sich zusammen aus den gemachten Würfeln, einem zusätzlichen Wurf für das Beenden der Bahn und zwei Strafwürfeln für das falsche Spiel. Absichtliches Nichtbeenden einer Bahn hat das Ausscheiden aus dem Wettkampf zur Folge.

4. Falsche Bahnabfolge. Der Spieler hat eine Bahn außerhalb der korrekten Bahnabfolge absolviert. Der Spieler setzt das Spiel auf dem Kurs in der richtigen Reihenfolge fort. Unabhängig von der Anzahl der in falscher Abfolge gespielten Bahnen, erhält der Spieler für das falsche Spiel zwei Strafwürfe zu seinem Endergebnis hinzu. Die Ergebnisse aller beendeten Bahnen bleiben gültig.

5. Abwesenheit. Ist ein Spieler nicht anwesend, wenn die Runde für die ihm zugewiesene Gruppe beginnt, gilt er als abwesend und spielt die Bahn nicht. Ebenso gilt ein Spieler als abwesend, wenn er die vorherige Bahn nicht gespielt hat und nicht anwesend ist, wenn seine Gruppe bereit ist, an einer Bahn zu starten. Der abwesende Spieler erhält ein Ergebnis von 4 Würfeln über Par für jede Bahn, die er nicht spielt. Das Par wird vom Direktor festgelegt.

6. Fehlen. War ein Spieler bei seiner Gruppe anwesend und fehlt, wenn er mit Werfen an der Reihe ist, dann hat der Spieler 30 Sekunden Zeit, um sich bei seiner Gruppe wieder einzufinden. Nach Ablauf dieser Frist gilt er

für die betreffende Bahn als abwesend und erhält ein Ergebnis von 4 Würfeln über Par. Siehe 802.03.C für eine Ausnahme zu dieser Regel.

7. Ausgelassene Bahn. Die Runde wurde beendet und der Spieler hat mindestens eine Bahn nicht gespielt. Der Spieler erhält ein Ergebnis von vier über Par für jede ausgelassene Bahn.

8. Falsche Bahn. Statt einer vorgesehenen Bahn hat der Spieler eine Bahn beendet, die in dieser Runde nicht Teil des Kurses ist. Dem Spieler werden zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis an der falschen Bahn hinzugezählt.

9. Zusätzliche Bahn. Der Spieler hat eine Bahn beendet, die in dieser Runde nicht Teil des Kurses ist. Zum Gesamtergebnis des Spielers werden zwei Strafwürfe hinzuaddiert. Die an der zusätzlichen Bahn gemachten Würfe werden nicht gezählt.

10. Start in einer falschen Gruppe. Der Spieler hat sein Spiel an einer anderen Bahn oder in einer anderen Gruppe begonnen, als der, der er zugewiesen war. Der Spieler muss die ihm zugewiesene Gruppe finden um mit dem Spielen zu beginnen. Alle Würfe, die ein Spieler in der falschen Gruppe gemacht hat, werden ignoriert. Der Spieler kann wegen Abwesenheit von der ihm zugewiesenen Gruppe bestraft werden.

11. Start an einer falschen Bahn. Die Gruppe hat ihr Spiel an einer anderen als der ihr zugewiesenen Bahn begonnen. Falls mindestens ein Spieler der Gruppe mehr als einen Wurf an der Bahn gemacht hat, hat die gesamte Gruppe die Bahn falsch gespielt. Die Gruppe beendet in diesem Fall die Bahn und jeder Spieler erhält zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis an der Bahn hinzu. Anderenfalls, falls von keinem Spieler mehr als ein Wurf gemacht wurde, erhalten die Spieler, die einen Wurf an der Bahn gemacht haben, einen Strafwurf und der falsche gespielte Wurf wird ignoriert. Die Gruppe begibt sich an die korrekte Bahn und beginnt dort ihre Runde.

812 Etikette

A. Dem Spieler ist es verboten:

1. Zu werfen, wenn der Wurf jemanden verletzen oder andere Spieler stören könnte;
2. ohne Zustimmung, oder wenn dies einen anderen Spieler beeinträchtigen würde, außerhalb der Wurfreihenfolge zu werfen;
3. störendes oder unsportliches Verhalten zu zeigen, wie etwa:
 - a. Schreien (es sei denn, um jemanden vor einer heranfliegenden Scheibe zu warnen);
 - b. Fluchen;
 - c. das Einschlagen oder Eintreten auf, oder das Werfen von Ausrüstungsgegenständen von Kurs, Park oder Spielern;
 - d. sich zu bewegen oder zu reden, wenn ein anderer Spieler wirft;
 - e. das Vorauslaufen vor dem entferntesten Spieler;
4. Ausrüstungsgegenstände dort stehen zu lassen, wo sie andere Spieler stören oder auf eine geworfene Scheibe einwirken könnten;
5. Abfälle, inklusive Zigarettenkippen auf den Kurs zu werfen;
6. durch Zigarettenrauch andere Spieler zu stören.

B. Der Spieler muss:

1. Von den Regeln erwartetes Verhalten zeigen, einschließlich:
 - a. beim Finden einer verlorenen Scheibe behilflich zu sein,
 - b. Ausrüstungsgegenstände zu entfernen, sofern dies gewünscht wird,
 - c. die Scorekarten korrekt zu führen.
2. Die anderen Gruppenmitglieder beobachten, um die Befolgung der Regeln sicherzustellen und bei der Suche nach Scheiben mitzuhelfen.

C. Ein Spieler erhält eine Verwarnung für den ersten Verstoß gegen eine Regel der Etikette. Jede weitere Verletzung einer beliebigen Regel der Etikette durch den Spieler in derselben Runde zieht einen Strafwurf nach sich. Die Verletzung einer Regel der Etikette kann von jedem betroffenen Spieler oder einem Official angezeigt oder bestätigt werden. Wiederholtes Verstoßen gegen die Etikette kann zur Disqualifikation durch den Direktor führen.

813 Ausrüstung

813.01 Unzulässige Scheibe

A. Die verwendeten Spielscheiben müssen von der PDGA genehmigt sein und allen Bestimmungen der PDGA Technical Standards entsprechen. Eine Liste der zugelassenen Scheiben findet sich unter pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs.

B. Erlaubte Veränderungen an Scheiben nach ihrer Herstellung beschränken sich auf:

1. Abnutzung aufgrund ihrer Verwendung beim Spielen.
2. Leichtes Abschmiegeln von produktionsbedingten Unreinheiten oder im Gebrauch entstandenen Schrammen.
3. Markierung mit Dye oder mit Tinte eines Markers.

C. Andere Veränderungen an einer Scheibe nach ihrer Herstellung machen eine Scheibe illegal. Dies schließt ein, aber beschränkt sich nicht auf:

1. Modifikationen an der Scheibe, die ihre ursprünglichen Flugeigenschaften verändern.
2. Übermäßiges Abschmiegeln.
3. Etwas einzugravieren oder einzubrennen oder an der Scheibe herumzuschneiden.
4. Material wahrnehmbarer Dicke wie etwa Farbe aufzubringen

D. Falls der Direktor besondere Bedingungen für das Spiel bei Nacht oder Schnee bekannt gegeben hat, dürfen Spieler an der Scheibe ein Material oder ein Hilfsmittel anbringen, das beim Auffinden behilflich ist.

E. Eine Scheibe, die gebrochen ist oder ein Loch aufweist, ist unzulässig.

F. Eine Scheibe, die von einem anderen Spieler oder einem Official in Frage gestellt wird, ist unzulässig, es sei denn, sie wird später vom Direktor genehmigt.

G. Ein Spieler, der während eines Wettkampfes eine unzulässige Scheibe spielt, erhält zwei Strafwürfe. Ein Spieler, der wiederholt eine unzulässige Scheibe spielt, kann entsprechend Abschnitt 3.03 des PDGA-Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.

H. Alle verwendeten Scheiben (mit Ausnahme von Mini-Marker-Scheiben) müssen so gekennzeichnet sein, dass sie dem Spieler zuzuordnen sind. Für den ersten Wurf mit einer nicht markierten Scheibe erhält ein Spieler eine Verwarnung. Ein Spieler erhält einen Strafwurf für jeden nachfolgenden Wurf mit einer nicht markierten Scheibe.

813.02 Unzulässiges Hilfsmittel

A. Ein Spieler darf keine Hilfsmittel zur unmittelbaren Unterstützung des Wurfes einsetzen.

B. Ein Objekt als Orientierungshilfe aufzustellen, ist untersagt.

C. Mittel, die die Reibung der Scheibe auf der Haut vermindern (wie etwa Handschuhe, Tape, Pflaster, Gazen o.a.), die den Grip verbessern (wie etwa Talk, Kreide, Staub o.a.) oder medizinisch begründete Mittel (wie etwa Knie- oder Sprunggelenksbandagen) sind erlaubt.

D. Ein Gegenstand wie ein Handtuch oder eine Unterlage kann auf eine Lage gelegt werden, solange er in zusammengedrücktem Zustand nicht dicker als ein Zentimeter ist.

E. Ein Hilfsmittel, das von einem anderen Spieler oder einem Official in Frage gestellt wird, ist unzulässig, es sei denn, es wird später vom Direktor genehmigt.

F. Wird ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während der Runde dabei beobachtet, wie er ein unzulässiges Hilfsmittel verwendet, erhält er zwei Strafwürfe. Ein Spieler, der ein unzulässiges Hilfsmittel wiederholt verwendet, kann gemäß Abschnitt 3.03 des Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.

Anhang A:

Lochspiel (Match Play)

A.01 Allgemeines

A. Beim Lochspiel (Match Play) treten zwei Spieler gegeneinander an und versuchen, jede Bahn (d.h. Loch) auf der Runde zu gewinnen. Der Spieler, der mehr Löcher gewinnt, gewinnt das Spiel.

B. Die Offiziellen Regeln für Disc-Golf (die das Zählspiel beschreiben) sind auch für das Lochspiel zu benutzen, sofern in diesen Lochspielregeln nicht etwas anderes oder Ergänzendes steht.

C. Ein Paar von Kontrahenten spielt in einer Gruppe mit zumindest einem anderen Paar, oder einem Official.

A.02 Spielreihenfolge

A. Die Abwurfreihenfolge der Paare in derselben Gruppe richtet sich nach der Reihenfolge auf der Scorekarte.

B. Innerhalb jedes Paares wirft der auf der Scorekarte erstgenannte Spieler an der ersten Bahn als Erster ab. An allen folgenden Bahnen wirft der Spieler als Erster ab, der die vorhergehende Bahn gewonnen hat. Gleichstände verändern die Wurfreihenfolge nicht.

A.03. Strafen

A. Nur der Kontrahent eines Spielers kann eine Regelverletzung anzeigen oder einen Spieler verwarnen. Jeder Spieler in der Gruppe oder ein Official kann die Anzeige bestätigen.

B. Strafen und Verwarnungen, die zwischen zwei Bahnen verhängt werden, werden auf die nächste Bahn angerechnet.

A.04. Zählweise

A. Die Ergebnisse beim Lochspiel werden so geführt, dass daraus hervorgeht, welcher Spieler zu einem gegebenen Zeitpunkt mehr Löcher gewonnen hat. Das Spiel beginnt damit, dass die beiden Kontrahenten jedes Paares gleich sind. Wenn das Spiel voranschreitet, ist ein Spieler so viele Bahnen auf, wie er mehr Löcher als sein Kontrahent gewonnen hat; ein Spieler ist so viele Bahnen unter, wie er mehr Löcher als sein Kontrahent verloren hat.

B. Ein Spieler gewinnt ein Loch, wenn er dafür weniger Würfe benötigt als sein Kontrahent. Der Spieler, der das Loch gewinnt, erhält hierfür ein Ergebnis von 1. Der Kontrahent erhält kein Ergebnis, was durch einen Strich kennt-

lich gemacht werden kann. Beenden beide Kontrahenten die Bahn mit derselben Anzahl von Würfeln, wird das Loch halbiert und kein Spieler erhält ein Ergebnis.

C. Ein Spieler kann seinen Kontrahenten fragen, wie viele Würfe er an der gegenwärtigen Bahn benötigt hat. Ein Spieler, der hierauf eine falsche Zahl nennt, verliert das Loch.

A.05 Schenken

A. Ein Spieler kann ein Lochspiel jederzeit vor Abschluss des Lochspiels schenken. Der Kontrahent gewinnt daraufhin das Spiel.

B. Ein Spieler kann ein Loch jederzeit vor Abschluss des Lochs schenken. Der Kontrahent gewinnt daraufhin die Bahn.

C. Ein Spieler kann seinem Kontrahenten jederzeit den nächsten Wurf schenken. Ein geschenkter Wurf gilt als Treffen des Ziels.

D. Ein Paar kann sich darauf einigen, die gegenwärtige Bahn zu halbieren.

E. Ein Schenken darf weder zurückgewiesen noch widerrufen werden.

A.06 Das Lochspiel gewinnen

A. Wenn ein Spieler mehr Löcher auf ist als zu spielende Löcher verbleiben, dann hat der Spieler das Lochspiel gewonnen.

B. Wenn ein Paar nach Ende der Runde gleich ist, dann ist das Lochspiel geteilt. Der Direktor entscheidet, ob und wie ein Gleichstand aufgelöst wird.

Anhang B:

Doubles und Teamspiel

B.01 Allgemein

A. Ein Doubles-Team besteht aus zwei Spielern. Alternative Formate mit anderen Teamstärken sind möglich und können von diesen Regeln abgeleitet werden

B. Die Offiziellen Regeln für Disc-Golf sind zu benutzen, sofern in diesen Doubles- und Teamspielregeln nicht etwas anderes oder Ergänzendes steht.

B.02 Spielreihenfolge

A. Die Abwurfreihenfolge an der ersten Bahn ergibt sich aus der Reihenfolge in der die Teams auf der Scorekarte aufgeführt sind. An allen folgenden Bah-

nen ergibt sich die Abwurfreihenfolge aus den Ergebnissen der vorhergehenden Bahn, wobei das Team mit dem niedrigsten Ergebnis als Erstes wirft usw. Gleichstände verändern die Abwurfreihenfolge nicht.

B. Sobald alle Teams eine andere Lage als die Abwurfzone haben, ist zunächst das Team, dessen Lage am weitesten vom Ziel entfernt ist, an der Reihe.

C. Die Mitglieder eines Teams, die von derselben Lage werfen, können in beliebiger Reihenfolge werfen.

B.03 Strafen

A. Die aus einem Wurf resultierenden Strafen gelten nur für das Team-Mitglied, das den Wurf ausgeführt hat. Alle anderen Verwarnungen oder Strafen gelten für das Team als Ganzes und werden dem Team unabhängig vom Format angerechnet.

B. Jeder Wurf, der das Ergebnis eines Teams nicht verbessern kann, ist ein überflüssiger Wurf. Ein Team, dessen Mitglied einen überflüssigen Wurf gemacht hat, erhält für das erste Vorkommnis eine Verwarnung und für jedes weitere Vorkommnis durch ein beliebiges Mitglied des Teams einen Strafwurf.

B.04 Lage

A. Bei Formaten, in denen beide Team-Mitglieder von derselben Lage werfen, erhält ein Team-Mitglied, das von einer anderen Lage wirft als das Mitglied, das zuerst geworfen hat, einen Strafwurf für falsches Spiel.

B. Eine Lage, die von beiden Team-Mitgliedern gespielt wird, muss durch dieselbe Marker-Scheibe markiert werden. Dies nicht zu tun, ist ein Markierungsfehler.

C. Wird eine Lage, die von beiden Team-Mitgliedern gespielt wird, verlegt, dann müssen beide Mitglieder von der verlegten Lage werfen.

Formate

A. Bester Wurf (Best Throw)

1. Beide Team-Mitglieder werfen von der Abwurfzone. Dann entscheidet das Team, von welcher der beiden Positionen es den nächsten Wurf machen will. Beide Team-Mitglieder werfen von der gewählten Lage, anschließend wählt das Team wieder, von welcher der beiden Positionen es den nächsten Wurf machen will, usw.

2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn eines der beiden Team-Mitglieder die Bahn beendet.

3. Das Ergebnis eines Teams für eine Bahn ist die Anzahl der für die gespielten Lagen gemachten Würfe, plus etwaige Strafwürfe.

4. Falls ein Team eine geworfene Scheibe aufgehoben hat, bevor sie als Lage gewählt oder mit einer Marker-Scheibe markiert wurde, kann das Team diesen Wurf nicht verwenden. Falls ein Team beide Scheiben aufgehoben hat, ohne eine Lage zu markieren, wird die zweite aufgehobene Scheibe an ihre, nach Ansicht der Gruppe, ursprüngliche Position zurückgelegt und das Team hat von der entsprechenden Lage zu werfen.

5. Falls ein Team-Mitglied fehlt, zu spät kommt oder das Spiel vorzeitig beendet, können die anderen Team-Mitglieder trotzdem spielen, es dürfen aber keine Würfe stellvertretend für das fehlende Team-Mitglied absolviert werden. Ein Team-Mitglied, das zu spät kommt, kann nur zwischen zwei Bahnen in das Spiel einsteigen.

B. Modifizierter Bester Wurf (Modified Best Throw)

1. Modifizierter Bester Wurf wird genauso gespielt wie Bester Wurf, mit der folgenden Ausnahme: Der Direktor kann ein Limit festsetzen, das die Verwendung des Abwurfs eines jeden Team-Mitglieds begrenzt. Wird dieses Limit überschritten, erhält das Team zwei Strafwürfe.

C. Schlechtester Wurf (Worst Throw)

1. Beide Team-Mitglieder werfen von der Abwurfzone. Das gegnerische Team wählt dann, von welcher der beiden Positionen das andere Team zu spielen hat, und zwar mit dem Ziel, das Ergebnis an der Bahn möglichst hoch ausfallen zu lassen. Beide Team-Mitglieder werfen dann von der für sie gewählten Lage, anschließend wählen ihre Kontrahenten wieder, von welcher der beiden entstehenden Positionen das Team werfen muss, und so weiter.

2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn alle Team-Mitglieder die Bahn von derselben Lage aus beenden.

3. Das Ergebnis eines Teams für eine Bahn ist die Anzahl der für die gespielten Lagen gemachten Würfe, plus etwaige Strafwürfe.

4. Falls ein Team eine geworfene Scheibe aufhebt oder markiert, bevor ihre Kontrahenten eine Lage gewählt haben, wird die Scheibe an ihre, nach Ansicht der Gruppe, ursprüngliche Lage zurückgelegt. Die Kontrahenten wählen dann zwischen der entstehenden Lage für die aufgehobene Scheibe, der Lage der anderen Scheibe und der vorherigen Lage als die Lage für die aufgehobene Scheibe.

5. Wählen die Kontrahenten eine klar bessere Lage für das andere Team, können sie vom Direktor disqualifiziert werden.

6. Falls ein Team-Mitglied fehlt, zu spät kommt oder das Spiel vorzeitig beendet, wird das Team disqualifiziert.

D. Schwieriger Wurf (Tough Throw)

1. Schwieriger Wurf wird gespielt wie Schlechtester Wurf mit der folgenden Abweichung: ein Team beendet eine Bahn, wenn ein Team-Mitglied die Bahn beendet.

E. Abwechselnder Wurf (Alternate Throw)

1. Das Team wählt, welches Mitglied den ersten Wurf an der ersten Bahn machen soll. Jedes Team-Mitglied wirft dann von der Lage, die aus dem Wurf des vorhergehenden Team-Mitglieds resultiert, und so weiter.

2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn eines der beiden Team-Mitglieder die Bahn beendet.

3. Das Ergebnis eines Teams für eine Bahn ist die Anzahl der von dem Team gemachten Würfe, plus etwaige Strafwürfe.

4. Ein Wurf durch ein in der Abfolge falsches Team-Mitglied stellt falsches Spiel dar und zieht einen Strafwurf nach sich. Der Wurf wird ignoriert und das in der Abfolge richtige Team-Mitglied macht den Wurf. Falls nach dem Wurf durch das falsche Team-Mitglied noch mindestens ein weiterer Wurf gemacht wurde, erhält das Team zwei Strafwürfe und setzt sein Spiel fort.

5. Jede etwaige Wurfwiederholung von derselben Lage hat durch den selben Spieler zu erfolgen.

6. Ist ein Team-Mitglied an einer Bahn nicht anwesend oder kommt zu spät, erhält das Team ein Ergebnis von vier über Par für diese Bahn. Falls ein Team-Mitglied das Spielen vorzeitig beendet oder disqualifiziert wird, wird das Team disqualifiziert.

F. Modifizierter Abwechselnder Wurf (Modified Alternate Throw)

1. Modifizierter Abwechselnder Wurf wird genauso gespielt wie Abwechselnder Wurf mit der folgenden Abweichung: der Direktor kann festsetzen, welches Team-Mitglied den ersten Wurf an jeder Bahn machen soll.

G. Bestes Ergebnis (Best Score)

1. Jedes Team-Mitglied spielt die Bahn als Einzelspieler.

2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn ein Team-Mitglied die Bahn mit dem niedrigsten für das Team möglichen Ergebnis beendet.

3. Das Ergebnis des Teams an einer Bahn ist das niedrigste Ergebnis eines Team-Mitglieds einschließlich etwaiger persönlicher Strafwürfe plus etwaige Strafwürfe für das Team.

H. Bestes Ergebnis bei Abwechselndem Wurf

1. Jedes Team-Mitglieder wirft von der Abwurfzone, womit zwei Abfolgen von Abwechselnden Würfeln gestartet werden.
2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn eine der beiden Abfolgen die Bahn mit dem niedrigsten für das Team möglichen Ergebnis beendet.

3. Das Ergebnis des Teams an einer Bahn ist das niedrigere Ergebnis der beiden Abfolgen, einschließlich aller Strafwürfe in der betreffenden Abfolge, und einschließlich etwaiger Strafwürfe für das Team.

Anhang C:

Weiterführende Hilfen in Englisch

Die Offiziellen Regeln für Disc-Golf: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf
Regeln Q&A: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers
Turnierhandbuch: pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events
Kursverzeichnis: pdga.com/course-directory
Technische Standards: pdga.com/rules/technical-standards
Informationen für Turnierdirektoren: pdga.com/tinfo/resources

Anhang D:

Umrechnungsbestimmungen

Alle Maßangaben in diesen Regeln erfolgen im metrischen System. Steht kein metrisches Maßband zur Verfügung, sind stattdessen die folgenden Äquivalente des angloamerikanischen Maßsystems zu nutzen.

Metrisches System	Englisches System
10 Meter	32 Fuß, 10 Zoll
3 Meter	9 Fuß, 10 Zoll
2 Meter	6 Fuß, 6 Zoll
1 Meter	3 Fuß, 3 Zoll
30 Zentimeter	1 Fuß
20 Zentimeter	8 Zoll
1 Zentimeter	1/2 Zoll

Anhang E:

Stichwortverzeichnis

Abstützpunkt (Supporting Point)	802.04.B
Abwurflinie (Tee Line)	802.04.A
Abwurfzone (Teeing Area, Tee)	802.04.A
Auf (Up)	A.04.A
Aus (Out-of-Bounds, OB)	806.02.A
Bahn (Hole)	800
Direktor (Director)	801.02.G
Drop Zone (Drop Zone)	802.05.C

Entferntester Spieler (Away Player)	802.02.C
Erleichterungsbereich (Relief Area)	806.04.A
Falsches Spiel (Misplay)	811.B
Gleich (All Square)	A.04.A
Gruppe (Group)	801.02.A
Halbiert (Halved)	A.04.B
Korb-Ziel, Ziel (Basket Target, Target)	807.A
Lage (Lie)	802.05.A
Lochspiel (Matchplay)	A.01.A
Marker (Marker)	802.05.D
Marker-Scheibe (Marker Disc)	802.05.D
Mini-Marker-Scheibe, Mini (Mini Marker Disc, Mini)	802.06.B
Objekt-Ziel (Object Target)	807.A
Official (Official)	801.02.F
Par (Par)	811.F.5
Players Meeting (Players' Meeting)	811.A
Position (Position)	805.01.A
Provisorischer Wurf (Provisional Throw, Provisional)	809.02.A
Putt (Putt)	806.01.A
Spielbarer Strafbereich (Hazard)	806.05.A
Spielbereich (In-bounds)	806.02.A
Spiellinie (Line of Play)	802.05.D
Spielfläche (Playing Surface)	802.05.A
Strafwurf (Penalty Throw)	801.02.E
Turnier-Official (Tournament Official)	801.02.F
Überflüssiger Wurf (Extra Throw)	B.03.B
Übungswurf (Practice Throw)	809.03.A
Unter (Down)	A.04.A
Verpflichtende Wurfbahn (Mandatory Route)	804.01.A
Verwarnung (Warning)	801.02.D
Wurf (Throw)	802.01.A
Wurfwiederholung (Re-Throw)	802.02.D
Zählspiel (Medal Play)	A.01.B
Zeitweiliger Bereich (Casual Area)	806.03.A
Zeitweiliges Hindernis (Casual Obstacle)	803.01.B.1
Zeitweiliges Wasser (Casual Water)	806.03.A
Ziel (Target)	807.A
Zwei-Meter-Regel (Two-Meter Rule)	805.02.A

Hinweise zur deutschen Übersetzung

Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurde bei der Übersetzung stets die grammatisch maskuline Form von Personenbezeichnungen gewählt. In allen diesen Fällen bezieht sich die Übersetzung auf Personen jeglichen Geschlechts.

Die englische Bedeutung einiger Termini, die nicht bereits im Stichwortverzeichnis aufgeführt wurden:

Anwendung der Regeln: enforcement

Anzeige: call

Beschwerde: appeal

Bestätigen: to confirm

Gesperrter Raum: restricted space

Sonderregelungen: special conditions

Standverletzung: stance violation

Störeinwirkung: interference

Zur Ruhe kommen: to come to rest

Fragen und Antworten zu den Regeln

Anwendung der Regeln

FA-ANW-1

Gibt es eine bestimmte Reihenfolge dafür, welche Regelübertretung zählt, wenn mehrere Regeln zutreffen?

Ja. Angewendet wird die Regel mit der härtesten Strafe. Im Fall zweier gleich starker Strafen wird die Regelverletzung genommen, die zeitlich früher erfolgt ist. Ein Wurf kann nicht für mehrere Regelverletzungen bestraft werden.

FA-ANW-2

Wie stelle ich fest, welche Regel zuerst übertreten wurde, wenn es bei einem Wurf mehrere waren, keine davon aber bis die Scheibe zum Stillstand kam?

Mit 'zuerst' ist der Zeitpunkt gemeint, zu dem die Scheibe nach allgemeinem Verständnis zum ersten Mal einen Zustand erreicht hat, der gegen eine Regel verstößt. Ein häufiges Beispiel für zwei Regelübertretungen bei einem Wurf ist Aus (OB) und Pflichthindernis. Sobald eine Scheibe in einen gesperrten Raum eindringt, hat sie das Pflichthindernis verfehlt, wohingegen sie erst dann als im Aus befindlich gilt, wenn sie zur Ruhe gekommen ist. Aus diesem Grund geschah das Verfehlen des Pflichthindernisses zuerst.

FA-ANW-3

Kann ich gegen eine Entscheidung, die von einem Spieler meiner Gruppe getroffen wurde, Einspruch erheben?

Ja. Der betroffene Spieler (du) kann dann provisorische Würfe ausführen.

FA-ANW-4

Meine Gruppe meint, dass meine Scheibe im Aus (OB) ist, aber ich finde, dass das nicht klar ist. Wird im Zweifelsfall nicht zugunsten des betroffenen Spielers entschieden? Ich bin also nicht im Aus, oder?

"Im Zweifel für den Betroffenen" kommt nur dann ins Spiel, wenn die Gruppe keine Entscheidung treffen kann. Zum Beispiel, wenn zwei Spieler die Scheibe im Spielbereich sehen und die anderen beiden im Aus. Wenn die Mehrheit der Gruppe findet, dass sie im Aus ist, dann ist sie im Aus.

FA-ANW-5

Meine Gruppe hat eine Entscheidung getroffen, die sich später als falsch herausgestellt hat. Sie entschieden, dass meine Lage als im Spielbereich sei, obwohl sie in Wirklichkeit im Aus war. Dadurch spielte ich von einer falschen Lage. Werde ich bestraft?

Du bist dafür verantwortlich, den Kurs korrekt zu spielen. Falls du mit der Gruppenentscheidung nicht einverstanden bist, solltest du einen provisorischen Wurf spielen und den Turnierdirektor später die Entscheidung fällen lassen.

FA-ANW-6

Welche Regeln gelten, wenn ich ein nicht offizielles Turnier oder irgendeine andere Nicht-PDGA Runde spiele?

Wenn du an einer Veranstaltung teilnimmst, bei der angekündigt wurde, dass die PDGA-Regeln gelten, werden die Offiziellen Regeln für Disc-Golf angewandt, unabhängig davon, ob die Veranstaltung eine offizielle PDGA-Veranstaltung ist oder nicht. Das Turnier-Handbuch gilt nur für PDGA-Veranstaltungen. Wenn bezüglich der Regeln nichts festgelegt wurde, können sich die Gruppe oder die Teilnehmer der Veranstaltung auf beliebige Regeln einigen, einschließlich der PDGA Regeln.

FA-ANW-7

Was geschieht, wenn es keinen Turnier-Direktor gibt?

Alle offiziellen PDGA-Turniere haben einen Turnier-Direktor. Bei nicht-offiziellen Turnieren oder Freizeit-Veranstaltungen, kann, wer auch immer für die Spieler zuständig ist, die Verantwortung des Direktors übernehmen. Wenn niemand die Rolle des Direktors übernehmen will, muss auf einige seiner Aufgaben verzichtet werden. Es könnten zum Beispiel keine Berufungen gegen Gruppenentscheidungen möglich sein. Manche Aufgaben des Direktors können auf anderem Wege verfügbar sein. Zum Beispiel sollte die Kursbeschilderung die Reihenfolge der Bahnen, die Lage von OBs und andere Dinge festlegen, die normalerweise im Players Meeting oder dem Caddie Buch geregelt werden.

FA-ANW-8

Alle Spieler meiner Gruppe sind geprüfte Officials. Manche Regeln verlangen, dass entweder zwei Gruppenmitglieder oder ein Official die Entscheidung über eine Regelauslegung fällen. Kann einer von uns diese Entscheidungen alleine treffen, da wir alle Officials sind?

Nein. Um Entscheidungen bei einem Turnier treffen zu können, ist die Autorisierung als Turnier-Official durch den Direktor erforderlich. Durch Bestehen des Tests wirst du kein Turnier-Official (in den Regeln als Official bezeichnet). Außerdem gibt es Einschränkungen der Entscheidungsbefugnis von Officials abhängig davon, ob sie selbst spielen oder nicht. Ein spielender Official (einschließlich des TD) kann nicht als alleiniger Official Entscheidungen treffen, die Spieler seiner Division betreffen. Ein nicht-spielender Official kann alleine eine Entscheidung treffen, wo die Regeln einen Official dafür vorsehen. Ein Spotter kann Entscheidungen treffen (zum Beispiel die Position einer Scheibe

betreffend, die im Aus gelandet ist), wenn er auch ein Official ist. Anderenfalls sollte seine Entscheidung als Beitrag für die Gruppenentscheidung betrachtet werden.

FA-ANW-9

Kann ein Spieler für sich selbst eine Regelentscheidung anzeigen oder bestätigen?

Ja.

Wurf

FA-WUR-1

Meine Wurfhand prallte während der Ausholbewegung gegen einen Ast. Die Scheibe wurde zu Boden geworfen und rollte vorwärts, vor meine Lage. Gilt das als Wurf?

Nein. Ein Wurf beginnt, wenn sich die Scheibe vorwärts in die beabsichtigte Richtung bewegt. Eine Scheibe, die vor oder während der Ausholbewegung aus der Hand fällt oder aus der Hand geschlagen wird, zählt nicht als Wurf.

FA-WUR-2

Gibt es irgendwelche Einschränkungen dafür, wie ich die Scheibe werfen darf? Darf ich beispielsweise ausschließlich Up-Side-Down-Würfe machen?

Es gibt keine Einschränkungen dafür, wie die Scheibe geworfen werden kann. Du darfst Rückhand, Vorhand, Up-Side-Down, Tomahawk oder jede andere Wurftechnik verwenden. Du darfst die Scheibe auch mit dem Fuß werfen, wenn du willst.

Abwerfen

FA-ABW-1

Wie werden die Abwurfzonen gekennzeichnet?

Direktoren können Abwurf- und Drop-Zonen auf mehrere Arten festlegen. Ein Kurs darf mehr als eine Art von Abwürfen verwenden. Frage im Zweifelsfall den Direktor. Einige übliche Arten, Abwurfzonen festzulegen, sind:

- Wenn ein künstlicher Abwurf, ohne Markierungen, vorhanden ist, dann ist die Abwurfzone die Fläche, die sich von ihrer Umgebung in Farbe, Material, Höhe und/oder Struktur unterscheidet.
- Einige Abwürfe verfügen vorne über einen Auslauf. Der Auslauf kann eine andere Farbe haben oder kann der Teil vor der markierten Abwurflinie sein. Der Teil des Abwurfs hinter dem Auslauf ist die Abwurfzone.
- Wenn eine Abgrenzung markiert ist (egal ob durch eine vollständige oder unterbrochene Linie oder vier Markierungen), dann ist die Abwurfzone

- die Fläche innerhalb dieser Abgrenzung. Wenn Markierungen verwendet werden, legen die äußeren Kanten der Markierungen die Abwurfzone fest.
- Wenn kein künstlicher Abwurf vorhanden ist, erstreckt sich die Abwurfzone drei Meter im rechten Winkel zur ausgewiesenen Abwurflinie nach hinten. Wenn die Abwurflinie durch eine Linie markiert ist, ist die markierte Linie Teil der Abwurfzone. Wenn zwei Abwurfmarkierungen die Abwurflinie festlegen, zählen die äußeren Kanten der Markierungen.
 - Wenn es nur ein Abwurfschild oder eine Abwurfmarkierung gibt, ist der Abwurf auf einer Seite und hinter dem Schild oder der Markierung.

FA-ABW-2

Ich habe meinen Abwurf von einem erhöhten Betonabwurf geworfen. Im Moment des Abwurfs ragte der vordere Teil meines Fußes über den vorderen Rand der Abwurfzone hinaus, hing allerdings wegen des Absatzes dort in der Luft. War dies ein Standfehler?

Nein. In den Regeln steht, dass sich zum Zeitpunkt des Loslassens der Scheibe alle Abstützpunkte innerhalb der Abwurfzone befinden müssen. 'Abstützpunkt' bezieht sich auf jeglichen Punkt des Körpers, der sich in Kontakt mit der Spieloberfläche befindet (in diesem Fall der Abwurfzone) und nicht auf Körperteile als Ganzes, wie etwa den Fuß. Der Teil deines Fußes, der über die Abwurfzone hinausragt, ist kein Abstützpunkt, da er keinen Kontakt mit der Spieloberfläche besitzt. Deshalb hat auch keine Regelverletzung stattgefunden.

Lage

FA-LAG-1

Mein Wurf landete auf einer Brücke, die über einen Bach führt, der aus ist. Spielt sie von der Brücke oder liegt meine Scheibe im Aus, da sie sich über dem Bach befindet? Was ist, wenn ich auf der Brücke bin, aber über festem Grund?

Eine Brücke ist ein Beispiel für eine Spieloberfläche, die sich vertikal über einer anderen befindet. Jede Spieloberfläche wird unabhängig von den anderen betrachtet. Falls der TD sie nicht zum Aus erklärt hat, ist die Brücke Teil des Spielbereichs, unabhängig davon, ob eine Spieloberfläche darunter oder darüber zum Aus gehört. Ist die Zwei-Meter-Regel in Kraft, findet sie dennoch keine Anwendung, weil deine Scheibe sich auf und nicht über der Spieloberfläche befindet. Du markierst deine Lage ohne Strafwurf auf der Brücke.

Die Lage markieren

FA-MAR-1

Ein unerfahrener Spieler meiner Gruppe hat seine Scheibe umgedreht, um so die Lage zu markieren, und von dort geworfen. Wie ist dieser Fall zu handhaben?

Dies ist ein Markierungsfehler, da eine unzulässige Methode angewandt wurde, um die Lage zu markieren. Der erste Markierungsfehler eines Spielers führt zu einer Verwarnung.

FA-MAR-2

Meine Scheibe steckt in einem Baum, genau über dem Stamm. Wie markiere ich sie?

Ist direkt unter der Scheibe genügend Platz, markierst du die Scheibe dort. Andernfalls markierst du die Scheibe an der ersten möglichen Stelle entlang der Spiellinie nach hinten.

Stand

FA-STA-1

Ein Abstützpunkt ist definiert als "jeder Teil des Körpers eines Spielers" der die Spieloberfläche berührt. Allerdings befindet sich fast immer eine Schicht Kleidung, wie z.B. ein Schuh, zwischen dem Körper des Spielers und der Spieloberfläche. Zählt das?

Ja. Der Ausdruck "Teil des Körpers eines Spielers" sollte so verstanden werden, dass er neben Kleidung auch Hilfsmittel zur Fortbewegung, wie Stöcke oder Krücken, einschließt (sofern sie Halt bieten).

FA-STA-2

Kann ich mich beim Putten an einem Ast oder einem anderen Gegenstand, der sich hinter meine Lage befindet, festhalten oder abstützen?

Solange sich der Gegenstand nicht im Aus befindet, ist ein solches Abstützen durch die Regeln nicht verboten. Der Gegenstand darf allerdings auch nicht bewegt werden, da du verpflichtet bist, denjenigen Stand einzunehmen, der die Hindernisse auf dem Kurs so wenig wie möglich verändert. Nicht erlaubt ist es, sich bei einer anderen Person abzustützen, da diese nicht zum Kurs gehört.

FA-STA-3

Auf unserem Kurs gibt es an zwei Stellen Abwasserrohre, die waagrecht aus einem Hang herausragen. Sie haben einen Durchmesser von 60 cm und Metallroste an den Öffnungen, durch die eine Scheibe, jedoch keine Spieler hin-

eingelangen können. Falls eine Scheibe in eines der Abwasserrohre hineinfliegt, kann dann der Spieler gemäß der Regel zu einer Scheibe unterhalb der Spieleroberfläche seine Lage am Abhang, direkt über der Position der Scheibe markieren, ohne dass er dafür einen Strafwurf erhält?

Ja. Das Innere des Abwasserrohrs ist keine Spieloberfläche, der Hang darüber aber schon. Sofern der Turnierdirektor keine spezifische Anweisung gegeben hat, wie mit Scheiben im Abwasserrohr zu verfahren ist, kann der Spieler straflos seine Lage direkt über der Scheibe auf dem Hang markieren.

FA-STA-4

Meine Lage für einen kurzen Putt ist bergauf. Kann ich meinen hinteren Fuß auf die Lage, meinen vorderen Fuß vor die Lage platzieren und dann meinen vorderen Fuß vor dem Abwurf anheben? Nach dem Abwurf trägt mich mein Schwung hinter die Lage zurück. Ich nenne das einen "Fade-away" Putt.

Ja, das ist erlaubt. Dein Stand war korrekt als du die Scheibe losgelassen hast, und du hast dich danach nicht über deine Lage hinaus (näher zum Ziel) bewegt.

Hindernisse und Erleichterung

FA-HIN-1

Mein Abwurf liegt unter einem Picknick-Tisch. Kann ich dahinter werfen? Auf dem Tisch?

Picknick-Tische, wie auch jede andere Park- oder Kurs-Einrichtung, sind Hindernisse auf dem Kurs. Sie müssen wie alle anderen Hindernisse, z.B. ein Busch oder ein Baum, behandelt werden. Wie du deinen nächsten Wurf spielst, hängt vom Picknick-Tisch ab. Wenn genug Platz vorhanden ist, einen Stand darunter einzunehmen, eventuell auch indem du nur ein Bein darunter stellst, dann mach' das. Wenn die Scheibe auf dem Picknick-Tisch liegt und darunter ist Platz, ist es eine Lage über Grund und du markierst direkt darunter und spielst von dort. Wenn die Scheibe oben liegt und darunter ist kein Platz, wird der Tisch als massives Hindernis behandelt und du markierst dahinter auf der Spiellinie.

FA-HIN-2

Ein großer abgebrochener Ast (30 cm im Durchmesser und 2,5 Meter lang) liegt in meinem Stand. Darf ich ihn bewegen?

Ja, wenn du kannst. Es gibt kein Limit für die Größe eines zeitweiligen Hindernisses, solange es der Definition entspricht. Du kannst es bewegen, solange das durchführbar ist und du innerhalb von 30 Sekunden wirfst, wie es die Zeitüberschreitungs-Regel erlaubt.

FA-HIN-3

Meine Scheibe ist unter einem langen, heruntergefallenen Ast liegen geblieben. Der Ast ist klar vom Baum getrennt, beginnt hinter meiner Scheibe und reicht bis davor. Darf ich den Ast bewegen?

Ja. Wenn ein Teil des Astes sich an einer Stelle befindet, an der du einen Abstützpunkt für deinen Stand einnehmen kannst, darfst du ihn bewegen, selbst wenn ein anderer Teil des Astes näher am Ziel liegt als die Hinterkante deines Markers.

FA-HIN-4

Ein loser, abgebrochener Ast hängt gerade hinter meinem Marker herunter, was es mir schwer macht, einen Stand einzunehmen. Er berührt nicht den Boden. Darf ich ihn bewegen? Bekomme ich zeitweilige Erleichterung?

Nein. Da er sich nicht auf oder hinter deiner Lage befindet (deine Lage ist auf der Spieloberfläche), hat er denselben Status wie ein gesunder, verbundener Ast. Du wirst um ihn herumspielen müssen.

FA-HIN-5

Kann ich eine Erleichterung für hautreizende Pflanzen wie giftigen Efeu, Gift-eiche oder Brennnesseln, bekommen?

Nein, außer der Direktor hat zeitweilige Erleichterung dafür erklärt. Diese Pflanzen wirken sich auf Spieler unterschiedlich aus und stellen nur sehr selten ein ernstes Gesundheitsrisiko dar. Wenn deine Scheibe zwischen Pflanzen landet und du nicht von dort spielen möchtest, kannst du, auf Kosten eines Strafwurfs, freiwillige Erleichterung nehmen oder den Wurf aufgeben.

FA-HIN-6

Wie markiere ich meine Lage, wenn meine Scheibe an einer Stelle gelandet ist, an der sich empfindliche, geschützte, gefährdete oder wertvolle Pflanzen befinden?

Der Direktor kann eine Fläche zum Aus oder zu einem Erleichterungsbereich erklären. In diesem Fall markierst du deine Lage entsprechend der jeweiligen Regel. Wenn der Direktor keine spezielle Behandlung des Bereichs festgelegt hat und du ihn nicht betreten darfst, dann handelt es sich um einen Erleichterungsbereich und du spielst nach der passenden Regel. Beachte, dass du, auf Kosten eines Strafwurfs, freiwillige Erleichterung nehmen oder den Wurf aufgeben kannst.

FA-HIN-7

Was lässt sich bei einer unspielbaren, unsicheren oder schlecht markierten Abwurfzone machen?

Ist der Grund für das Problem mit der Abwurfzone ein zeitweiliges Hindernis, das nicht ohne Weiteres entfernt werden kann (wie beispielsweise stehendes

Wasser) dann darfst du zeitweilige Erleichterung hinter der Abwurfzone nehmen. Für andere Beeinträchtigungen des Spiels von der Abwurfzone gibt es keine Erleichterung. Falls die Abwurfzone rutschig ist, darfst du jedoch ein Handtuch auf den Boden legen, um so einen besseren Stand zu erhalten. Falls die Abwurfzone schlecht markiert ist, versuche einen Official oder einen ortskundigen Spieler aus einer anderen Gruppe zu finden, der dir hilft, die Begrenzungen der Abwurfzone zu bestimmen.

FA-HIN-8

Direkt vor mir befindet sich ein riesiges Spinnennetz. Darf ich das Netz vor dem Wurf beseitigen?

Nur wenn sich zumindest ein Teil davon am Boden oder hinter deiner Lage befindet. In diesem Fall ist es loser Naturstoff und darf als zeitweiliges Hindernis entfernt werden. Falls es sich dagegen nur in der Flugbahn befindet oder den Boden nicht berührt, darf es nicht entfernt werden.

FA-HIN-9

Ein Spieler, der Erleichterung für Hindernisse oder einen zeitweiligen Bereich nimmt, kann sich nach hinten, entlang der Spiellinie, bis zu ersten möglichen Lage bewegen. Der Direktor kann "größere, weitreichendere Erleichterung" festlegen. Was ist das?

Größere Erleichterung könnte eine Drop Zone, eine Wurfwiederholung oder die Erlaubnis zur Verlegung der Lage sein. Erleichterung (Lageverlegung ohne Strafwurf) wird in außergewöhnlichen Situationen gewährt, damit der Direktor viel Spielraum hat, um mit außergewöhnlichen Situationen fertig zu werden.

Eingeschränkte Wurfbahnen

FA-PFL-1

Mein Wurf hat das Pflichthindernis auf der falschen Seite passiert, ist dann auf der anderen Seite zurückgerollt und vor dem Hindernis liegen geblieben. Habe ich es trotzdem verfehlt?

Sobald die Scheibe in einen gesperrten Raum eingedrungen ist, spielt der restliche Verlauf des Wurfes keine Rolle mehr. Du hast das Pflichthindernis verfehlt.

FA-PFL-2

Ich habe ein Pflichthindernis verfehlt, für das keine Drop Zone gekennzeichnet wurde. Wo ist meine Lage?

Gehe zurück zu deiner letzten Lage.

Eine Position festlegen

FA-POS-1

Wie markiere ich eine Scheibe, die sich an einer unzugänglichen Stelle unterhalb der Spielfläche, etwa einer Spalte, befindet? Gibt es hierfür eine Strafe?

Die Regelungen für Scheiben über der Spielfläche treffen gleichermaßen auf Scheiben unter der Spielfläche zu. Lässt sich die Position der Scheibe in der Spalte feststellen und kann dort kein angemessener Stand eingenommen werden, kannst du die Lage ohne einen Strafwurf direkt darüber auf der Spielfläche markieren. Liegt der Punkt direkt über der Scheibe in der Luft oder innerhalb eines massiven Gegenstandes, markierst du die Lage auf dem ersten möglichen Punkt weiter hinten auf der Spiellinie.

Scheibe über 2 Meter

FA-2M-1

Gilt die Zwei-Meter-Regel noch?

Wenn nichts weiter festgelegt wurde, gilt die Zwei-Meter-Regel nicht. Der Turnierdirektor hat jedoch die Möglichkeit, die Zwei-Meter-Regel in beliebigem Umfang, d.h. für den gesamten Kurs, für Teile davon oder auch nur für einzelne Hindernisse in Kraft zu setzen. Wenn dies der Fall ist, wird es im Players Meeting und/oder dem Caddie Buch bekannt gegeben.

FA-2M-2

Eine von dem Ziel gehaltene Scheibe ist nicht Gegenstand der Zwei-Meter-Regel. Was gilt für eine Scheibe, die von einer anderen Kursausrüstung gehalten wird, z.B. einem Abwurf- oder Kursschild?

Dies unterliegt der Zwei-Meter-Regel, da es sich nicht um das Ziel handelt. Die einzige Ausnahme ist das Ziel des gerade gespielten Lochs. Wenn du es also irgendwie schaffst, dass deine Scheibe über zwei Metern auf einem Ziel eines anderen Lochs hängen bleibt, unterliegt sie der Zwei-Meter-Regel.

FA-2M-3

Ein Official hatte entschieden, dass meine Scheibe mehr als zwei Meter über der Spielfläche zur Ruhe gekommen war, bevor ich bei der Scheibe angelangt war. Ein anderer Spieler hat die Scheibe herabgeschüttelt, ehe ich meine Lage markieren konnte. Die Zwei-Meter-Regel war in Kraft. Wie wird mein Fall behandelt?

Da ein Official entschieden hat, erhältst du den Strafwurf gemäß der Zwei-Meter-Regel. Deine Lage ist direkt unter der Stelle, an der die Scheibe im

Baum steckte, so gut wie das von dem Official oder der Gruppe bestimmt werden kann.

Verlorene Scheibe

FA-VER-1

Meine Scheibe flog auf einen See zu, als wir sie aus den Augen verloren. Danach konnten wir sie nicht finden. Spiele ich die Scheibe als verloren oder als im Aus?

Falls deine Gruppe zu der begründeten Überzeugung gelangt ist, dass die Scheibe in den See geflogen ist, dann spielst du die Scheibe als im Aus. Ist es unsicher, ob sie im See gelandet ist, dann spielst du die Scheibe als verloren.

Putt-Bereich

FA-PUT-1

Muss beim Putt aus einer Grätsche mein zweiter Fuß auf einer Linie sein, die rechtwinkelig zu meiner Lage verläuft?

Nein. Dein zweiter Fuß kann so nahe am Ziel sein, wie die Hinterseite deines Markers. Dein zweiter Fuß muss also nicht in gerader Linie seitlich des Fußes sein, der sich hinter dem Marker befindet. In Wirklichkeit kann sich der Fuß hinter deinem Marker bis zu 30 cm weiter hinten (die Länge der Lage) und/oder 10 cm seitlich (die Hälfte der Breite der Lage von 20 cm) befinden, was bedeutet, dass dein zweiter Fuß sogar näher am Ziel sein kann. Er kann nur nicht näher sein, als die Hinterseite deines Markers. Denke auch daran, dass die Form, die dieselbe Distanz zum Ziel bestimmt wie die Hinterseite deines Markers, ein Kreis ist, mit dem Ziel als Mittelpunkt.

Aus (OB)

FA-AUS-1

Meine Scheibe ging ins Aus. Darf ich sie für meinen nächsten Wurf holen gehen?

Ja, solange du den nächsten Wurf innerhalb der, von der Zeitüberschreitungs-Regel erlaubten, 30 Sekunden machst.

FA-AUS-2

Mein Abwurf flog in einen Teich, der als Aus gilt und von hohem Schilf umgeben ist. Bei Anwendung der Ein-Meter-Regel würde ich mitten in diesem Schilf werfen müssen. Kann ich stattdessen den Wurf wiederholen?

Ja. Zurückzugehen zur vorherigen Lage ist eine der Möglichkeiten bei Aus. Du könntest auch, mit demselben Ergebnis, einen aufgegebenen Wurf wählen. Du kannst auch optionale Erleichterung, entlang der Spiellinie nach hinten, nehmen. Es würde dich keinen zusätzlichen Strafwurf kosten weil du freiwillige Erleichterung nach einer Strafe für Aus nehmen würdest. Das ist wahrscheinlich die beste Alternative.

FA-AUS-3

Meine Scheibe traf von außerhalb kommend einen beweglichen Zaun, der die Auslinie markiert. Befand sich die Scheibe kurzzeitig über dem Spielbereich, als der Zaun durch den Aufprall nachgab, oder dadurch, dass der äußerste Rand der Scheibe beim Aufprall durch eine Lücke im Zaun in den Spielbereich hinein geragt hat?

Nein. Der Zaun definiert eine Trennfläche für das Aus, welche sich mit dem Zaun bewegt. Falls die Scheibe den Zaun nicht durchdrungen hat und in ihm stecken geblieben ist, ist der Zaun als durchgehende, undurchlässige Fläche anzusehen. Deine Scheibe war zu keinem Zeitpunkt im Spielbereich, als sie den Zaun getroffen hat.

FA-AUS-4

Meine Scheibe ging ins Aus. Kann ich die Regel für freiwillige Erleichterung nutzen und meine Lage entlang der Spiellinie nach hinten markieren, anstatt in 1 m Entfernung zum Aus?

A: Ja. Nach einem Wurf, der zu einem Strafwurf führt und die Festlegung einer Lage erfordert (so wie Aus oder Über-Zwei-Meter), wird optionale Erleichterung gratis (ohne Strafwurf) gewährt.

FA-AUS-5

Mein Wurf landet direkt bei einem Bach der als Aus gilt. Es ist schwer zu entscheiden, ob die Scheibe im Aus liegt, da der Rand des Baches im Schlamm zwischen Gras verläuft. Ein anderer Spieler geht zur Scheibe und bewegt sie beim Versuch, zu sehen, ob sich unter der Scheibe Wasser befindet. Gilt meine Scheibe nun automatisch als im Spielbereich befindlich, da ein anderer Spieler sie berührt hat?

Nein. Beachte, dass die Regeln zu Störeinwirkungen und Position voraussetzen, dass eine Scheibe bewegt und nicht nur berührt wird. Der andere Spieler hat die Position deiner Scheibe nicht verändert. Manchmal muss eine Scheibe allein schon deswegen berührt werden, um festzustellen, wem sie gehört. Falls du deine eigene Scheibe bewegst, bevor geklärt werden kann, ob sie im Aus ist, dann ist sie automatisch aus. Es gibt jedoch keine entsprechende Regel, nach der sie automatisch im Spielbereich wäre, wenn jemand anderes sie bewegt. Falls das passiert, legst du die Scheibe wieder an ihre, durch Gruppenentscheidung bestimmte, ungefähre Position zurück.

FA-AUS-6

Ein Spieler in meiner Gruppe hat einen Fußfehler begangen und dies wurde angezeigt (und bestätigt). Sein Wurf ging ins Aus. Bekommt er eine Verwarnung, einen Strafwurf oder zwei Strafwürfe?

Die erste Standverletzung eines Spielers führt zu einem Strafwurf. In diesem Fall gab es mehrere Verstöße. Normalerweise zählt der erste Verstoß, der stattfindet. In diesem Fall ist das der Fußfehler (obwohl das nicht wirklich von Bedeutung ist, da es in beiden Fällen einen Strafwurf kostet). Es gibt keine Wurfwiederholung. Also wird die Scheibe als im Aus gespielt. Da ein Spieler nicht Strafwürfe für mehrere Verstöße bei einem Wurf erhalten kann, gibt es nur einen Strafwurf.

FA-AUS-7

In den Regeln steht, du kannst relativ zu dem Punkt markieren, an dem die Scheibe "zuletzt ins Aus ging". Wo liegt dieser Punkt? Zum Beispiel kann die Scheibe längere Zeit über der Aus-Linie fliegen. Liegt der Punkt dort, wo der erste Teil der Scheibe die Linie überquert hat oder wo die ganze Scheibe die Linie überquert hat?

Er liegt dort, wo die ganze Scheibe die Linie überquert hat. Mathematisch gesehen gibt es, da die Scheibe rund ist, einen eindeutigen Punkt, an dem sie den letzten Kontakt mit der Innenkante der Aus-Linie hatte. An diesem Punkt markierst du.

Zeitweilige Bereiche

FA-ZEI-1

Meine Scheibe ist in einem Bach gelandet, der als zeitweiliges Wasser gilt. Darf ich einen Stein oder einen Ast hinter meine Scheibe legen, so dass ich trockenen Fußes meinen Stand einnehmen kann.

Falls du keine zeitweilige Erleichterung mit einer Rückverlegung der Scheibe auf der Spiellinie gewählt hast, musst du deinen Stand wie an jeder anderen Stelle auf dem Kurs einnehmen. Der einzige Fall, in dem du Hindernisse entfernen darfst, ist, wenn du zeitweilige Hindernisse von deiner Lage entfernst. Falls du die Lage nicht so spielen willst, wie du sie vorfindest und nicht zeitweilige Erleichterung nehmen willst, kannst du auf Kosten eines Strafwurfes eine optionale Erleichterung nehmen, den Wurf aufgeben oder eine optionale Wurfwiederholung nehmen.

FA-ZEI-2

Schließt der Ausdruck 'Wasseransammlung' in der Regel zur zeitweiligen Erleichterung Ansammlungen von Schnee oder Eis ein?

Nein. Der Ausdruck 'Zeitweiliges Wasser' bezieht sich in diesen Regeln auf Wasser im gewöhnlichen Sinn, d.h. in flüssiger Form. Die Regeln gewähren keine zeitweilige Erleichterung für Schnee, Eis oder sogar Wasserdampf. Beachte, dass der Direktor Eis oder Schnee zu zeitweiligen Hindernissen erklären kann. In diesem Fall dürfen sie bewegt werden, wenn sie sich auf oder hinter deiner Lage befinden.

Beenden einer Bahn

FA-END-1

Muss ich die Scheibe werfen, wenn ich direkt am Korb stehe oder kann ich sie einfach hineinlegen und loslassen?

Du kannst sie in den Fangkorb legen aber du musst sie loslassen und zur Ruhe kommen lassen, bevor du sie herausnimmst. Das Loslassen ist ein notwendiger Bestandteil des Wurfs. Darum ist das alleinige Berühren der Ketten oder des Fangkorbs mit deinem Putter kein Wurf und beendet nicht das Loch.

FA-END-2

Nach meinem Putt blieb meine Scheibe auf dem Korboberteil liegen. Was nun?

Du hast die Bahn noch nicht beendet. Markiere deine Lage unterhalb der Scheibe und setze dein Spiel fort.

FA-END-3

Nach einem Putt blieb meine Scheibe waagrecht auf dem Korbrand genau über zwei Verstreibungen liegen. Zählt dies als Beendigung der Bahn?

Ja.

FA-END-4

Jeder in meiner Gruppe hat gesehen, wie mein Soft-Putter durch die Seite des Korbes nach innen gelangt ist und ohne sich im geringsten verkeilt zu haben, auf dem Boden des Fangkorbes liegen blieb. Meine Gruppenmitglieder behaupteten, mein Putt würde nicht gelten. Zählt mein Putt als korrekt?

Ja. Der Flug der Scheibe spielt keine Rolle. Wenn die Scheibe vom Fangkorb oder von den Ketten unterhalb des Kettenkranzes gehalten wird, ist die Bahn erfolgreich beendet.

FA-END-5

Beim Putten stoße ich mich mit meinem hinteren Fuß vom Boden ab, sodass ich beim Loslassen der Scheibe nur auf meinem vorderen Fuß stehe. Diese Position halte ich nach dem Wurf für einige Augenblicke bevor ich dann meinen hinteren Fuß nach vorne führe und Richtung Ziel gehe. Ist das ein Standfehler?

Das ist schwer zu sagen. Um die "volle Kontrolle über das Gleichgewicht" zu zeigen, muss ein Spieler seine nach vorne gerichtete Bewegung nach dem Loslassen der Scheibe unterbrechen, bevor er in Richtung Ziel geht. Einige Beispiele für Handlungen, die anzeigen, dass man die Kontrolle über sein Gleichgewicht besitzt, sind: (1) eine deutliche Pause und ein Halten des Gleichgewichtes, (2) das Aufsetzen des hinteren Fußes auf der Spieloberfläche hinter der Markierung oder, (3) das Aufnehmen der Marker-Scheibe. Im Kern geht es darum, zu zeigen, dass man im Gleichgewicht ist und die Kontrolle über seinen Körper besitzt, während man sich noch hinter der Markierung befindet und bevor man in Richtung Ziel geht. Am besten sollte man sich so verhalten, dass darüber kein Zweifel entsteht, was relativ einfach ist, wenn man tatsächlich nach dem Abwurf volle Körperkontrolle hat.

FA-END-6

Meine Scheibe ruhte in den Ketten und ich ließ den nächsten Spieler putten. Sein Putt warf meine Scheibe aus dem Ziel und auf den Boden. Muss ich noch einen Wurf machen um die Bahn zu beenden?

Nein. Sobald deine Scheibe zur Ruhe kam und vom Korb gehalten wurde, hast du die Bahn beendet. Du kannst die Scheibe aufheben und zum nächsten Loch gehen.

FA-END-7

Auf einem blinden Loch warf ich eine schnelle, stabile Scheibe, die vor dem Ziel aufkam und mit großer Wucht in Richtung Korb skippte. Als wir ankamen, sahen wir, dass sie sich im Vorderteil des Fangkorbs verkeilt hatte. Zählt das als Beendigung der Bahn?

Ja. Wenn die Scheibe vom Fangkorb oder den Ketten unterhalb des Kettenkranzes gehalten wird, gilt die Bahn als beendet.

Führen der Scorekarten

FA-SCO-1

Gibt es eine Strafe, wenn man vergisst, auf der Scorekarte das Ergebnis einer Bahn einzutragen, auch wenn das Gesamtergebnis der Runde ist korrekt?

Ja. Scorekarten, bei denen ein Ergebnis einer Bahn fehlt, sind fehlerhaft und es werden zwei Strafwürfe zum korrekten Gesamtergebnis addiert.

Aufgegebener Wurf

FA-AUF-1

Was ist ein aufgegebener Wurf? Was ist der Unterschied zur alten Regel der optionalen Wurfwiederholung?

Einen Wurf aufgeben bedeutet, dass dieser (außer um den Score zu erhöhen) behandelt wird, als hätte er nicht stattgefunden. Der ursprüngliche Wurf plus ein Strafwurf werden zu deinem Ergebnis hinzugezählt. Wenn du einen Wurf aufgibst, werden die daraus resultierende Lage sowie alle durch ihn anfallenden Strafen ignoriert.

FA-AUF-2

Mein Abwurf auf einer kurzen, leichten Bahn ging in einen dichten Wald und blieb auf einem hohen Baum hängen. Die Zwei-Meter-Regel war in Kraft. Ich würde lieber noch einmal vom Abwurf spielen als aus dem Wald. Ist das dann der dritte oder vierte Wurf?

Es ist der dritte, wenn du deinen Drive aufgibst. Du zählst den ursprünglichen Wurf und addierst einen Strafwurf dafür, dass du diesen aufgibst. Durch einen aufgegebenen Wurf anfallende Strafwürfe werden nicht gezählt.

FA-AUF-3

Nachdem ich geworfen und meinen Marker aufgenommen habe, wird mir klar, dass ich den Wurf aufgeben will. Kann ich das tun, obwohl die Lage nun nicht mehr markiert ist?

Ja, lass deine Gruppe über die ungefähre Lage entscheiden, von der der Wurf erfolgte und spiele von dort weiter.

Provisorische Würfe

FA-PRO-1

Was besagt die Regel über provisorische Würfe und wann ist sie anzuwenden?

Ein provisorischer Wurf wird gespielt, wenn ein Spieler mit einer Gruppenentscheidung nicht einverstanden ist und kein Official verfügbar ist, oder wenn im Fall einer möglicherweise verloren gegangenen oder ins Aus geflogenen Scheibe sowie bei einem verfehlten Pflichthindernis Zeit gespart werden kann. Provisorische Würfe ermöglichen die Fortsetzung des Spiels, indem eine fragliche Regelentscheidung aufgeschoben wird, bis der Status der Scheibe eindeutig bestimmt werden kann oder ein Official verfügbar ist, der über die Regelauslegung entscheidet. Im Fall einer umstrittenen oder unklaren Regelauslegung kann es notwendig sein, dass der Spieler die Bahn sowohl von seinen ursprünglichen wie von seinen provisorischen Würfeln aus beendet und somit zwei Reihen von Würfeln an der Bahn spielt. Sobald eine Entscheidung getroffen wurde, werden nur die Würfe der korrekten Wurfreihe gezählt.

Übungswurf

FA-UEB-1

Nachdem ich meine Lage markiert hatte, schleuderte ich meinen Putter circa 3 Meter in Richtung meiner Tasche. Er traf meine Tasche, stellte sich auf und rollte ungefähr 10 Meter den Berg hinunter. War das ein Übungswurf?

Nein. Ein Wurf unter fünf Metern (in der Luft), mit dem Ziel sie beiseite zu legen, ist kein Übungswurf.

FA-UEB-2

Mein Freund hat eine nicht verwendete Scheibe beim Abwurf liegen gelassen. Ich hob sie auf und sah ihn am nächsten Loch. Also warf ich sie ihm zu. Er war ungefähr 30 Meter entfernt. War das ein Übungswurf?

Ja. Sie flog mehr als fünf Meter in der Luft. Also war das ein Übungswurf, unabhängig vom Zweck des Wurfs.

FA-UEB-3

Ein Spieler meiner Gruppe ärgerte sich über einen vergebenen, kurzen Putt. Nach Beendigung der Bahn warf er einen kräftigen Putt aus circa zwei Metern Entfernung in die Ketten. War das ein Übungswurf?

Ja. Der Wurf wurde nicht im Wettbewerb ausgeführt und auch nicht, um eine nicht verwendete Scheibe beiseite zu legen oder einem Spieler zurückzugeben. Das macht ihn zu einem Übungswurf.

Störeinwirkung

FA-STO-1

Meine Scheibe steckte in einem Baum in weit über zwei Metern Höhe (die Zwei-Meter-Regel war in Kraft) als sie von der Scheibe eines anderen Spielers getroffen wurde und dadurch vom Baum fiel. Wo ist meine Lage und werde ich entsprechend der Zwei-Meter-Regel bestraft?

Die Regel zu Störeinwirkungen besagt, dass eine Scheibe, die bewegt wurde ausgehend von der Position gespielt wird, wo sie ursprünglich zur Ruhe gekommen ist. Da es klar über zwei Metern war, erhältst du einen Strafwurf, genauso wie wenn die Scheibe auf dem Baum geblieben wäre.

Falsches Spiel

FA-FSP-1

Meine Gruppe hat eine Bahn gespielt, die nicht Teil des Turnierkurses ist. Was ist die Strafe?

Falls die falsche Bahn anstelle einer Bahn gespielt wurde, die Teil des Kurses ist, erhält jeder Spieler zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis an dieser Bahn hinzu. Falls die falsche Bahn zusätzlich zu den Bahnen des Turnierkurses gespielt wurde, erhält jeder Spieler zwei Strafwürfe zu seinem Gesamtergebnis hinzu. (Die Würfe an der falschen Bahn werden nicht gezählt.)

FA-FSP-2

Ich habe aus Versehen von der Scheibe eines anderen Spielers geworfen. War das ein Fußfehler oder falsches Spiel?

Das war falsches Spiel, weil die falsche Lage verwendet wurde. Ein Fußfehler, bzw. eine Standverletzung, setzt voraus, dass die korrekte Lage verwendet wird, der Spieler sie aber beim Wurf verfehlt.

FA-FSP-3

Ich habe ein Pflichthindernis verfehlt. Wir stellten dies jedoch erst fest, als ich schon einen weiteren Wurf gemacht hatte. Was mache ich?

Nachdem du deinen Fehler nach einem einzigen falsch gespielten Wurf bemerkt hast (dem, den du von der Drop Zone hättest machen sollen), bekommst du einen Strafwurf für das falsche Spiel und gehst zur Drop Zone. Die Strafe für das verfehlt Pflichthindernis zählt trotzdem, da sie einen anderen Wurf betrifft. Du erhältst also zwei Strafwürfe auf dieser Bahn. Hättest du, nach dem Verfehlen des Pflichthindernisses, zwei Würfe gemacht, würdest du die Bahn beenden und drei Strafwürfe bekommen (einen für das verfehlt Pflichthindernis und zwei für das unbemerkte falsche Spiel).

FA-FSP-4

Nach Abgabe der Scorekarten bemerkte ich, dass ich eine begonnene Bahn nicht beendet hatte. Was ist die Strafe?

Du erhältst zwei Strafwürfe, wie in Regel 811.C festgelegt. Ein zusätzlicher Wurf wird (aufgrund von 811.F.3) für den letzten Wurf der nicht beendeten Bahn addiert. Das Ergebnis für diese Bahn ergibt sich aus den gemachten Würfeln, plus zwei Strafwürfen für das falsche Spiel und einem zusätzlichen Wurf für das Beenden der Bahn.

FA-FSP-5

Während meiner Runde bekam ich Bauchschmerzen und musste eine Toilette aufsuchen. Ich war so lange dort, dass meine Gruppe eine Bahn ohne mich spielte. Kann ich mich ihnen wieder anschließen und eine Strafe für die veräumte Bahn nehmen.

Ja. Siehe 811.F.5 und 811.F.6 dazu, wie dieser Fall zu regeln ist.

FA-FSP-6

Ich bin zu spät am Kurs angekommen. Das Zwei-Minuten-Signal war schon vorbei und es stellte sich heraus, dass mir die Bahn 12 auf der anderen Seite des Parks zugewiesen war. Ich konnte unmöglich rechtzeitig dort sein und mich erwartete Par plus Vier für die versäumte Bahn. Da bemerkte ich eine Dreiergruppe auf der nahegelegenen Bahn 3. Wenn ich mich ihnen anschließe, bekomme ich 2 Strafwürfe, da ich auf der falschen Bahn beginne bzw. in der falschen Gruppe. Dadurch erspare ich mir 2 Strafwürfe. Schlau, oder?

Eher nicht. Eine Bahn absichtlich zum eigenen Vorteil falsch zu spielen, kann zur Disqualifikation führen. Jeder Wurf, der in einer falschen Gruppe gespielt wurde, wird ignoriert. Du musst die Gruppe finden, die dir zugeteilt wurde.

Etikette

FA-ETI-1

Einer meiner Konkurrenten treibt gerne Psycho-Spielchen, beispielsweise indem er mir mein Ergebnis für die Runde voraussagt oder dass ich einen Putt verfehlen werde, usw. Kann ich eine Verletzung der Etikette aussprechen?

Möglicherweise. Sich wie ein Idiot zu benehmen, ist nicht explizit als eine Verletzung der Etikette angeführt. Allerdings kann jede "ablenkende oder unsportliche" Handlung bestraft werden. Du musst entscheiden, ob das Verhalten des Spielers dies rechtfertigt. Abgesehen davon ist es eine Sache, die du, deine Gruppe und/oder weitere Spieler mit ihm ausmachen müssen. Wenn es das Verhalten rechtfertigt oder es eine entsprechende Anzahl von Vorfällen bei diesem Spieler gibt, kannst Du den Direktor und/oder den Disziplinausschuß der PDGA informieren.

Ausrüstung

FA-ASR-1

Darf ich einen Entfernungsmesser verwenden?

Ja, aber du musst trotzdem innerhalb der 30 Sekunden werfen, wie es die Zeitüberschreitung-Regel erlaubt.

FA-ASR-2

Sind aufgrund von Mängeln ausgesonderte Exemplare (X-out-Scheiben, Factory-Seconds, Fehldrucke etc.) von durch die PDGA genehmigten Scheibenmodellen für PDGA-Turniere zugelassen?

Ja. Solange diese Scheiben die im PDGA Technical Standards Dokument genannten Anforderungen (Gewicht, Schärfe des Randes, Biegsamkeit etc.) erfüllen, sind sie zulässig. Spieler haben jedoch jederzeit das Recht, die Zulässigkeit einer im Turnier verwendeten Scheibe überprüfen zu lassen. In diesem Fall hat der Turnierdirektor das letzte Wort.

FA-ASR-3

Ich habe meine Lieblings-Putter im Auto vergessen. Darf ein Freund ihn während der Runde für mich holen gehen?

Ja. Du darfst deiner Tasche nach dem Start der Runde weitere Scheiben hinzufügen. Stelle sicher, dass der Botengang die anderen Spieler nicht stört und dass du die Zeitüberschreitungs-Regel nicht übertrittst. Der beste Zeitpunkt dafür ist zwischen zwei Bahnen.

FA-ASR-4

Ich habe Ultimate gespielt und trage beim Disc-Golf-Spiel gerne griffige Handschuhe. Sind diese erlaubt?

Ja. Handschuhe sind explizit in 813.02.C als Hilfsmittel erlaubt, um die Abnutzung der Haut unter Kontrolle zu halten.

FA-ASR-5

Meine Scheibe landete auf einem sehr harten, steinigen Untergrund. Darf ich ein Handtuch oder eine Unterlage auf den Boden legen, um mein Knie zu schützen?

Ja. Ein Handtuch oder eine kleine Unterlage, die in zusammengedrücktem Zustand weniger als 1 cm dick ist, darf auf der Lage, dies kann auch eine Drop Zone oder die Abwurfzone sein, verwendet werden.

Lochspiel

FA-LOC-1

Mein Gegner schenkte mir einen Putt. Ich möchte diesen aber trotzdem werfen, um im Rhythmus zu bleiben. Darf ich das machen?

Nein. Wenn dir ein Gegner einen Putt schenkt, hast du die Bahn beendet. Wenn du danach einen Putt wirfst, ist das ein zusätzlicher Wurf. Der erste zusätzliche Wurf hat eine Verwarnung zur Folge. Weitere führen zu Strafwürfen.

Doubles und Teamspiel

FA-DOU-1

Mein Doubles-Partner hat eine Annäherung mit der Scheibe geworfen, die zur Markierung der Lage diente. Kann ich für meinen Wurf mit einem Mini markieren?

Nein. Team-Mitglieder müssen ihre Lage auf dieselbe Art markieren und dürfen dies nur einmal tun.

Turnierhandbuch

FA-TUR-1

Können Frauen in jeder beliebigen Spielklasse antreten?

Eine Frau kann in jeder Spielklasse antreten, deren Qualifikationskriterien sie erfüllt. Es gibt keine Spielklassen, die nur Männern vorbehalten sind.

FA-TUR-2

Was ist, wenn eine Gruppe mit dem Spiel beginnt, bevor das offizielle Startsignal gegeben wurde?

Falls die Gruppe irrtümlich zu früh begonnen hat und dann das offizielle Startsignal wahrnimmt, geht sie zum Abwurf zurück und beginnt noch einmal. Keiner der gemachten Würfe zählt als Übungswurf, selbst wenn er nach dem Zwei-Minuten-Signal geworfen wurde. Falls die Gruppe zu früh begonnen hat und das Startsignal nicht wahrnimmt, bleiben ihre Ergebnisse unverändert und sie erhalten keine Strafwürfe.

Impressum

Lizenzierte deutsche Ausgabe von:
Professional Disc Golf Association's
Official Rules of Disc Golf, revision 2022
© PDGA 2022

Rechteinhaber:

Professional Disc Golf Association
The International Disc Golf Center
3841 Dogwood Lane
Appling, GA USA 30802-3004
Web: www.pdga.com
Email: office@pdga.com

Deutsche Ausgabe gemeinsam herausgegeben von:

Deutscher Frisbeesportverband e.V. (DFV)
Abteilung Disc Golf
Web: www.discgolf.de
Österreichischer Discgolfverband
Web: www.discgolf.at
Schweizer Disc Golf Verband (SDGV)
Web: www.discgolf.ch

Übersetzung:

Frank Neitzel, Peter Pichler

Fragen und Anmerkungen zu dieser Ausgabe:

Frank Neitzel
Email: regeln@discgolf.de

Sämtliche Rechte der deutschen Ausgabe:

Für Deutschland: Deutscher Frisbeesportverband e.V. (DFV)
Für Österreich: Österreichischer Discgolfverband
Für die Schweiz: Schweizer Disc Golf Verband (SDGV)

Das Werk einschließlich all seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtes ist ohne Zustimmung der Herausgeber unzulässig und strafbar.
Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen sowie Verarbeitungen in elektronischen Systemen.

Veröffentlichung:

Mai 2022



DISC GOLF

TURNIERHANDBUCH

PDGA.com

PDGA™

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Spirit of the Game	3
Der Code der Disc-Golfer	3
Abschnitt 1: Turnierablauf	4
1.01 Teilnahmeberechtigung	4
1.02 Turnieranmeldung	4
1.03 Rücktritte und Rückerstattungen	7
1.04 Turnier-Check-In	9
1.05 Trainingsrunden und Spielbeginn.....	9
1.06 Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes	10
1.07 Unterbrechung des Spiels	12
1.08 Reduzierung des Starterfeldes.....	14
1.09 Gleichstände	15
1.10 Preisverteilung	16
1.11 Officials.....	18
1.12 Turnier-Officials	18
1.13 Jugendschutz	19
1.14 Ligen	20
Abschnitt 2: Qualifikation für Divisionen	21
2.01 Allgemein	21
2.02 Ausnahmen	22
2.03 Reklassifizierung von Pros / Amateuren.....	23
2.04 Pros, die als Amateure antreten / Amateure, die als Pros antreten.....	23
2.05 True Amateur	24
Abschnitt 3: Verhaltensregeln	24
3.01 Allgemein	24
3.02 Spieltempo	25
3.03 Fehlverhalten von Spielern	25
3.04 Kleidungsrichtlinien	27
3.05 Transportmittel, Caddies und Gruppen	29
3.06 Verpflichtungen gegenüber Medien und Sponsoren	29
3.07 Händlerrichtlinien	30
3.08 Rechte und Pflichten des Turnierdirektors	30
Impressum	32

Einleitung

Das PDGA-Turnierhandbuch beschreibt Verfahren und Richtlinien für PDGA-Veranstaltungen und ist in Zusammenhang mit den Offiziellen Regeln für Disc-Golf und dem Dokument zu den Tour-Standards zu benutzen. Diese Verfahren und Richtlinien gelten, sofern nichts anderes festgelegt ist, für alle PDGA-Veranstaltungen. Falls ein Turnierdirektor eine Auflage in diesen Dokumenten für inakzeptabel hält, kann er beim PDGA Director of Event Support unter eventsupport@pdga.com eine Befreiung beantragen.

Spirit of the Game

Disc-Golf wird größtenteils ohne die Aufsicht eines Schiedsrichters gespielt. Der Sport vertraut auf die Integrität jedes Einzelnen und seinen Vorsatz, auf andere Spieler Rücksicht zu nehmen und sich an die Offiziellen Regeln für Disc-Golf zu halten. Jeder Spieler sollte sich diszipliniert verhalten und jederzeit höflich und fair bleiben, unabhängig davon, in welcher Wettkampfsituation er sich befindet.

Weise andere auf Regelverletzungen hin!
Akzeptiere, wenn andere es bei dir tun!
Es ist nichts Persönliches, so sind die Regeln.

Dies ist der Spirit des Disc-Golf-Sports!

Der Code der Disc-Golfer

1. Spiele klug:

Wirf NIEMALS in Richtung einer nicht einsehbaren Stelle. Wirf nicht, falls Spieler, Zuschauer, Spaziergänger oder andere Personen von deinem Wurf getroffen werden könnten. Bitte jemanden, den Wurf zu beobachten (als 'Spotter' zu agieren).

2. Respektiere den Kurs:

Beachte alle Regeln. Vermeide, den Kurs zu verunreinigen, mit Graffiti zu beschmieren, oder die Einrichtungen und Pflanzen zu zerstören.

3. Repräsentiere den Sport:

Sei positiv und verantwortungsvoll. Unterrichte andere.



Abschnitt 1: Turnierablauf

1.01 Teilnahmeberechtigung

A. Jedes aktuelle PDGA-Mitglied ist berechtigt, in jeder Division anzutreten, für die es sich aufgrund seiner Klasse (Pro oder Amateur), seines Alters, Geschlechts und Player Ratings qualifiziert hat. Ausnahmen hiervon müssen im Vorhinein durch den PDGA Director of Event Support genehmigt werden. Siehe dazu Abschnitt 2 'Qualifikation für Divisionen' für weiterführende Informationen zum Divisionswahlrecht.

B. Anforderungen an die Mitgliedschaft

1. Um bei einem Major- oder Elite-Series-Event bzw. einem A- oder B-Klassen-Turnier anzutreten, ist eine aktuell gültige Mitgliedschaft der PDGA erforderlich.
2. Bei allen anderen PDGA-Veranstaltungen können Spieler ohne aktuell gültige Mitgliedschaft teilnehmen, indem sie eine Nichtmitglieds-Gebühr entrichten (diese ist nicht erforderlich für Freizeit-Ligen, siehe 1.14.C.1).
3. Bei PDGA-Events, die Nichtmitglieder oder Mitglieder ohne aktuell gültige Mitgliedschaft zulassen, ist die Nichtmitglieds-Gebühr für Spieler der Junioren-Division nicht erforderlich. Ebenso wenn die Erfordernis vom PDGA Director of Event Support erlassen wurde (z.B. bei Women's Global Event-Turnieren).

1.02 Turnieranmeldung

A. Eine Voranmeldung ist für PDGA Majors-, Elite-Series- und A-Klassen-Turniere vorgeschrieben und wird für alle anderen Turnierklassen empfohlen.

B. Ein Spieler ist kein offizieller Teilnehmer bei einem Turnier, bevor das Turnier seine Startgebühr erhalten und bestätigt hat.

C. Alle offenen Startplätze werden in der zeitlichen Reihenfolge der Anmeldungen vergeben ('First-come-first-serve-Prinzip'), bis die vorgesehenen Plätze voll sind, es sei denn für einzelne Divisionen oder Klassen wären spätestens mit Start der Anmeldung Obergrenzen veröffentlicht worden. In diesem Fall werden die Plätze in den Divisionen oder Klassen separat nach der zeitlichen Reihenfolge der Anmeldungen vergeben. Zulässige Ausnahmen zum First-come-first-serve-Prinzip werden im Folgenden genannt.

1. Ausnahmen

Einige Ausnahmen zum First-come-first-serve-Prinzip sind angemessen, um lokale Vereine oder Helfer für ihre ehrenamtliche Arbeit zu belohnen, um Turnierdirektoren (TDs) ein Mittel an die Hand zu geben, Gelder für das Turnier einzuwerben, von denen alle Teilnehmer profitieren und um

TDs zu ermöglichen, nach ihrem Ermessen spezifische demographische Entwicklungen in ihrer Region zu unterstützen.

- a. Keine dieser Ausnahmen sind bei PDGA Majors oder PDGA Elite Series Events zulässig (NT & DGPT), da diese Veranstaltungen durch ihre Vereinbarungen mit der PDGA bereits über feste Anmelde Richtlinien verfügen. A-Tier-Events, die in Zusammenhang mit einem National-Tour-Event abgehalten werden, können dagegen diese Ausnahmen anwenden.
- b. In allen Fällen muss die Anwendung dieser Ausnahmen vollständig transparent erfolgen, sowie frühzeitig und in einer Art bekanntgemacht werden, die es allen in Frage kommenden Spielern erlaubt, die Ausnahmeregelungen wahrzunehmen, falls sie das wünschen.
- c. Die folgenden unter den Punkten 2, 3 und 4 aufgeführten Ausnahmen sind die einzigen für PDGA-Veranstaltungen zulässigen Ausnahmen zum reinen 'First-come-first-serve-Prinzip'.

2. Unlimitierte erlaubte Ausnahmen

Diese unlimitierten erlaubten Ausnahmen sind nicht auf einen Anteil der Startplätze beschränkt, sie müssen aber für alle in Frage kommenden Spieler in vorgezogenen Anmeldephasen nach dem 'First-come-first-serve-Prinzip' vergeben werden.

- a. TDs können vorgezogene Anmeldephasen auf der Grundlage des PDGA Ratings einrichten, um Spieler mit höherem Rating zu bevorzugen.
- b. TDs können vorgezogene Anmeldephasen einrichten auf der Grundlage von PDGA Qualifikationsturnieren, die allen Spielern offen stehen.
- c. TDs können vorgezogene Anmeldephasen für Divisionen einrichten, die andernfalls unterrepräsentiert wären. Diese Möglichkeit ist auf Damen-, Junioren- oder Divisionen für Spieler über 50 Jahren beschränkt.

3. Limitierte erlaubte Ausnahmen

Anforderungen:

- a. TDs können eine oder mehrere der drei unten aufgeführten limitierten erlaubten Ausnahmen anwenden, sie dürfen aber insgesamt nicht mehr als ein Drittel der Startplätze dafür verwenden. Zwei Drittel der Startplätze müssen Anmeldungen nach dem 'First-come-first-serve-Prinzip' vorbehalten sein.
- b. Falls das Turnier Obergrenzen für Pro- und Am-Anmeldungen besitzt, dürfen maximal ein Drittel der Amateur-Plätze und maximal ein

Drittel der Pro-Plätze für limitierte Ausnahmen verwendet werden. Sowohl im Amateur- wie im Pro-Bereich müssen jeweils mindestens zwei Drittel der Startplätze Anmeldungen nach dem 'First-come-first-serve-Prinzip' vorbehalten sein.

c. Falls das Turnier Obergrenzen bei den Startplätzen für einzelne Divisionen vorsieht, dann dürfen in keiner Division mehr als die Hälfte der Startplätze für limitierte Ausnahmen verwendet werden. In jeder Division muss mindestens die Hälfte der Startplätze Anmeldungen nach dem 'First-come-first-serve-Prinzip' vorbehalten sein.

d. Folgende Arten limitierter Ausnahmen sind zulässig:

1. Ausnahmen für Mitglieder bestimmter Vereine

TDs können eine bevorrechtigte Anmeldung anbieten für Mitglieder bestimmter lokaler Vereine, die das Turnier organisieren, durchführen oder zu seinem Erfolg beitragen. Die Vereinsmitgliedschaft darf nicht nur bestimmten Personen vorbehalten sein und die Möglichkeit zum Vereinsbeitritt muss öffentlich bekannt gemacht werden, so dass jeder, der dies wünscht, die Möglichkeit hat, die bevorrechtigte Anmeldung für Vereinsmitglieder in Anspruch zu nehmen.

2. Ausnahmen für Sponsoren

TDs können eine bevorrechtigte Anmeldung anbieten für Spieler, die das Turnier in einem vom TD bestimmten Maß sponsern (oder für Spieler, die ein Turniersponsor benennt). Die Möglichkeit hierzu darf nicht nur bestimmten Personen vorbehalten sein und muss öffentlich bekannt gemacht werden, so dass jeder, der dies wünscht, die Möglichkeit hat, die bevorrechtigte Anmeldung für Sponsoren in Anspruch zu nehmen.

3. Ausnahmen für Helfer

TDs können eine bevorrechtigte Anmeldung anbieten für Helfer, die mit ihrer Arbeit das Turnier vorbereiten oder durchführen helfen, etwa indem sie den Kurs präparieren. Die Möglichkeit hierzu darf nicht nur bestimmten Personen vorbehalten sein und muss öffentlich bekannt gemacht werden, so dass jeder, der dies wünscht, die Möglichkeit hat, die bevorrechtigte Anmeldung für Helfer in Anspruch zu nehmen.

4. Ausnahmen für Partnervereine der PDGA ('PDGA Affiliate Clubs') – Events ausschließlich für Vereinsmitglieder

a. Partnervereine der PDGA mit einer großen Anzahl an Mitgliedern haben die Möglichkeit, PDGA-Turniere zu veranstalten, die nur Vereinsmitgliedern offenstehen.

b. Die Vereinsmitgliedschaft darf nicht nur bestimmten Personen vorbehalten sein und die Möglichkeit zum Vereinsbeitritt muss öffentlich bekannt gemacht werden, so dass jeder, der dies wünscht, die Möglichkeit hat, dem Verein beizutreten.

c. Die Anmeldung muss für alle Vereinsmitglieder nach dem 'First-come-first-serve-Prinzip' erfolgen.

d. Da diese Events der Allgemeinheit nicht offen stehen, werden solche Events als 'X'-KlassenEvents bezeichnet ('XC', 'XB', 'XA') und der Eventname muss den Zusatz 'Event nur für Vereinsmitglieder' enthalten.

D. Wartelisten (Gesamt, pro Klasse oder pro Division) werden basierend auf den im Vorhinein bekanntgegebenen Obergrenzen geführt.

E. Die Reihenfolge von Anmeldungen, die über ein Online-Verfahren angenommen werden, richtet sich nach dem genauen Zeitpunkt, zu dem die Anmeldegebühr in dem Online Portal eingegangen ist.

F. Für den Fall, dass mehrere Anmeldungen gleichzeitig ankommen, hat der Spieler mit der niedrigeren PDGA-Nummer Vorrecht.

G. Voranmelde- und Wartelisten müssen auf pdga.com und/oder der offiziellen Turnierseite publiziert und mindestens wöchentlich aktualisiert werden.

H. Nur die Teilnehmer, die bereits bezahlt haben, sollten auf der Starterliste veröffentlicht werden.

1.03 Rücktritte und Rückerstattungen

Turnierrichtlinien

A. Spieler **MÜSSEN** ihre Rücktritte per Email oder Telefon dem Turnierdirektor mitteilen, und dies ausschließlich an die für das Turnier veröffentlichte Kontaktadresse. Absprachen mit anderen Personen als dem Turnierdirektor, darunter auch mit anderen Mitgliedern der Turnier-Organisation, gelten nicht als offiziell.

B. Spieler, die **MEHR** als die nominelle Wartelistengebühr von 10 Dollar bezahlt haben, um auf die Warteliste gesetzt zu werden, aber letztendlich keinen Startplatz erhalten, oder die vor Anmeldeschluss offiziell beantragen, von der Warteliste genommen zu werden (innerhalb einer Woche ist empfohlen), bekommen die Startgebühr minus die Wartelistengebühr refundiert. Spieler, die nur die nominelle Wartelistengebühr von 10 Dollar bezahlt haben, bekommen keine Refundierung.

C. Spieler, die mindestens 30 Tage vor dem Turnier offiziell beantragen, von der Starterliste genommen zu werden, bekommen die Startgebühr minus einer Bearbeitungsgebühr von max. 10 Dollar refundiert.

D. Spieler, die 15-29 Tage vor dem Turnier offiziell beantragen, von der Starterliste genommen zu werden, bekommen die Startgebühr minus einer Bearbeitungsgebühr von max. 10 Dollar NUR dann refundiert, wenn entweder ein Spieler von der Warteliste nachrückt oder ein Spieler, der sich spontan anmeldet, den Startplatz einnimmt. Falls der Startplatz NICHT vergeben wird, hat der Turnirdirektor die Wahl, dem nicht angetretenen Spieler entweder 50% der Startgebühr zu refundieren oder nur das Spielerpaket ("Player's Pack") auszuhändigen, das er erhalten hätte, wenn er angetreten wäre (abzüglich der Versandkosten). Im Falle eines Spieler, der in einer PRO-Division bei einem Turnier angetreten wäre, bei dem der Wert des Spielerpakets weniger als 25% der Startgebühr beträgt, muss der Turnirdirektor 50% der Startgebühr refundieren.

E. Spieler, die frühestens 14 Tage vor dem Turnier und vor dem Ende der Frist für die Anmeldung und für die Aufnahme der Spieler, die auf der Warteliste stehen (empfohlen: innerhalb einer Woche), offiziell beantragen, von der Starterliste genommen zu werden, bekommen die Startgebühr minus einer Bearbeitungsgebühr von max. 10 Dollar nur dann refundiert, wenn entweder ein Spieler von der Warteliste nachrückt oder ein Spieler, der sich spontan anmeldet, den Startplatz einnimmt. Falls der Startplatz NICHT vergeben wird, hat der Turnirdirektor die Wahl, dem nicht angetretenen Spieler entweder 25% der Startgebühr zu refundieren oder nur das Spielerpaket ("Player's Pack") auszuhändigen, das er erhalten hätte, wenn er angetreten wäre (abzüglich der Versandkosten). Im Falle eines Spieler, der in einer PRO-Division bei einem Turnier angetreten wäre, bei dem der Wert des Spielerpakets weniger als 25% der Startgebühr beträgt, muss der Turnirdirektor 25% der Startgebühr refundieren.

F. Spieler, die NICHT vor dem Ende der Frist für die Anmeldung und die Aufnahme der Spieler, die auf der Warteliste stehen, offiziell beantragen, von der Starterliste genommen zu werden, und nicht antreten (auch bekannt unter dem Terminus 'No-Show'), haben kein Recht auf Refundierung der Startgebühr oder Aushändigung des Spielerpakets. Das gilt NICHT für Spieler, die auf der Warteliste stehen; siehe 1.03.B.

G. Turnirdirektoren von Major-, Elite Series- und A-Klassen-Turnieren können beim PDGA Director of Event Support beantragen, dass die in Punkt C, D und E definierten Fristen geändert werden.

H. Falls diesem Gesuch stattgegeben wird, müssen die geänderten Richtlinien zusammen mit den übrigen Bestimmungen zur Anmeldung vorab veröffentlicht werden.

I. Falls ein Turnirdirektor sich entscheidet, eine angebotene Division aufgrund von zu wenigen Anmeldungen zu streichen, erhalten alle Spieler, die sich für diese Division angemeldet hatten und nicht stattdessen in einer anderen Division antreten wollen, die volle Startgebühr refundiert.

Anmerkung: es wird dringend empfohlen, dass das Spielerpaket ("Player's Pack") bei Turnieren, die viele Startplätze anbieten (sogenannte "High-Capacity Events"), aufgrund der Komplexität, die durch Absagen und damit verbundene Refundierungen entsteht, möglichst keine personalisierten Gegenstände enthalten soll. Personalisierte Gegenstände sollten während der Anmeldung nur zum Kauf angeboten werden und zwar für eine separate, nicht-erstattungsfähige Gebühr, die nicht Teil der Startgebühr ist.

1.04 Turnier-Check-In

A. Ein Check-In vor Beginn des Turniers ist für PDGA Majors- Elite-Series- und A-Klassen-Turniere vorgeschrieben und wird für alle anderen Turnierklassen empfohlen.

B. Versäumt es ein Spieler, zu der vom Turnierdirektor vorgegebenen Zeit einzuchecken, verliert er seinen Anspruch auf den Startplatz und die Startgebühr. Ausnahmen liegen alleine im Ermessen des Turnierdirektors.

1.05 Trainingsrunden und Spielbeginn

A. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, seine Trainingsrunden vor Turnierbeginn anzusetzen. Die Verfügbarkeit des Kurses und des jeweiligen Turnierlayouts für Trainingszwecke kann von Turnier zu Turnier unterschiedlich gehandhabt werden (siehe das Dokument zu den Tour-Standards für weitere Informationen). Während des Turniers und aller anderen vom Turnierdirektor festgesetzten Zeiten ist der Kurs (oder die Kurse) für das Training gesperrt.

B. Für den Beginn des Wettkampfs können zwei Arten von Starts benutzt werden:

1. Simultanstart oder 'Shotgun-Start' (mehrere Gruppen starten die Runde gleichzeitig): Zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt werden im Turniercenter die Scorekarten an die Spieler ausgeteilt. Nachdem die Scorekarten verteilt wurden, ist den Gruppen ausreichend Zeit zu lassen, um zu den ihnen zugewiesenen Bahnen zu gelangen. Mit einem weithin hörbaren Signalgeber ist darauf hinzuweisen, dass der Start in genau zwei Minuten erfolgt. Das hierfür verwendete Signal besteht aus zwei kurzen Tönen. Auf dieses Signal hin haben alle Spieler ihr Training einzustellen und sich umgehend zu der ihnen zugewiesenen Abwurfzone zu begeben. Ein lang anhaltender Signalton ist das Zeichen zum Start der Runde und die Aufforderung an die Scorekeeper, ihren Gruppen die Spielreihenfolge mitzuteilen.

2. Sukzessiv-Start oder 'Golf-Start' (die Gruppen starten nacheinander an derselben Bahn): Der Spieler hat zu der vom Turnierdirektor bekanntgegebenen Zeit zu starten. Die Spieler sind angehalten, 10 Minuten vor dem Start beim Starter einzuchecken. Spieler können trainieren, bis der

Starter das Zwei-Minuten-Signal ausspricht, vorausgesetzt, sie stören dadurch keine Spieler auf dem Kurs.

C. Für einen Wurf zwischen dem Zwei-Minuten-Signal und dem Start der Runde, falls von mindestens zwei Spielern oder einen Official beobachtet, erhält ein Spieler eine Verwarnung. Sollte der Spieler nach dieser Verwarnung innerhalb des genannten Zeitraums noch weitere Würfe machen, erhält er, falls von mindestens zwei Spielern oder einem Official beobachtet, einen Strafwurf, unabhängig von der Anzahl der gemachten Würfe.

D. Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Spielers, die für den Kurs geltenden Regeln zu kennen, sich rechtzeitig an seiner ersten Bahn einzufinden und startbereit zu sein wenn seine Runde beginnt.

E. Ist ein Spieler an seiner ersten Bahn oder an einer folgenden Bahn nicht anwesend, hat er falsches Spiel begangen (siehe 811.F.5 und 811.F.6 Falsches Spiel). Falls eine komplette Runde verpasst wird, oder der Spieler die Runde nicht beendet, kann er, nach Ermessen des Turnierdirektors, disqualifiziert werden.

F. Zuspätkommende (sowohl bei Simultan- als auch bei Sukzessiv-Start) sind dafür verantwortlich, beim Turnierdirektor, in der Turnierzentrale oder beim Starter nachzufragen und so in Erfahrung zu bringen, welcher Gruppe sie zugeteilt wurden. Es liegt in ihrer alleinigen Verantwortung, ihr Spiel in dieser Gruppe oder in derjenigen, die vom Turnierdirektor aufgrund ihrer Abwesenheit zusammengestellt wurde, zu beginnen. Dies nicht zu tun stellt falsches Spiel dar (siehe 811.F.10, Falsches Spiel)

G. Der Turnierdirektor muss jeder Gruppe zwei Scorekarten zur Verfügung stellen, die unabhängig voneinander zu führen sind. Es spielt keine Rolle, ob beide Scorekarten zum selben Medium gehören oder zu verschiedenen. Die beiden Scorekarten müssen von der Gruppe abgeglichen und mit dem Verfahren abgegeben werden, dass der TD als das offizielle Scoring-Verfahren für das Turnier benannt hat.

H. Scorekarten aus Papier oder Karton müssen jeder Spielgruppe zur Verfügung gestellt werden, unabhängig davon, was der Turnierdirektor zur vorrangigen Methode für das Erfassen der Ergebnisse erklärt hat.

1.06 Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes

A. Pro- und Amateurspieler sollten bei der Gruppeneinteilung voneinander getrennt werden. Die Gruppen sollten, soweit praktikabel, nach Divisionen eingeteilt werden.

B. Alle Spieler einer Division sollten für die erste Runde nach einem der folgenden Verfahren gruppiert werden:

1. Zufallsprinzip: Spieler innerhalb einer Division können für die erste Runde zufällig zusammen gruppiert werden.

2. Gruppierung entsprechend dem Player Rating: Für die Gruppierung der ersten Runde kann innerhalb der Divisionen auch das Player Rating herangezogen werden. Der Spieler mit dem höchsten Rating soll dabei an der Bahn mit der niedrigsten Nummer starten, der Spieler mit dem zweithöchsten Rating an der Bahn mit der zweitniedrigsten Nummer usw. Dieses Verfahren setzt sich an jeder weiteren Bahn fort, bis alle Startplätze vergeben sind. Beispiel: Gruppierung einer Division mit 12 Spielern auf 3 Bahnen nach Rating:

Bahn 1: Spieler 1, 4, 7 und 10

Bahn 2: Spieler 2, 5, 8 und 11

Bahn 3: Spieler 3, 6, 9 und 12

3. Im Falle einer Division, die groß genug ist, um mehrere Pools zu umfassen, sollten die Spieler zuerst nach ihrem Rating aufgeteilt werden (z.B. die 72 Spieler mit dem höchsten Rating in Pool A und die 72 Spieler mit dem niedrigsten Rating in Pool B). Danach werden die Spieler innerhalb der Pools nach dem Zufallsprinzip aufgeteilt.

4. Bei C-Turnieren darf die Gruppierung auch divisionsübergreifend nach dem Zufallsprinzip erfolgen (dies gilt allerdings NUR in der ersten Runde). Ausnahme: Spieler der Juniorendivisionen ≤ 15 , ≤ 12 , ≤ 10 , ≤ 08 und ≤ 06 sollten nur mit Spielern der gleichen Division gruppiert werden.

C. Für nachfolgende Runden sollten Spieler, soweit praktikabel, nach Divisionen gruppiert werden.

D. Innerhalb einer Division sollte die Gruppierung nach dem niedrigsten Score erfolgen. (Für das Auflösen von Gleichständen siehe auch 1.09) Die Gruppe mit den niedrigsten Scores beginnt an der Bahn mit der niedrigsten Nummer usw. Wenn Startzeiten vereinbart wurden, startet die Gruppe mit den niedrigsten Scores zuletzt.

E. Auflösen von Gleichständen bei gleichem Gesamtergebnis (siehe 1.09).

F. Im Interesse der Fairness soll eine Gruppe aus nicht weniger als drei Spielern bestehen, es sei denn in Ausnahmefällen, in denen dies nach Ansicht des Turnierdirektors notwendig ist. In einem solchen Fall muss ein nominierter Turnier-Official (siehe 1.12.A) die Gruppe begleiten. Er darf dabei selber spielen, wenn dies die Wettkämpfer nicht stört.

G. Die Gruppen sollen aus nicht mehr als fünf Spielern bestehen und sollten auf vier Spieler begrenzt werden, wo immer das möglich ist.

H. Gibt es mehr Starter, als gemeinsam in einer Runde starten können, kann das Teilnehmerfeld in Pools aufgeteilt werden. Alle Spieler einer Division müssen im Turnier das exakt gleiche Kurs-Layout bespielen.

I. Falls aufgrund unterschiedlicher Bedingungen beim Spiel der verschiedenen Pools die Vergleichbarkeit der Ergebnisse fraglich erscheint, kann der Turnierdirektor ein anteiliges Verfahren für die Cuts und das Weiterkommen in die nächste Runde anwenden. Dabei soll aus jedem Pool eine dem Anteil des Pools an dem Gesamtfeld proportionale Anzahl von Spielern entsprechend ihren Ergebnissen in die nächste Runde aufrücken, wobei die Ergebnisse der aufrückenden Spieler nicht in die nächste Runde übernommen werden.

J. Die Bildung von 'Supergruppen' für die Medienberichterstattung ist in der ersten Runde NICHT erlaubt, außer für Videoberichterstattungen, und wenn dazu von jedem Spieler der Gruppe und dem PDGA-Director of Event Support zugestimmt wurde.

K. 'Schattengruppe' ist die Bezeichnung für eine zweite Gruppe von Spielern, die einer Bahn zugeteilt wird, für die es bereits eine zugeteilte Gruppe gibt. Schattengruppen sollten nur verwendet werden, um unerwartet auftretenden Ereignissen zu begegnen, die eine Bahn unspielbar machen, wie etwa Überflutung, eingestürzte Hochspannungsleitungen oder andere Zwischenfälle, über die der Turnierdirektor keine Kontrolle hat.

1. Eine Schattengruppe wird an der Bahn immer als zweite abwerfen, entsprechend einer Gruppe mit einer niedrigeren Bahnnummer, und zwar sowohl in der ersten Runde (siehe 1.06.B) wie in nachfolgenden Runden (siehe 1.06.D).
2. Schattengruppen sollten an einer kürzeren oder einfacheren Bahn bzw. nach einer schwierigen Bahn beginnen, um die Auswirkungen auf den Spielfluss zu minimieren.

1.07 Unterbrechung des Spiels

Die Sicherheit aller beteiligten Personen ist bei PDGA-Veranstaltungen von höchster Bedeutung. Turnierdirektoren sind dringend angehalten, alle zur Verfügung stehenden Mittel wie Blitzdetektorsysteme und Online-Wetterkarten (die herannahende Gewitter und Blitze anzeigen) zu verwenden, damit sie das Spiel unterbrechen können, bevor die äußeren Bedingungen für Spieler, Personal und Zuschauer gefährlich werden. (siehe dazu die PDGA-Richtlinie zu Unterbrechung und Abbruch von Veranstaltungen)

A. Lassen Blitz, starker Regen oder andere Spielbedingungen, die die Gesundheit der Spieler gefährden, eine Fortsetzung des Turniers nach Ansicht des Turnierdirektors unangemessen und gefährlich erscheinen, soll das Turnier unterbrochen werden. Das Zeichen zum Spielabbruch soll auf dieselbe

Art wie das zum Rundenstart erfolgen, allerdings mit drei kurzen Tönen. Dieses Signal sollte innerhalb der nächsten Minute mindestens einmal wiederholt werden und der Turnierdirektor sollte alles unternehmen, um sicherzustellen, dass alle Gruppen das Signal hören können.

B. In diesem Fall müssen die Spieler ihr Spiel sofort unterbrechen und die Lage jedes Gruppenmitgliedes markieren. Ein vorgefundener Gegenstand ist ausreichend, um die ungefähre Lage zu markieren, von der aus der Spieler sein Spiel wieder aufnehmen soll. Die Spieler sollen Schutz suchen. Wenn möglich, sollen die Spieler sich zur ersten Abwurfzone, zum Clubhaus, Turniercenter oder zu einem vom Turnierdirektor bezeichneten Ort begeben. Die Spielunterbrechung, die dem Unterbrechungssignal folgt, dauert mindestens 30 Minuten.

C. Die Spieler sollen ihr Spiel von der ungefähren Lage, die bei Spielabbruch festgehalten wurde, wiederaufnehmen. In Zweifelsfällen entscheidet darüber die Gruppenmehrheit.

D. Der Turnierdirektor beurteilt die äußeren Bedingungen und legt einen Zeitpunkt fest, der frühestens 30 Minuten nach dem Signal zur Unterbrechung liegen darf und zu dem die Spieler wieder erscheinen sollen, um entweder ihr Spiel fortzusetzen oder über einen weiteren Aufschub unterrichtet zu werden.

E. Um das Spiel wiederaufzunehmen, soll dasselbe Signal wie zum Rundenstart verwendet werden: zwei kurze Töne als Zwei-Minuten-Signal und zwei Minuten später ein einzelner lang anhaltender Signalton als Zeichen für den Neustart.

F. Der Turnierdirektor kann den nicht zu Ende gespielten Teil der Runde auf einen anderen Tag des Turniers verschieben, falls seiner Ansicht nach die Bedingungen sich nicht bessern werden oder es vor Ende der Runde dunkel werden wird. (siehe dazu die PDGA-Richtlinie zu Unterbrechung und Abbruch von Veranstaltungen)

G. Die Ergebnisse der abgebrochenen Runde werden bei Wiederaufnahme übernommen, unabhängig davon, wann diese erfolgt.

H. Ein Spieler, der das Spiel unterbricht, bevor ein Abbruchsignal erfolgt ist, erhält zwei Strafwürfe, falls nach Ansicht des Turnierdirektors der Spielabbruch zu früh geschah.

I. Der Turnierdirektor sollte alle Anstrengungen unternehmen, um sämtliche Runden wie angesetzt zu beenden.

1. Falls bis zum ersten Cut drei Runden oder weniger angesetzt wurden, muss jeder Spieler mindestens 1 Runde beendet haben, damit das Turnier offiziell gewertet werden kann.

2. Falls bis zum ersten Cut vier Runden oder mehr angesetzt wurden, muss jeder Spieler mindestens 2 Runden beendet haben, damit das Turnier offiziell gewertet werden kann.

3. Falls diese Anforderungen nicht erfüllt sind, sollten alle Anstrengungen unternommen werden, um die Veranstaltung an einem neuen Termin fortzuführen. Falls dies unmöglich ist oder Spieler an dem neuen Termin nicht teilnehmen können, erhalten die Spieler eine volle Rückerstattung ihrer Startgelder abzüglich des Players Packages sowie der PDGA-Abgabe und anderer verwandter Turniergebühren.

J. Alle unterbrochenen Runden sollen beendet werden, es sei denn, die Umstände würden dies unmöglich machen. Falls solche Umstände existieren, sollen die Ergebnisse mit der letzten beendeten Runde endgültig sein, sofern die nötigen Bedingungen zur Anzahl der absolvierten Runden erfüllt sind. (siehe dazu die PDGA-Richtlinie zu Unterbrechung und Abbruch von Veranstaltungen)

K. Das Beenden einer unterbrochenen oder verschobenen Runde hat eine höhere Priorität als zukünftige Runden. Deshalb sollen zukünftige Runden abgesagt werden, falls dies nötig ist, um eine unterbrochene Runde zu beenden.

1.08 Reduzierung des Starterfeldes

A. Es liegt im Ermessen des Turnierdirektors, das Starterfeld für das Halbfinale oder Finale durch Cuts zu verkleinern, vorausgesetzt dies wurde bereits vor Beginn der Anmeldung für das Turnier bekanntgegeben. Die einzige Ausnahme stellen Reduzierungen dar, die in Einklang mit der PDGA-Richtlinie zu Unterbrechung und Abbruch von Veranstaltungen vorgenommen werden, um das Turnier beenden zu können.

B. Sofern nicht bereits im Vorfeld des Turniers vom Turnierdirektor anders angekündigt, werden alle Gleichstände für den Halbfinal- oder Final-Cut durch einen Tie-Break aufgelöst. (Siehe 1.09)

C. Die Grenze für den Cut muss an oder über die Grenze für die Auszahlung von Preisgeld gelegt werden, sodass alle für Preisgeld vorgesehenen Platzierungen, die den Cut erreichen, Preisgeld erhalten. Falls zusätzliche Spieler unterhalb der Grenze für die Auszahlung von Preisgeld aufgrund von Gleichständen den Cut erreichen, dann erhalten nur diejenigen Spieler Preisgeld, die sich alleine oder geteilt auf einem für die Auszahlung von Preisgeld vorgesehenen Platz befinden. Eine Ausnahme kann es nur geben, wenn es aufgrund der äußeren Umstände nicht möglich ist, das Turnier fertigzuspielen ("Severe Weather Policy", siehe dazu die PDGA-Richtlinie zu Unterbrechung und Abbruch von Veranstaltungen).

D. Verzichtet ein dafür qualifizierter Spieler auf die Teilnahme an Halbfinale oder Finale, erhält er das dem letzten Platz in der betreffenden Runde entsprechende Preisgeld oder die entsprechenden Sachpreise.

E. Von Trostrunden für Spieler, die den Cut nicht geschafft haben, wird abgeraten, denn diese sind KEINE offiziellen Turnierrunden, werden auch NICHT in den Turnierbericht aufgenommen und sind irrelevant für die Platzierung der Spieler im Turnier. Solche Trostrunden dürfen KEINEN Einfluss auf die zeitliche Ansetzung der offiziellen Turnierrunden haben.

1.09 Gleichstände

A. Werden für eine neue Runde die Gruppen zusammengestellt, werden auftretende Gleichstände wie folgt aufgelöst: Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis in der letzten Runde erhält die beste Platzierung. Im Falle von Gleichständen bei den niedrigsten Ergebnissen in allen bisher gespielten Runden soll der Turnierdirektor die Gleichstände anhand der niedrigeren PDGA-Nummer und dann anhand der alphabetischen Reihenfolge der Nachnamen für Spieler ohne PDGA-Nummer auflösen.

B. Außer in den unter 1.09.D angegebenen Fällen müssen Gleichstände, die den ersten Platz einer Division betreffen, durch ein Stechen aufgelöst werden. Falls Gleichstände zur Reduzierung des Starterfeldes aufgelöst werden, muss dies ebenfalls durch ein Stechen geschehen. Unter keinen Umständen soll eine andere Methode, wie zum Beispiel anhand der besten Runde oder des direkten Vergleichs etc., benutzt werden, um einen Gleichstand aufzulösen, der den ersten Platz betrifft.

1. Wann immer möglich, soll das Stechen an Bahn 1 des Kurses der letzten Runde beginnen, es sei denn, vom Turnierdirektor ist vor Beginn des Turniers ein anderer Kurs, eine andere Bahn oder andere Abfolge von Bahnen festgelegt worden. Beim Teamspiel muss das selbe Format wie in der letzten Runde verwendet werden.

2. Die Reihenfolge, in der die Spieler zu Beginn des Stechens abwerfen, soll durch ein Zufallsverfahren festgelegt werden (Losverfahren wie etwa das Ziehen von Karten aus einem Hut etc.)

3. Falls es während des Stechens auf einer Bahn zu einem Gleichstand kommt soll die Abwurfreihenfolge an der nächsten Bahn rotieren.

C. Das dem ersten Platz zustehende Preisgeld oder die entsprechenden Sachpreise müssen an den Gewinner der Division vergeben und in den Turnierergebnissen aufgelistet werden. Preisgeld oder Sachpreise dürfen nicht zu gleichen Teilen an Spieler vergeben werden, die gleichplatziert auf einem ersten Platz liegen, außer in den unter 1.09.D beschriebenen Fällen.

D. Ausnahmen zu den Anforderungen für das Auflösen von Gleichständen:

1. Ein Gleichstand, der den ersten Platz bei einem Turnier mit Golfstart betrifft, wenn der Spieler auf dem ersten Platz die Veranstaltung bereits verlassen hat.

2. Ein Gleichstand, der den ersten Platz bei einem Turnier betrifft, das aufgrund gefährlicher äußerer Umstände vorzeitig beendet wurde und bei dem sich am regulären Finaltag keine Zeit mehr findet, um das Turnier zu beenden oder Gleichstände aufzulösen. Unter keinen Umständen sollte von Spielern erwartet oder Spieler gebeten werden, an einem späteren Tag als dem mit der letzten regulär angesetzten Runde nochmals zu erscheinen, um das Turnier zu beenden (siehe dazu die PDGA-Richtlinie zu Unterbrechung und Abbruch von Veranstaltungen).

Wenn ein Stechen nicht am letzten Tag, an dem regulär geplante Runden des Turniers angesetzt sind, durchgeführt werden kann, bleiben die Gleichstände erhalten. Die betroffenen Spieler werden zu gemeinsamen Siegern erklärt und die Geld- und Sachpreise gleichmäßig unter diesen Spielern aufgeteilt (falls sich zwei Spieler den ersten Platz teilen, werden die Geld- und Sachpreise für den ersten und zweiten Platz zu gleichen Teilen unter ihnen aufgeteilt)

E. Gleichstände auf anderen Plätzen nach Ende der letzten Runde sollen als solche bestehen bleiben. Das Preisgeld für geteilte Plätze (mit Ausnahme des ersten Platzes) soll bestimmt werden, indem die Summe der für die betroffenen Positionen vorgesehenen Preisgelder durch die Anzahl der betroffenen Spieler geteilt wird. Die Verteilung von Ehrenpreisen für geteilte Positionen soll der Turnierdirektor durch ein Stechen oder einen ähnlichen Disc-Golf-Geschicklichkeitswettbewerb entscheiden lassen. In diesem Fall dient dies jedoch nur dem Zweck der Verteilung der Ehrenpreise, für die Ergebnisse bleiben die Spieler offiziell auf demselben Platz.

1.10 Preisverteilung

A. Jeder Spieler, der in einer Pro-Division bei einem PDGA-Turnier (mit Ausnahme von Ligen, siehe 1.14.C.2) Preisgeld annimmt, muss zum Zweck der Nachverfolgung, vor Beginn des Turniers über eine PDGA-Nummer verfügen (Spieler, die nach Anmeldung eine PDGA-Nummer erhalten, haben den Turnierdirektor vor Turnierbeginn darüber zu informieren). Spieler ohne PDGA-Nummer können lediglich Ehrenpreise erhalten, und jegliches Preisgeld, das für einen solchen Spieler vorgesehen ist, werden dann um einen Rang nach unten verschoben, so dass ein zusätzlicher Rang ausgezahlt wird

B. Ein Amateur, der bei einem A- oder höherklassigen-Turnier in einer Pro-Division antritt, darf KEINE Sachwerte, d.h. Gutscheine, Waren, oder geldwerte Sachpreise, anstelle von Preisgeld annehmen, sondern lediglich einen

Ehrenpreis, falls vorhanden. Alle Geldpreise, die diesem oder einem nachfolgenden Rang zustehen, werden dann um einen Rang nach unten verschoben, so dass ein zusätzlicher Rang mit einem Anspruch auf Preisgeld entsteht.

C. Der für eine Turnierklasse geforderte Zuschlag zum Preisgeld ('added cash') muss entsprechend dem Anteil des Startgeldes, den die einzelnen Pro-Divisionen im Verhältnis zum Gesamtaufkommen des Startgeldes aller Pro-Divisionen aufweisen, verteilt werden. Zuschläge zum Preisgeld, die über das geforderte Mindestmaß hinausgehen, können vom Turnierdirektor nach eigenem Ermessen verteilt werden.

D. Bei Turnieren mit mehr als zwei Runden muss das Preisgeld (inklusive aller Zuschläge) vor dem Start der letzten Runde bekanntgegeben werden.

E. Wird ein Preis (Geld oder Sachwerte) von einem Spieler nicht angenommen, muss er an den Nächstplatzierten vergeben werden (Beispiel: Wenn ein Spieler auf dem dritten Rang seinen Preis nicht annimmt, dann erhält der Spieler auf dem vierten Rang den für den Drittplatzierten bestimmten Preis, der Fünftplatzierte den für den Viertplatzierten usw.). Turniere dürfen nur dann einen Preis einbehalten, wenn er bis zum Letztplatzierten der betreffenden Division hinab abgelehnt wurde.

F. Die Vergabe von Lochprämien ("skins") und andere ähnliche Wettkampf-Formen sind bei PDGA-Veranstaltungen zulässig, aber weder darf das Abschneiden dabei über die Position eines Spielers in der Gesamtwertung des Turniers entscheiden, noch dürfen die hierbei vergebenen Prämien dem Gewinn eines Spielers zugerechnet werden.

G. Alle Preise, die ein Spieler errungen hat, werden am Ende des Turniers verteilt nachdem die Ergebnisse erstellt und überprüft wurden.

1. Es liegt im Ermessen des Turnierdirektors, Preise auch früher zu vergeben.

2. Spieler, die das Turnier vor der offiziellen Preisvergabe verlassen, verlieren nicht das Anrecht auf ihre Gewinne, müssen den Turnierdirektor aber so bald als möglich diesbezüglich kontaktieren und sind dann für mögliche entstehende Versandkosten verantwortlich.

3. Wenn ein Turnierdirektor elektronische Zahlungsmittel für die Auszahlung von Geldpreisen verwendet (wie z.B. PayPal), müssen diese innerhalb von zwei Werktagen nach dem Ende der Veranstaltung zur Auszahlung gelangen. Denjenigen, die nicht die Möglichkeit haben, elektronische Zahlungen zu empfangen, müssen Turnierdirektoren ihre Preise in bar oder per Scheck auszahlen.

4. Wenn ein Turnierdirektor Warengutscheine als Amateurpreise anbietet, müssen diese beim Turnier oder nachher online einlösbar sein.

5. Der Anspruch auf einen Preis (Geld- oder Sachpreis) verfällt, wenn der Spieler den Preis nicht innerhalb von sechs Monaten nach Ende des Turniers beansprucht und kein Fehler des Turnierdirektors dafür verantwortlich ist. Turnierdirektoren müssen einen zumutbaren Aufwand betreiben, um einem Spieler sein Preisgeld zur Verfügung zu stellen (den Spieler kontaktieren, die Übermittlung des Preisgelds anbieten etc.).

1.11 Officials

A. Um die Position eines Official bekleiden zu können, muss ein Spieler aktuelles Mitglied der PDGA sein, das PDGA Official's Exam ablegen und sich bei der PDGA als Official registrieren. Nach umfangreicheren Regeländerungen kann der PDGA-Vorstand von Officials verlangen, einen aktualisierten Test zu bestehen, um die Zulassung als Official zu behalten.

B. Turnierdirektoren (und deren Assistenten) müssen aktuell zertifizierte Officials sein, um ein Turnier zur Genehmigung einreichen oder durchführen zu können.

C. Um an einem Elite-Series-oder Major-Turnier teilnehmen zu können, muss jeder Spieler aktuell zertifizierter Official sein. Der Official-Test basiert auf den Offiziellen Regeln für Disc-Golf und dem PDGA-Turnierhandbuch.

D. Die Tatsache, dass jemand aktuell zertifizierter Official ist, macht diese Person NICHT zu einem Turnier-Official, der Regelentscheidungen bei PDGA-Veranstaltungen treffen darf.

1.12 Turnier-Officials

A. Nur der Turnierdirektor, jene zertifizierten Officials, die vom Turnierdirektor nominiert wurden, oder ein eigens nominiertes "PDGA Marshal" sind Turnier-Officials für eine bestimmte Veranstaltung.

B. Nur Turnier-Officials dürfen Regelentscheidungen bei PDGA-Veranstaltungen treffen, die über jene Entscheidungen hinausgehen, die von den Spielern oder den Gruppen selbst getroffen werden können.

C. Zuschauer sind keine Turnier-Officials und dürfen KEINE Regelentscheidungen treffen. Diejenigen Spieler, die keine nominierten Turnier-Officials sind und nicht aktiv an der aktuellen Runde teilnehmen (entweder, weil sie die Runde schon beendet oder noch nicht begonnen haben), gelten als Zuschauer.

D. Jeder Turnier-Official muss ein Exemplar der Turnier-/Kurs-Regeln, der Offiziellen Disc-Golf-Regeln und des Turnierhandbuchs ständig bei sich führen.

E. Tritt ein derart eingesetzter Turnier-Official bei dem entsprechenden Turnier selbst an, soll er in Fällen, die seine eigene Division betreffen, KEINE

Regelentscheidungen treffen, die über das hinausgehen, was er als ein Mitglied einer spielenden Gruppe gemäß den Regeln entscheiden kann.

F. Die Entscheidung des Turnier-Officials hebt die Entscheidung der Gruppe auf, es kann dagegen jedoch Beschwerde beim Chief-Official, d.h. dem Turnierdirektor oder dem von diesem nominierten Chief-Official, eingelegt werden.

G. Der Turnierdirektor kann Freiwillige einsetzen, um für eine bestimmte Aufgabe das Amt eines Beobachters ('Spotters') zu übernehmen, jedoch hebt die Entscheidung eines Beobachters die Gruppenentscheidung NICHT auf.

H. Material aus Videoaufzeichnungen oder von anderen Medien ist für Regelentscheidungen während eines Turniers nicht zulässig. Solches Material kann lediglich dazu benutzt werden, um Fehlverhalten eines Spielers zu dokumentieren (wie in 3.03 beschrieben). Hinweise für das Fehlverhalten eines Spielers können zu jeder Zeit vom PDGA Disciplinary Committee bewertet werden.

1.13 Jugendschutz

Pflichten von Eltern und Betreuern gegenüber jugendlichen Spielern bei Turnieren

A. Eltern oder Betreuer sind für ihre Kinder während von der PDGA sanktionierten Veranstaltungen verantwortlich. Weder die PDGA-Mitarbeiter noch das Turnierpersonal sind für die Kinder von Spielern, Zuschauern etc. während Veranstaltungen verantwortlich. Eltern oder Betreuer dürfen unbegleitete Kinder nicht in der Nähe des Turnierbüros, Clubhauses oder anderer Turniereinrichtungen zurücklassen. Jedes Kind unter 13 Jahren, das eine Spielergruppe begleitet und nicht als Caddie fungiert, muss von einem Erwachsenen betreut werden, der nicht Teil der Gruppe und kein Caddie ist.

B. Spieler der Juniorendivisionen ≤ 12 , ≤ 10 , ≤ 08 und ≤ 06 müssen während der Turnierrunden von einem Elternteil oder Betreuer begleitet werden. Alle Spieler, die jünger als 13 Jahre sind, müssen von einem Elternteil oder Betreuer begleitet werden, und zwar unabhängig von der Division, in der sie antreten. Ein Elternteil oder Betreuer darf die Verantwortung für mehrere Junioren, die in der gleichen Gruppe spielen, übernehmen, sofern dazu von allen Eltern oder Betreuern vor dem Beginn der Runde zugestimmt wurde. Spieler der Divisionen ≤ 18 und ≤ 15 dürfen während der Turnierrunden von einem Elternteil oder Betreuer begleitet werden.

C. Eltern oder Betreuer, die während von der PDGA sanktionierten Turnierrunden Junioren begleiten:

1. DÜRFEN die Rolle eines Caddies einnehmen; Junioren bei der Scheibenwahl, bei Wurfentscheidungen, der Regelinterpretation oder dem Führen der Ergebnisse behilflich sein.
2. DÜRFEN KEINE Regelentscheidungen bezüglich Fußfehlern, Verstößen gegen die Etikette etc. treffen oder solche bestätigen.
3. MÜSSEN zu Fairness und sportlichem Verhalten beitragen, indem sie alle Junioren der Gruppe unterstützen.
4. MÜSSEN das emotionale und physische Wohlergehen aller Junioren in der Gruppe über den persönlichen Wunsch, gewinnen zu wollen, stellen.
5. Dürfen sich KEINER beleidigenden oder anstößigen Sprache bedienen.
6. Dürfen KEINE Drogen, Alkohol oder Tabak konsumieren.

A. Werden die Pflichten von Eltern oder Betreuern nicht entsprechend befolgt, kann der Turnirdirektor den Junior disqualifizieren oder den Elternteil oder Betreuer und den betreuten Junior vom Veranstaltungsgelände verweisen.

B. Die PDGA empfiehlt Turnirdirektoren nachdrücklich, den Turnierablauf so zu gestalten, dass Spieler in den jüngsten Altersklassen (Junioren 08 und 06) nicht mehr als 18 Bahnen pro Tag zu spielen haben. Zusätzlich können Turnirdirektoren für Junioren der Altersklasse 10 das tägliche Spielpensum begrenzen, falls dies aufgrund der Länge und Schwierigkeit des Kurses angebracht erscheint.

1.14 Ligen

A. PDGA-Ligen sind die niedrigste Stufe von PDGA-Veranstaltungen. Statt aus einem einzigen Turnier bestehen Ligen aus einer Runde pro Woche, am selben Wochentag und über einen Zeitraum von 6 bis 10 Wochen hin (bsw. Acht aufeinander folgende Montage oder 10 aufeinander folgende Freitage). Ligen können einen Termin aufgrund des Wetters oder anderen unvorhergesehenen Umständen überspringe, falls dies von der PDGA genehmigt wird.

B. Jeder Spieler muss während einer Runde dasselbe Kurs-Layout absolvieren, Kurs oder Kurslayout können jedoch von Woche zu Woche variieren.

C. Die Offiziellen Regeln für Disc-Golf und das Turnierhandbuch gelten auch für das Spiel in PDGA-Ligen, mit folgenden Ausnahmen:

1. PDGA-Nichtmitglieder und nicht aktuelle Mitglieder zahlen keine Nichtmitgliedsgebühr für ihre Teilnahme (siehe 1.01.B.2).
2. Auch Spieler ohne PDGA-Nummer können Preisgeld gewinnen (siehe 1.10.A).
3. Spieler mit Amateur-Status können Preisgeld annehmen, ohne dass dies ihren Amateur-Status beeinträchtigt (siehe 2.01.F)

4. Sofern dies die lokale Gesetzgebung und die Regelungen für die Veranstaltung erlauben, dürfen Spieler, die sich im hierfür gesetzlich erforderlichen Alter befinden, zwischen dem Zeitpunkt des 2-Minuten-Signals und der Abgabe ihrer Scorekarte Alkohol konsumieren oder öffentlich sichtbar mitführen (siehe 3.03.B.5). Dessen ungeachtet ist exzessiver Alkohol-Konsum ebenso wie öffentlich sichtbare Betrunkenheit jedem Spieler untersagt (siehe 3.03.B.6).

Abschnitt 2: Qualifikation für Divisionen

2.01 Allgemein

A. Ein Spieler darf in keiner Division antreten, für die er aufgrund seines Mitgliedsstatus, seiner Spielklasse, seines Geschlechts, Alters oder Ratings nicht spielberechtigt ist. Siehe für weitere Informationen die Tabelle zu den Divisionen, Ratings und Punkteschlüsseln.

B. Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Spielers zu wissen, in welcher Division er spielberechtigt ist. Die Teilnahme in einer Division, für die er nicht spielberechtigt ist, kann zu einer Disqualifikation des Spielers von dem Turnier und/oder einer Suspendierung von PDGA-Veranstaltungen führen (Bezüglich Ausnahmen siehe 2.02).

C. Wenn ein Turnirdirektor nach dem Start eines Turniers entdeckt, dass ein Spieler in einer Division spielt, für die er nicht spielberechtigt ist, darf er diesen Spieler in den nachfolgenden Runden in der korrekten Division antreten lassen, aber NUR, wenn in beiden betreffenden Divisionen das exakt gleiche Kurslayout bespielt wird. Ist das nicht der Fall, muss der Spieler von der Veranstaltung ausgeschlossen werden.

D. Ein Spieler darf in den für ihn festgelegten Runden pro Turnier nur einmal teilnehmen, es sei denn,

1. das Turnier trägt unterschiedliche Divisionen an unterschiedlichen Tagen aus, und
2. diese Tage sind im PDGA-Kalender als getrennte Einträge verzeichnet.

E. Ein Spieler muss sich korrekt ausweisen, wenn er an einem PDGA-Turnier teilnimmt. Spieler, die anonym bleiben wollen oder eine falsche Identität vorgeben, werden für das Turnier disqualifiziert und können von der PDGA-Tour suspendiert werden.

F. Pro-Spieler, die in einer Pro-Division antreten, spielen um Geld. Ein Amateur, der in einer Pro-Division antritt, darf Geldpreise nur dann annehmen, wenn er ein Pro-Spieler wird. Falls er seinen Amateur-Status behalten will,

muss er Preisgeld ablehnen und darf lediglich einen Ehrenpreis (wenn vorhanden) entgegennehmen (Siehe 1.10 A, B). Dies betrifft jedoch nicht Amateure, die bei einer PDGA-Liga Preisgeld annehmen (siehe 1.14.C.3).

G. Spieler, die an einer Amateur-Division teilnehmen, kämpfen um Ehren- und/oder Sachpreise.

H. Frauen dürfen auf eigenen Wunsch in einer gemischten Division antreten, dagegen dürfen Männer nicht in einer Frauen-Division starten. (siehe die PDGA Richtlinie zum Startrecht bei geschlechtsspezifischen Divisionen.)

I. Ein Spieler, der als Amateur eingetragen ist, darf in jeder Pro-Division antreten, für die er aufgrund seines Alters und Geschlechts spielberechtigt ist.

J. Ein Spieler, der bei der PDGA als Pro eingetragen ist, darf nur in besonderen Fällen in einer Amateur-Division antreten. (siehe 2.04)

K. Ein Turnierdirektor kann, indem er dies bei der Anmeldung für das Turnier bekanntgibt, die angebotenen Divisionen einschränken. Ohne eine solche Ankündigung soll der Direktor jede Division zulassen, die vier oder mehr spielberechtigte und spielwillige Teilnehmer aufweist. Es liegt im Ermessen des Turnierdirektors, Divisionen mit weniger als vier Spielern zuzulassen. (Siehe 1.03 I)

L. PDGA Mitglieder dürfen in jeder Division antreten, für die sie spielberechtigt sind, wenn diese Division vom Turnierdirektor angeboten wird. Alle lokalen Regelungen, die einen Spieler dazu zwingen, aufgrund seiner vorhergehenden Leistungen in einer höheren Division anzutreten, sind ungültig und bei PDGA-Turnieren nicht zulässig.

2.02 Ausnahmen

A. Ein Spieler darf an einer auf Ratings basierenden Division, für die er eigentlich nicht spielberechtigt wäre, nur unter den folgenden Umständen dennoch teilnehmen:

1. Wenn dies vor der Veranstaltung von dem PDGA Director of Event Support genehmigt wurde.
2. Spieler, die aufgrund einer Aktualisierung ihres Ratings ihre Spielberechtigung für eine bestimmte Division verloren haben, dürfen für die Dauer von zwei Wochen nach der Aktualisierung in der entsprechenden Division an einem Turnier antreten, vorausgesetzt sie sind bereits für das Turnier angemeldet und der Turnierdirektor ist damit einverstanden.
3. Wenn der Spieler an einer Turnierserie der entsprechenden Division teilnimmt (siehe 2.02.B).

B. Ein Spieler darf im Rahmen einer Turnierserie an einer Rating-basierten Division, für die er eigentlich nicht spielberechtigt wäre, teilnehmen, vorausgesetzt:

1. Der Leiter der Turnierserie hat die PDGA bereits vorher kontaktiert und die Erlaubnis des PDGA Director of Event Support erhalten.
2. Die Turnierserie erlaubt es Spielern, für die gesamte Serie in der gleichen Division zu verbleiben.
3. Der Spieler hat nicht bereits während der Tour in einer höherklassigen Division teilgenommen.
4. Das Rating des Spielers liegt nicht mehr als 20 Punkte über dem für die Division zulässigen Höchstwert.

2.03 Reklassifizierung von Pros / Amateuren

Von Pro zu Amateur

A. Ein Spieler, der bei der PDGA als Pro eingetragen ist, kann beim PDGA Memberships-Manager oder PDGA Director of Event Support um eine Zurückstufung in die Amateurklasse ersuchen, muss aber alle Voraussetzungen für die Reklassifizierung erfüllen.

Von Amateur zu Pro

A. Ein Amateur, der seine Klassifikation zu Pro ändern möchte, kann dies tun, indem er den PDGA Memberships-Manager kontaktiert.

B. Ein Amateur wird automatisch zu einem Pro, wenn er in einer Pro-Division antritt und Preisgeld annimmt. (Siehe 1.10 A, B). Geld bei einem Nebenevent wie einem Ace-Pool- oder einem Closest-to-the-Pin-Wettbewerb zu gewinnen und anzunehmen, führt nicht dazu, dass ein Spieler seinen Amateur-Status verliert.

2.04 Pros, die als Amateure antreten / Amateure, die als Pros antreten

A. Pros können bei PDGA A-, B- und C-Turnieren in einer Amateur-Division, für die sie sich aufgrund ihres Player-Ratings, Alters und Geschlechts qualifizieren, antreten. Details hierzu siehe online im Absatz zu Pros-Playing-Am der PDGA-Divisions- und Rating-Tabelle.

B. Diese Spieler erhalten für ihr Abschneiden Amateur-Punkte, diese werden jedoch nicht auf Pro-Auszeichnungen am Ende des Jahres oder für die Einladungen zur Pro-Weltmeisterschaft angerechnet.

C. Amateure, die in Pro-Divisionen antreten, erhalten für ihr Abschneiden Pro-Punkte, diese werden jedoch nicht auf Amateur-Auszeichnungen am

Ende des Jahres oder für die Einladungen zur Amateur-Weltmeisterschaft angerechnet.

2.05 True Amateur

'Echter Amateur' ("True Amateur") ist die Bezeichnung, die von der PDGA für diejenigen Amateurveranstaltungen, oder die den Amateuren vorbehaltenen Teile von Veranstaltungen, verwendet wird, die für den Geist des echten Amateursports eintreten, indem sie nur Ehrenpreise für die Gewinner anbieten. Stattdessen profitieren alle Spieler durch ihre Teilnahme in gleichem Maße von den im Rahmen des Turniers angebotenen Leistungen. (Siehe dazu die "True Amateur"-Richtlinien.)

Abschnitt 3: Verhaltensregeln

3.01 Allgemein

A. Jedes PDGA-Mitglied sollte alles unterlassen, was dazu angetan ist, dem Disc-Golf-Sport und der PDGA Schaden zuzufügen. Dies gilt sowohl auf dem Kurs wie abseits des Kurses.

B. Jeder Spieler muss sich an die Offiziellen Regeln für Disc-Golf und die Regelungen des PDGA-Turnierhandbuchs halten.

C. Spieler dürfen im Wettkampf während einer Runde keine hörbaren Mobiltelefone oder hörbaren Pager mit sich führen. Zusätzlich dürfen MP3-Player oder ähnliche Geräte nur mit Kopfhörern verwendet werden und ihre Lautstärke muss so niedrig gehalten werden, dass sie von anderen Spielern nicht wahrgenommen wird, den Spieler in der Kommunikation mit seiner Gruppe beim Führen der Ergebnisse nicht behindert und kein Sicherheitsrisiko für den Spieler darstellt, etwa indem dadurch das Hören von Warnrufen anderer Spieler oder von Warnsignalen des Turnierdirektors verhindert wird. Wenn aufgrund eines MP3-Players oder ähnlichen Geräts die Interaktion mit der Gruppe beeinträchtigt wird, ist dies als Verstoß gegen die Etikette zu werten und entsprechend zu ahnden.

D. Spieler dürfen keine Tiere mitführen, ausgenommen sind Spieler, deren Behinderung oder medizinische Situation ein hierfür zugelassenes Begleittier erfordert. Solche Spieler müssen den Turnierdirektor über das Mitführen eines zugelassenen Begleittieres während der Runden informieren.

E. Die PDGA behält sich das Recht vor, weitere disziplinarische Maßnahmen gegen ihre Spieler und Mitglieder zu verhängen und durchzusetzen, einschließlich Bewährungsfristen, der Suspendierung von PDGA-Turnieren oder dem dauerhaften Verlust der PDGA-Mitgliedschaft. Zur weiteren Information siehe die Informationen zum PDGA Disciplinary Process.

3.02 Spieltempo

A. Jeder Turnierteilnehmer soll ohne unnötige Verzögerung spielen und alle Anstrengung unternehmen, um den Anschluss an die Gruppe vor ihm zu halten. Spieler sind verpflichtet, sich nach der Beendigung einer Bahn zügig zum nächsten Abwurf zu begeben. Durch unnötige Verzögerungen darf der Spielfluss der nachfolgenden Gruppe nicht beeinträchtigt werden. Ebenso darf ein Spieler auf dem Weg vom Tee zum Korb das Spiel durch sein Verhalten nicht unnötig aufhalten.

B. Ein Spieler, der unnötige Verzögerungen verursacht, kann von seiner Gruppe oder von einem Turnier-Official eine Verwarnung wegen Zeitüberschreitung erhalten (Siehe Abs. 802.03, Zeitüberschreitung).

3.03 Fehlverhalten von Spielern

A. Alle Spieler sind verpflichtet, sich an einen professionellen Standard der sportlichen Ethik, der Etikette und der Aufrichtigkeit zu halten, während sie an einem PDGA-Event teilnehmen und wenn sie sich gegenüber Medien äußern. Verhalten, das diesen Standard verletzt, ist Gegenstand von Verletzungen der Etikette, die durch andere Spieler angezeigt werden (siehe Regel 812, Etikette), von Strafen durch den Turnierdirektor und von weiteren disziplinarischen Maßnahmen, die der PDGA angemessen erscheinen.

B. Verletzt ein Spieler den oben genannten Standard, kann der Turnierdirektor nach seinem alleinigen Ermessen für die erste Übertretung eine Turnierverwarnung verhängen (mit Ausnahme der unten in Abschnitt C genannten Fälle). Andernfalls hat der Turnierdirektor den Spieler sofort zu disqualifizieren. Handlungen, die diesen Standard verletzen, sind nicht beschränkt auf, schließen aber ein:

1. Die wiederholte und offen gezeigte Verwendung von beleidigenden oder anstößigen Äußerungen.
2. Das Werfen von Gegenständen aus Wut (mit Ausnahme von Scheiben im Wettkampf).
3. Offen gezeigtes rüpelhaftes oder drohendes Verhalten gegenüber einem Anwesenden.
4. Absichtliche und offen gezeigte Zerstörung, Missbrauch und Vandalismus in Bezug auf Eigentum, sowie pflanzliches und tierisches Leben (siehe auch Regel 803.03 Den Kurs beschädigen).
5. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Alkohol, selbst falls anderweitig erlaubt, von dem Zeitpunkt des 2-Minuten-Signals bis zu dem, an dem die Scorekarte des Spielers abgegeben wurde, bei einem C- oder niederklassigen Turnier (siehe unten 3.03.C.4 für die weitergehende Strafe bei einem B- oder höherklassigen Turnier). Dies betrifft

nicht Ligen, bei denen, falls es die lokalen und Turnierregeln gestatten, Erwachsene während der Runde Alkohol konsumieren dürfen (siehe 1.14.C.4).

6. Exzessiver Genuss von Alkohol oder sichtbare Betrunketheit auf dem Turniergelände.

7. Die offen gezeigte Unterlassung oder Weigerung, während eines Wettkampfs die Disc-Golf-Regeln durchzusetzen (siehe auch Regel 801.02 B Verfahren zur Einhaltung der Regeln).

8. Das Unterlassen der oder die Weigerung zur Mitarbeit mit einem Official bzw. die Behinderung eines Officials bei der Untersuchung des eigenen Verhaltens oder des Verhaltens eines anderen Teilnehmers.

9. Der bewusste Versuch, das eigene Player Rating durch vorsätzlich schlechtes Spiel oder Spielabbruch zu manipulieren (siehe auch Regel 811.E Falsches Spiel).

10. Sofern nicht bereits in diesem Abschnitt oder unten in Abschnitt C aufgelistet: Aktivitäten, die Bundes-, Landes- oder lokale Gesetze oder Vorschriften, Park- oder Kursbestimmungen verletzen.

C. Das nachfolgend genannte Verhalten verletzt ebenfalls den eingangs genannten Standard. Spieler, die einen oder mehrere dieser Verstöße begehen, erhalten keine Verwarnung, sondern werden sofort vom Turnierdirektor disqualifiziert.

1. Betrügen, d.h. der mutwillige Versuch, die Spielregeln zu umgehen.

2. Körperliche Gewalt gegenüber einem Anwesenden

3. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Substanzen, die nach Bundes-, Landes-, lokalen oder gegebenenfalls weiteren einschlägigen Gesetzen nicht erlaubt sind, von dem Zeitpunkt des 2-Minuten-Signals bis zu dem, an dem die Scorekarte des Spielers abgegeben wurde.

4. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Alkohol bei einem B- oder höherklassigen PDGA-Turnier, oder das Mitführen oder der Konsum von Marihuana bei einem PDGA-Turnier jeglicher Klasse, selbst wenn dies anderweitig legal oder erlaubt sein sollte, von dem Zeitpunkt des 2-Minuten-Signals bis zu dem, an dem die Scorekarte des Spielers abgegeben wurde.

D. Spieler sind verpflichtet, jedes Fehlverhalten eines anderen Spielers einem Turnier-Official, sofern verfügbar, oder direkt im Anschluss an die Runde dem Turnierdirektor zu melden.

E. Ein Turnierdirektor hat jede Disqualifikation oder jedes Fehlverhalten so schnell wie möglich der PDGA zu melden.

F. Disqualifizierte Spieler verlieren jeglichen Anspruch auf Preisgeld oder Sachpreise und erhalten keine Rückerstattung ihrer Startgelder.

G. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Tabak-Produkten, durch Mitglieder der Turnierorganisation, Spieler oder ihren Caddies ist bei PDGA Turnieren, die ausschließlich Juniorendivisionen anbieten, zu jedem Zeitpunkt verboten.

Dieses öffentliche Mitführen oder der Konsum ist bei allen PDGA Majors oder Elite Series Turnieren und den Events, die in Zusammenhang mit ihnen durchgeführt werden zwischen der Zwei-Minuten-Warnung und der Abgabe der Scorekarte ebenfalls verboten.

1. Dieses Verbot schließt alle Tabakprodukte zum Rauchen oder Kauen ein. Genauso elektronische Zigaretten, egal ob sie Tabak verwenden oder nicht. Dieses Verbot betrifft nicht Produkte, die der Entwöhnung dienen und keinen Rauch produzieren, wie Nikotin Kaugummis, Nikotin Plaster oder Dragees.

2. Für Spieler und ihre Caddies wird jede Verletzung dieses Verbots als Verstoß gegen die Etikette gehandhabt. Die Personen, die diesen Verstoß begangen haben, werden angewiesen, ihr Produkt bis zum Ende der Runde wegzupacken. Weitere Verstöße werden gemäß Regel 812.C. gehandhabt und entsprechend Strafwürfe verhängt. Wiederholte Verstöße können gemäß Turnierhandbuch Abschnitt 3.03 zur Disqualifikation führen.

3. Bei allen Nicht-Junioren-Events, auf die diese Richtlinie zutrifft, kann der Turnierdirektor bestimmte Raucherzonen, die sich außerhalb des öffentlichen Sichtbereichs befinden, einrichten, so dass sie von Spieler, Caddies und Mitglieder der Turnierorganisation während der Runde aufgesucht werden können. Alle Regeln zum Spieltempo gelten weiterhin (Turnierhandbuch, Abschnitt 3.02)

4. Bei allen PDGA Events, die ausschließlich Junioren-Divisionen anbieten, werden keine Raucherzonen ausgewiesen.

5. In Fällen, in denen lokale Gesetze oder Vorschriften mit diesen Vorgaben in Konflikt stehen, ist der PDGA Tour Manager zu konsultieren.

3.04 Kleidungsrichtlinien

A. Jeder Verstoß gegen die Kleidungsrichtlinien gilt als Verletzung der Etikette (siehe 812, Etikette).

B. Alle Spieler und Mitglieder der Turnierorganisation müssen ein Hemd tragen.

C. Alle Spieler und Mitglieder der Turnierorganisation müssen Schuhe oder eine andere Fußbedeckung tragen. Es ist nicht erlaubt, barfuß zu spielen. Sandalen oder Schlappen sind zulässig.

D. Die folgenden Kleidungsrichtlinien gelten für alle Teilnehmer bei PDGA Majors und Elite-Series-Turniere. Die PDGA empfiehlt, diese Richtlinien auch bei A-Klassen- und niederklassigen Turnieren anzuwenden. Diese Entscheidung liegt jedoch allein beim betreffenden Turnirdirektor.

1. Bei einem PDGA-Turnier wird von jedem Spieler und jedem Mitglied der Turnierorganisation erwartet, sich angemessen zu kleiden und auf allen Schauplätzen des Turniers und damit verbundenen Veranstaltungen auf ein sauberes und gepflegtes Äußeres zu achten.

2. Jeder Spieler muss ein Hemd tragen, das den oberen Teil der Brust bedeckt. Als angemessen gelten in der Größe passende Trikots mit Kragen und Ärmeln, die den Oberarm bedecken. Tank-Tops sind für keinen Teilnehmer erlaubt, allerdings können Frauen ärmellose Trikots mit Kragen tragen.

Frauen dürfen auch passende Tennis-Einteiler mit mindestens 2,5 cm breiten Trägern benutzen.

3. Tee-Shirts sind nicht gestattet, ausgenommen für Teilnehmer der Junioren- und Amateur-Klassen, und hier auch nur während der Vorrunden. In Halbfinale und Finale sollen auch Junioren und Amateure keine T-Shirts tragen. Trikots mit Rundhals- oder V-Ausschnitt aus funktionalen und High-Tech-Materialien wie Dry-Fit, Coolmax und anderen sind zugelassen.

4. Hemden, die weiter als bis zur unteren Saumlinie der Shorts reichen, sollten in die Hose gesteckt werden.

5. Auf dem Kurs sind keine eingerissenen Hemden, Shorts oder Hosen erlaubt. Dies schließt ungesäumte oder zerrissene Kleidung oder Hemden mit aufgeschnittenem Kragen ein.

6. Auf der Kleidung dürfen sich keine beleidigenden, lästernden oder obszönen Logos oder Sprüche befinden. Junioren dürfen keine Sprüche oder Logos tragen, die sich auf Alkohol, Tabak oder Drogen beziehen.

7. Die Kleidungsrichtlinien gelten von Anfang bis Ende eines jeden Turniers, einschließlich aller Turnierrunden.

8. Spieler, die einen Cut verpasst haben, aber während der Dauer des Turniers weiter anwesend bleiben möchten, sind als Zuschauer zu betrachten und unterliegen den Kleidungsrichtlinien nicht.

3.05 Transportmittel, Caddies und Gruppen

A. Ein Spieler ist auf allen PDGA-Turnieren verpflichtet, seine Turnierrunden zu Fuß zu absolvieren, es sei denn, allen Spielern seiner Division würde ein alternatives Fortbewegungsmittel, wie zum Beispiel ein Golf-Cart, im Rahmen der regulären Startgebühr (und nicht als Zusatzleistung) zur Verfügung gestellt.

B. Ein Caddie ist eine Person, die die Ausrüstung eines Spielers trägt oder ihn während der Runde anderweitig unterstützt. Spieler können zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Runde nur einen einzigen Caddie berufen. Ein Caddie ist den selben Vorschriften der Offiziellen Regeln für Disc-Golf und des PDGA-Turnierhandbuchs unterworfen wie der Spieler, dem er zugehört, einschließlich der Kleidungsrichtlinien, allerdings muss eine Caddie kein PDGA-Mitglied oder ein zertifizierter Official sein.

C. Ein Spieler, der einen Caddie bei sich hat, ist für das Verhalten seines Caddies zwischen dem Zwei-Minuten-Signal und der Abgabe der Scorekarten allein verantwortlich. Jegliche Strafen für das Fehlverhalten eines Caddies (wie in diesem Abschnitt und in 3.03 bestimmt) gelten sowohl für den Caddie wie für den Spieler.

D. Caddies gelten bezüglich Anzeigen oder Regelentscheidungen nicht als Teil der Gruppe.

E. Spieler müssen ihre Caddies anweisen, einen vernünftigen Abstand zu wahren und einen Teilnehmer, der sich in der Wurfvorbereitung befindet, nicht zu stören.

F. Falls ein Spieler eine Tragehilfe benutzen will: zulässige Tragehilfen sind unter anderem Disc-Golf-Taschen, Falthocker und Handtrolley. Tiere sowie motorgetriebene oder Fahrrad-ähnliche Geräte sind bei PDGA-Turnieren nicht erlaubt.

G. Bei PDGA-Major- und Elite Series-Veranstaltungen besteht eine Gruppe NUR aus den Spielern, den individuellen Caddies, dem aktiven Turnierpersonal wie z.B. den Personen, die für die Anzeigetafel zuständig sind, den Turnier-Officials und den offiziellen Medienvertretern. Keine anderen Personen dürfen die Gruppe begleiten. Alle anderen Personen (inklusive Spieler, die ihre Runde bereits beendet haben) gelten als Zuschauer und müssen in den gekennzeichneten Zuschauerbereichen in angemessener Entfernung von der Gruppe bleiben.

3.06 Verpflichtungen gegenüber Medien und Sponsoren

A. Alle Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass die PDGA und ihre Bevollmächtigten Fotografien oder andere Arten von Bildern von ihrer Teilnahme an einem PDGA-Turnier veröffentlichen können.

B. Jeder Spieler bei einem PDGA Major oder Elite-Series bzw. National-Tour-Turnier ist verpflichtet, anwesenden Medienvertretern zur Verfügung zu stehen, solange er sich auf dem Turniergelände aufhält. Ausnahme ist der Zeitraum ab 30 Minuten vor dem Rundenstart.

C. Medienvertreter sollen es unterlassen, einen Spieler zu interviewen, solange er seine Scorekarte noch nicht offiziell bei der Turnierleitung abgegeben hat.

D. Die aktuellsten Informationen zu Medien bei PDGA-Veranstaltungen finden sich im PDGA Media Policy Document.

3.07 Händlerrichtlinien

A. Es liegt im Ermessen des Turnierdirektors, jedem Händler den Zugang zum Turniergelände und seiner unmittelbaren Umgebung zu verweigern.

B. Sponsoren oder Händler sind dafür verantwortlich, die gegebenenfalls erforderlichen Genehmigungen von den zuständigen Agenturen oder Behörden einzuholen und sie auf Nachfrage dem Turnierdirektor vorweisen zu können.

C. Kommt ein Händler diesen Vorgaben nicht nach, kann dies weitere disziplinarische Maßnahmen durch die PDGA zur Folge haben.

3.08 Rechte und Pflichten des Turnierdirektors

Die PDGA ist sich bewusst, dass die Qualität der Organisation und die Zukunftsfähigkeit des Disc-Golf-Turnierwesens von der Partnerschaft zwischen der PDGA und den Turnierdirektoren abhängen. Um dem Turnierdirektor bei der Durchführung seiner Aufgaben zu helfen, hat ihn die PDGA mit bestimmten Rechten ausgestattet. Der Turnierdirektor hat gegenüber der PDGA und ihren Spielern aber auch Pflichten, so unter anderem die folgenden:

A. Jedes qualifizierte, aktuelle PDGA-Mitglied, das an der Ausrichtung einer PDGA-Veranstaltung interessiert ist, kann verpflichtet sein, einen Online-Test über Turnierabläufe zu absolvieren und zu bestehen, bevor es diese Veranstaltung leiten darf. Dieser Test basiert auf den Offiziellen Spielregeln für Disc Golf und dem PDGA-Turnierhandbuch.

B. Die Turnierdirektoren verpflichten sich, die PDGA-Tour-Standards und Sanktionierungsanforderungen für die ihrer Veranstaltung entsprechende Turnierstufe einzuhalten.

C. Jeder Turnierdirektor kann verpflichtet werden, zu bescheinigen, dass er die Offiziellen Spielregeln für Disc-Golf und das PDGA-Turnierhandbuch gelesen hat und sich bereit erklärt, sich an ihre Bestimmungen zu halten und sie umzusetzen, bevor er eine PDGA-Veranstaltung leiten darf.

D. Ein Turnierdirektor muss die im Sanktionierungsübereinkommen ("PDGA Sanctioning Agreement") geforderten finanziellen Informationen über sein

Turnier offenlegen. Eine darüber hinausgehende Veröffentlichung von turnierbezogenen finanziellen Informationen liegt allein im Ermessen des Turnierdirektors.

E. Gemäß Abschnitt 2.4 der PDGA Satzung ist es Turnierdirektoren untersagt, Personen wegen deren Alter, Religion, sexueller Orientierung, Hautfarbe, nationaler Herkunft, Behinderung, Geschlecht, Geschlechtsidentität oder Verfahren eine Dienstleistung verweigern.

F. Ein Turnierdirektor muss sich an aktuell geltende disziplinarische Maßnahmen der PDGA gegen Spieler halten.

G. Alle Streitpunkte, die während eines Turniers auftreten können, ob in einem vorhandenen PDGA-Dokument behandelt oder nicht, einschließlich Vorwürfe der Pflichtverletzung gegen einen Turnierdirektor, können im Rahmen des disziplinarischen Prozesses der PDGA vorgelegt werden.

H. Falls eine Veranstaltung die für sie vorgesehenen Auflagen nicht erfüllt oder ein Turnierdirektor den im Sanktionierungsübereinkommen, in den Tour-Standards, in der PDGA Datenschutzrichtlinie ('PDGA Privacy Policy') und im Turnierhandbuch festgeschriebenen Auflagen nicht nachkommt, behält sich die PDGA das Recht vor, die Veranstaltung in Zukunft zurückzustufen oder den Turnierdirektor hinsichtlich zukünftiger Veranstaltungen zu suspendieren.

I. Falls die Resultate einer Veranstaltung nicht ordnungsgemäß gemeldet oder die finanziellen Verpflichtungen nicht erfüllt wurden, kann das zu weiteren disziplinarischen Maßnahmen führen, einschließlich der Suspendierung der PDGA-Mitgliedschaft und der Privilegien des Turnierdirektors.

Impressum

Lizenzierte deutsche Ausgabe von:
Professional Disc Golf Association's
Competition Manual for Disc Golf Events, revision 2022
© PDGA 2022

Rechteinhaber:

Professional Disc Golf Association
The International Disc Golf Center
3841 Dogwood Lane
Appling, GA USA 30802-3004
Web: www.pdga.com
Email: office@pdga.com

Deutsche Ausgabe gemeinsam herausgegeben von:

Deutscher Frisbeesportverband e.V. (DFV)
Abteilung Disc Golf
Web: www.discgolf.de
Österreichischer Discgolfverband
Web: www.discgolf.at
Schweizer Disc Golf Verband (SDGV)
Web: www.discgolf.ch

Übersetzung:

Bernd Wender, Frank Neitzel

Fragen und Anmerkungen zu dieser Ausgabe:

Frank Neitzel
Email: regeln@discgolf.de

Sämtliche Rechte der deutschen Ausgabe:

Für Deutschland: Deutscher Frisbeesportverband e.V. (DFV)
Für Österreich: Österreichischer Discgolfverband
Für die Schweiz: Schweizer Disc Golf Verband (SDGV)

Das Werk einschließlich all seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtes ist ohne Zustimmung der Herausgeber unzulässig und strafbar.
Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen sowie Verarbeitungen in elektronischen Systemen.

Veröffentlichung:

Mai 2022