



# FRISBÍGOLFREGLUR



PDGA.com

PDGA™

<b>800</b>	<b>Leikurinn</b> .....	3
<b>801</b>	<b>Beiting reglnanna</b> .....	3
801.01	Sanngirni	
801.02	Framkvæmd	
801.03	Áfryjanir	
<b>802</b>	<b>Kastið</b> .....	5
802.01	Kast	
802.02	Leikröð	
802.03	Óhóflegur tími	
802.04	Á teig	
802.05	Legan	
802.06	Legan merkt	
802.07	Staða	
<b>803</b>	<b>Hindranir og lausnir</b> .....	8
803.01	Færsla hindrana	
803.02	Lausn frá hindrunum	
803.03	Skemmdir á vellinum	
<b>804</b>	<b>Skilgreindar leiðir</b> .....	9
804.01	Kvaðir og leiðarmerki	
<b>805</b>	<b>Skilgreindar staðsetningar</b> ...	10
805.01	Ákvörðun staðsetningar	
805.02	Diskur ofan tveggja metra	
805.03	Týndur diskur	
<b>806</b>	<b>Skilgreind svæði</b> .....	11
806.01	Púttsvæði	
806.02	Vallarmörk	
806.03	Frísvæði	
806.04	Bannsvæði	
806.05	Torfæra	
<b>807</b>	<b>Að ljúka braut</b> .....	13
<b>808</b>	<b>Skor</b> .....	13

<b>809</b>	<b>Önnur köst</b> .....	14
809.01	Afskrifað kast	
809.02	Varakast	
809.03	Æfingakast	
<b>810</b>	<b>Íhlutun</b> .....	15
<b>811</b>	<b>Rangur leikur</b> .....	16
<b>812</b>	<b>Háttvísi</b> .....	18
<b>813</b>	<b>Búnaður</b> .....	19
813.01	Óleyfilegur diskur	
813.02	Óleyfilegur útbúnaður	
<b>Viðauki A: Brautakeppni</b> .....		20
A.01	Almennt	
A.02	Leikröð	
A.03	Refsingar	
A.04	Skor	
A.05	Gefinn leikur	
A.06	Úrslit	
<b>Viðauki B: Tvímenningur/liðakeppni</b> ..		21
B.01	Almennt	
B.02	Leikröð	
B.03	Refsingar	
B.04	Lega	
B.05	Keppnisfyrirkomulag	
<b>Viðauki C: Heimildir</b> .....		25
<b>Viðauki D: Mælieiningar</b> .....		25
<b>Viðauki E: Efni</b> .....		25
<b>Spurt og svarað</b> .....		27

# Frisbígolfreglur PDGA

## 800 Leikurinn

Markmið frisbígolfleiksins er að spila völlinn í sem fæstum köstum diska. Dæmigerður völlur samanstendur af níu eða átján brautum og er skor talið á hverri braut fyrir sig.

Leikur á hverri **braut** hefst á teig og endar í marki, sem yfirleitt er karfa. Þegar leikmaður hefur kastað af teig er næsta kast tekið þaðan sem diskurinn staðnæmist eftir kastið á undan. Eftir að braut er lokið heldur leikmaður áfram á teig næstu brautar þar til allar brautir hafa verið leiknar.

Frisbígolfvellir eru gjarnan staðsettir í eða við skóglendi með fjölbreyttu landslagi sem skapar náttúrulegar hindranir á flugi disksins. Leikmaður má ekki breyta vellinum á neinn þann hátt sem dregur úr erfiðleikastigi brautar. Leikmenn verða að leika völlinn eins og hann er og kasta disknum þaðan sem hann liggur nema þessar reglur kveði á um annað.

## 801 Beiting reglnanna

### 801.01 Sanngirni

A. Þessar reglur miða að því að sanngirni sé gætt gagnvart öllum frisbígolfspilurum. Leikmenn skyldu nota þá reglu sem beinast á við þær aðstæður sem um ræðir. Ef upp kemur ágreiningur um atriði sem reglurnar taka ekki beinlínis á, skal úrskurður taka mið af sanngirni. Þegar sanngimisreglu er beitt geta undirstöðuatriði reglnanna í heild eða rökrétt framhald þeirrar reglu sem er nærtækust legið til grundvallar.

### 801.02 Framkvæmd

A. Leikmenn leika brautir saman í **ráshóp** sem hefur það hlutverk að staðfesta skor og sjá til þess að leikið sé í samræmi við reglurnar. Allar ákvarðanir teknar af hópnum skulu samþykktar af meirihluta hans.

- B. Leikmenn skulu tilkynna brot þegar það hefur ljóslega átt sér stað. Tilkynna verður brot á reglu þegar í stað svo unnt sé að framfylgja henni (nema þegar um rangan leik er að ræða).
- C. Leikmaður í ráshópi má tilkynna eða staðfesta brot á reglu hjá sérhverjum leikmanni í hópnum með því að kunngerá það öllum leikmönnum hópsins.
- D. **Viðvörðun** er fyrsta stig áminningar gagnvart leikmanni við brot á tilteknum reglum; viðurlög við endurteknu broti á þeim reglum fela í sér refsiköst. Tilkynningu á reglubroti sem felur í sér viðvörðun þarf ekki að staðfesta til að hún öðlist gildi. Viðvaranir fylgja leikmönnum ekki milli umferða eða í umspil.
- E. Tilkynning leikmanns um brot á reglu sem felur í sér eitt eða fleiri refsiköst öðlast aðeins gildi ef hún er staðfest af öðrum leikmanni í hópnum eða dómara móts. **Refsikast** er kast sem bætt er við skor leikmanns vegna brots á reglu eða vegna færslu legu í samræmi við ákvæði reglu.
- F. **Mótsdómari** eða **dómari** er aðili sem stjórnandi veitir heimild til að úrskurða um réttmæta framkvæmd reglnanna meðan mót stendur yfir. Dómari má tilkynna eða staðfesta brot á reglu hjá hvaða leikmanni sem er. Tilkynningu dómara þarf ekki að staðfesta til að hún öðlist gildi. Dómari sem tekur þátt í móti má ekki gegna hlutverki dómara gagnvart leikmönnum í sama flokki.
- G. **Stjórnandi** stýrir móti eða viðburði. Stjórnandi getur verið Mótsstjóri (e. TD), vallarstjóri eða deildarstjóri. Aðeins stjórnandi getur vísað leikmanni úr keppni. Ákvarðanir stjórnanda eru endanlegar.
- H. Kast eða verknaði sem hefur í för með sér úrskurð samkvæmt fleiri en einni reglu skal refsa samkvæmt þeirri reglu sem kveður á um flest refsiköst. Í þeim tilvikum sem reglurnar kveða á um sama fjölda refsikasta skal úrskurða samkvæmt þeirri reglu sem fyrst var brotin.

### 801.03 Áfrýjanir

- A. Ef ekki næst meirihlutaúrskurður í hópi um framkvæmd reglu skal byggja úrskurðinn á þeirri túlkun sem best hagnast leikmanni.
- B. Leikmaður getur áfrýjað úrskurði hóps til dómara, eða úrskurði dómara til stjórnanda, með því að gefa hópnum það skýrt og greinilega til kynna. Ef dómari eða stjórnandi er til taks má hópurinn víkja til hliðar og hleypa öðrum hópum fram úr meðan tekin er afstaða til áfrýjunarinnar.
- C. Ef dómari eða stjórnandi er ekki til taks, má leikmaður taka varaköst í

samræmi við mögulegar niðurstöður ólíkra úrskurða og áfrýja úrskurði til dómara eða stjórnanda við fyrstu hentugleika.

- D. Ef úrskurði er hnekkt getur dómari eða stjórnandi breytt skori leikmanns til samræmis við rétta túlkun reglnanna. Stjórnandi getur einnig valið að láta leikmann leika eina eða fleiri brautir á ný. Úrskurðir stjórnanda eru endanlegir.

## 802 Kastið

### 802.01 Kast

- A. **Kast** er það þegar diskur er hreyfður og honum sleppt í þeim tilgangi að breyta staðsetningu hans.
- B. Sérhvert það kast sem er keppnisleg tilraun til að breyta legunni er talið, nema að regla kveði á um að það skuli afskrifað.
- C. Ef kast er afskrifað eru allar refsingar sem því tengjast líka afskrifaðar. Refsingar í tengslum við kast eru: útaf, torfæru, misst kvöð, ofan tveggja metra, stöðubrot, merking legu, röng lausn og týndur diskur.

### 802.02 Leikröð

- A. Röð leikmanna á skorkorti ákvarðar kaströð þeirra á fyrsta teig fyrstu brautar .
- B. Kaströð á öllum teigum þaðan í frá ákvarðast af skori leikmanna á næstu braut á undan, á þann veg að leikmaðurinn með lægsta skor á síðustu braut leikur fyrst og svo koll af kolli. Jafntefli breytir ekki kaströðinni.
- C. Þegar allir leikmenn hafa fengið legu utan teigsins, er sá leikmaður sem hefur legu fjærst marki (**aftasti leikmaður**) næst í kaströðinni.
- D. Sé næsta kast leikmanns frá sömu legu, eða endurtekið kast, er hann áfram næstur í kaströðinni. **Endurtekið kast** er viðbótarkast frá sömu legu sem leikið er í stað upprunalega kastsins.
- E. Til að flýta leik má leikmaður, sem ekki er næstur, kasta ef sá leikmaður sem næstur er í kaströðinni samþykkir það eða ef slíkt kast hefur ekki áhrif á leikmanninn sem er næstur.
- F. Það telst háttvísibrot að kasta án þess að vera næstur í kaströðinni.
- G. Í móti má enginn hópur fara fram úr hópnum á undan nema dómari

fyrirskipti það eða hópurinn á undan víki til hliðar samkvæmt ákvæðum reglnanna.

### 802.03 Óhóflegur tími

- A. Leikmaður telst hafa tekið óhóflegan tíma ef hann er viðstaddur og hefur ekki kastað innan 30 sekúndna:
1. Frá því leikmaðurinn á undan hefur leikið; og ...
  2. frá því hann hefur fengið eðlilegan tíma til að fara að legu og ákvarða hana; og ...
  3. frá því hann er næstur í kaströðinni; og ...
  4. svæðið í leik hefur verið autt.
- B. Leikmaður sem tekur sér óhóflegan tíma hlýtur viðvörðun við fyrsta brot. Leikmaður sem tekur sér óhóflegan tíma eftir að hafa fengið viðvörðun í viðkomandi umferð fær eitt refsikast. Sjá 811.F.5 varðandi leikmann sem er fjarverandi þegar kemur að honum í kaströðinni.
- C. Leikmaður má óska eftir leyfi hópsins til að fá tíma til að fara á salerni. Ef leikmaður snýr ekki aftur innan eðlilegs tíma telst hann fjarverandi á þeirri braut og fær skráð þar plús fjögur köst á brautinni.

### 802.04 Á teig

- A. Leikur hefst á hverri braut með því að leikmaður kastar af skilgreindu teigsvæði brautar. **Teigsvæðið** eða **teigurinn** er það svæði sem afmarkast af brúnum teigpalls, sé hann til staðar. Að öðrum kosti er það svæði sem nær hornrétt þrjá metra aftur frá afmarkaðri teiglínu. **Teiglína** er línan fremst á teigsvæðinu eða línan milli ytri marka tveggja teigmerkja.
- B. Þegar disknum er sleppt verður leikmaður að hafa minnst einn snertipunktur við teigsvæðið og verða allir snertipunktar að vera innan teigsvæðisins. **Snertipunktur** er sérhver sá hluti líkama leikmannsins sem, við sleppingu, er í snertingu við leikflötinn eða hver sá hlutur annar sem myndar stuðning. Leikmanni er heimilt að hafa snertipunkt utan teigsvæðisins áður en eða eftir að diskur er sleppt, en ekki á þeirri stundu sem honum er sleppt.
- C. Leikmaður sem brýtur gegn 802.04.B telst hafa framið stöðubrot og fær eitt refsikast.

### 802.05. Legan

- A. **Legan** er sá staður á leikfletinum þar sem leikmaður tekur sér stöðu til að kasta. **Leikflöturinn** er flötur, yfirleitt jörðin, sem borið getur leikmanninn og þar sem sannarlega má taka sér stöðu. Leikflötur getur verið fyrir ofan eða neðan annan leikflöt. Leiki vafi á því hvort flötur sé leikflötur sker stjórnandi eða dómari úr um það.
- B. Teigurinn afmarkar leguna við fyrsta kast á braut.
- C. Fallreitur er lega. **Fallreitur** er svæði á vellinum, skilgreint af stjórnanda, þaðan sem kastað er við tiltekna aðstæður. Fallreit má annaðhvort merkja og leika af á sama hátt og á teigsvæði eða á sama hátt og á merktri legu. Teigsvæði má nota sem fallreit.
- D. Í öllum öðrum tilvikum er legan réttþyrningur, 20 sm breiður og 30 sm langur, á miðri leiklínu aftan við aftari brún merkidisksins. **Leiklína** er ímynduð lína á leikfletinum sem dregin er frá miðju marksins í gegn um og aftur fyrir miðju merkidisksins. **Merkidiskur** eða **merkið** er diskurinn sem notaður er til að merkja leguna samkvæmt 802.06.

## 802.06 Legan merkt

- A. Staðsetning disks, sem kastað hefur verið, á leikfleti innan vallarmarka skilgreinir leguna.
- B. Leikmaður getur einnig merkt leguna með því að leggja merkismádisk á leikflötinn þannig að hann snerti fremri brún disksins, sem kastað hefur verið, á leiklínu. **Merkismádiskur** eða **mini** er lítill diskur, sem ekki er notaður í leik, og samræmist tæknistöðlum PDGA varðandi merkismádiska.
- C. Ef diskur, sem kastað hefur verið, er ekki á leikfleti innan vallarmarka eða þegar legu skal breyta samkvæmt reglu, merkir leikmaður leguna með því að koma fyrir merkidiski í samræmi við viðeigandi reglu.
- D. Sé kastað frá legu sem merkt er á annan hátt en lýst er að ofan telst það merkibrot. Leikmaður fær viðvörðun við fyrsta merkibrot. Leikmaður hlýtur eitt refsikast fyrir sérhvert merkibrot eftir það í umferðinni.

## 802.0 Staða

- A. Ef lega hefur verið merkt með merkidiski verður leikmaður, þegar diskur er sleppt í kasti, að:
1. Hafa minnst einn stöðupunktur í snertingu við leguna; og,
  2. Hafa engan stöðupunktur nær markinu en við aftari brún merkidisksins; og,

3. Hafa alla stöðupunkta innan vallarmarka.
- B. Af fallreit er leikið annaðhvort á sama hátt og af teig (sjá 802.04.B) eða frá merktri legu (sjá 802.07.A).
- C. Leikmaður sem brýtur gegn 802.07.A eða 802.07.B telst hafa framið stöðubrot og fær eitt refsikast.

## 803 Hindranir og lausnir

### 803.01 Færsla hindrana

- A. Leikmaður verður að velja stöðu sem hefur í för með sér minnstu mögulegu hreyfingu eða færslu hindrana sem eru varanlegir eða óaðskiljanlegir hlutar vallarins. Þegar staða hefur verið tekin má leikmaður ekki hreyfa hindrun til þess að skapa rými fyrir kasthreyfingu. Það er ekki brot ef kasthreyfing hreyfir hindrun af tilviljun.
- B. Leikmaður má ekki hreyfa nokkra hindrun úr stað á vellinum, með eftirtöldum undantekningum:
  1. Leikmaður má hreyfa aðskotahluti sem eru á leikfletinum þar sem setja má stöðupunkt þegar staða er tekin. **Aðskotahlutur** er sérhver hluti af eða samsafn lausungar (svo sem steinar, lauf, kvistir eða lausar greinar), eða þeir hlutir sem stjórnandi skilgreinir svo.
  2. Leikmaður má óska eftir að annað fólk færi sjálf sig eða eigur sínar.
  3. Leikmaður má færa útbúnað vallar í upprunalegt horf, þar með talið hindranir sem hafa verið hreyfðar.
- C. Leikmaður sem hreyfir úr stað hindrun á vellinum, aðra en þær sem leyft er hér að ofan, fær eitt refsikast.

### 803.02 Lausn frá hindrunum

- A. Leikmaður má fá lausn frá eftirtöldum hindrunum sem eru á legunni eða aftan við hana: hættuleg skordýr eða dýr, fólk, eða öðru því sem stjórnandi tiltekur sérstaklega. Til að taka lausn má leikmaður merkja nýja legu sem er á leiklínu, fjær marki, á næsta stað sem veitir lausn (nema stjórnandi hafi skilgreint rýmri heimild til lausnar).
- B. Ef hindrun kemur í veg fyrir að leikmaður geti tekið sér löglega stöðu aftan við merkidiskinn, eða eftir að hafa merkt legu ofan eða neðan leikflatarins, má leikmaður merkja nýja legu á leiklínunni beint aftan við hindrunina.



- C. Leikmaður sem tekur lausn, með öðrum hætti en tilgreindur er hér að ofan, fær eitt refsikast.
- D. Leikmaður má hvenær sem er ákveða að taka valkvæða lausn með því að tilkynna hópnum þann ásetning sinn. Leguna má þá færa með því að merkja nýja legu sem er fjær markinu og á leiklínunni. Einu refsikasti er bætt við skor leikmannsins.
- E. Engu refsikasti er bætt við ef valkvæð lausn er tekin í kjölfar refsingar fyrir disk sem lendir utan vallarmarka eða ofan tveggja metra.

### 803.03 Skemmdir á vellinum

- A. Leikmaður sem viljandi skemmir einhvern hluta vallarins fær tvö refsiköst. Leikmaðurinn getur einnig átt yfir höfði sér frávísun úr keppni í samræmi við grein 3.03 í Mótahandbókinni.

## 804 Skilgreindar leiðir

### 804.01 Kvaðir og leiðarmerki

- A. **Kvöð** skilgreinir leyfilega leið disksins að markinu.
- B. Mörk leyfilegu leiðarinnar eru lóðréttur flötur merktur með einum eða fleiri hlutum eða merkjum sem skilgreina útlínur flatarins.
- C. Ef hluti disks sem kastað er augljóslega rýfur mörk flatarins, fær leikmaður eitt refsikast. Legan fyrir næsta kast er fallreiturinn fyrir viðkomandi kvöð. Ef enginn fallreitur er skilgreindur er legan fyrir næsta kast sú sama og fyrri lega.
- D. Ef diskur er handan flatarins þegar honum er sleppt í kasti, miðað við aftari brún merkidisksins, hefur leikmaður miisst kvöðina. Næsta lega og refsing er sams konar og í 804.01.C.

## 805 Skilgreindar staðsetningar

### 805.01 Ákvörðun staðsetningar

- A. **Staðsetning** disks, sem kastað hefur verið, er þar sem hann staðnæmist fyrst.
- B. Diskur, sem kastað hefur verið, telst hafa staðnæmist þegar hann hættir fyrst að hreyfast. Diskur í vatni eða gróðri telst hafa staðnæmist þegar hann hreyfist ekki nema vegna rennslis eða hreyfingar gróðurs eða vinds.

- C. Ef diskur staðnæmist fyrst ofan við leikflötinn, er staðsetning hans á leikfletinum beint fyrir neðan diskinn. Ef ekki er leikflötur neðan við diskinn, er staðsetning hans á leikfletinum beint ofan við diskinn.
- D. Brotni diskur í hluta, ákvarðast staðsetning hans af stærsta brotinu.

### 805.02 Diskur ofan tveggja metra

- A. **Tveggja metra reglan** vísar til reglna 805.02. Hún er ekki í gildi nema stjórnandinn lýsi hana í gildi. Stjórnandinn getur lýst tveggja metra regluna í gildi fyrir allan völlinn, einstakar brautir og/eða einstaka hluti.
- B. Ef tveggja metra reglan er í gildi þegar diskur staðnæmist að minnsta kosti tveimur metrum ofan við leikflötinn innan vallarmarka (mælt frá neðsta hluta disksins að leikfletinum beint fyrir neðan hann), fær leikmaður eitt refsikast. Legan er á leikfletinum beint neðan disksins.
- C. Diskur sem hvílir ofan á marki þeirrar brautar sem leikin er fellur ekki undir tveggja metra regluna.
- D. Ef leikmaður færir diskinn áður en úrskurður er fenginn, telst diskurinn hafa staðnæmst ofan við tvo metra.

### 805.03 Týndur diskur

- A. Diskur telst týndur ef leikmaður getur ekki fundið hann innan þriggja mínútna frá því hann kemur á svæðið þar sem áætlað er að diskurinn sé. Sérhver leikmaður í hópnum eða dómari má hefja niðurtalningu mínútnanna þriggja og verður að tilkynna hópnum að talningin sé hafin.
- B. Allir leikmenn í hópnum verða að aðstoða við leit að disk. Misbrestur á því telst háttvísibrot.
- C. Þegar diskur hefur verið úrskurðaður týndur breytist það ekki þótt hann finnist í kjölfarið. Leikmaður má nota disk sem finnst eftir að hafa verið úrskurðaður týndur.
- D. Leikmaður, hvers diskur er úrskurðaður týndur, fær eitt refsikast. Næsta kast er tekið frá fyrri legu. Hafi fallreitir verið skilgreindur fyrir týnda diska á brautinni má leikmaður kasta frá fallreit í stað fyrri legu.
- E. Ef það uppgötvast fyrir mótslok að diskur leikmanns, sem úrskurðaður var týndur, hafi verið fjarlægður eða tekinn áður en hann var úrskurðaður týndur, eru refsiköstin tvö dregin frá skori leikmannsins á þeirri braut.
- F. Ef fallreitir hefur verið skilgreindur fyrir týnda diska má stjórnandinn leyfa leikmönnum að halda strax á fallreitinn gegn tveimur refsiköstum.

# 806 Skilgreind svæði

## 806.01 Púttsvæði

- A. Sérhvert kast innan 10 metra frá markinu, mælt frá aftari brún merkidisks að markfestingu, er **pútt**.
- B. Eftir að hafa kastað pútti, þarf leikmaður að sýna fram á fullt jafnvægi aftan við merkidiskinn áður en hann fer í átt að markinu. Leikmaður sem gerir það ekki telst hafa framið stöðubrot og fær eitt refsikast.

## 806.02 Vallarmörk

- A. **Vallarmörk** eru skilgreind af stjórnanda og afmarka það svæði utan vallar þaðan sem ekki má leika disk og ekki taka stöðu, þar sem diskurinn er **útaf**. Vallarmarkalína er hluti af því svæði sem er útaf. Öll svæði á vellinum sem eru ekki utan vallar eru innan vallar eða **inná**.
- B. Diskur er útaf ef hann er ljóslega og algerlega umkringdur svæði utan vallar.
- C. Diskur sem ekki finnst, telst vera útaf ef óyggjandi þykir að hann hafi numið staðar á svæði utan vallarmarka. Sé það ekki óyggjandi telst diskurinn týndur og leik er fram haldið í samræmi við reglu 805.03.
- D. Ef diskur leikmanns er útaf fær hann eitt refsikast. Leikmaður má kasta næst frá:
  - 1. Fyrri legu; eða,
  - 2. Legu sem skilgreind er af merkidiski sem lagður er á leikflötinn allt að einum metra frá þeim stað þar sem diskurinn var síðast innan vallar.

Ofangreinda möguleika varðandi svæði utan vallar má stjórnandi einungis takmarka með fyrirfram samþykki viðkomandi umsjónaraðila PDGA.

Til viðbótar getur stjórnandi leyft að leikmaður hafi val um að kasta næst frá:

- 3. Skilgreindum fallreit, eða ...
- 4. ... frá legu sem skilgreind er með merkidiski á leikflötinn á allt að eins metra línu þvert á vallarmarkalínuna á stað sem næstur er staðsetningu disksins.
- E. Ef staðsetningu disksins, sem kastað hefur verið, er innan vallar og innan eins metra frá vallarmarkalínu, má færa leguna að nýrri legu einhvers staðar á eins metra langri línu sem liggur þvert á næsta stað

vallarmarkalínu í gegn um diskinn sem kastað var. Þegar diskur sem kastað hefur verið er innan eins metra frá horni má færa leguna eftir eins metra langri línu sem liggur frá því horni og gegn um diskinn.

- F. Vallarmarkalínan skilgreinist lóðrétt. Þegar merkt er innan eins metra frá vallarmarkalínunni, má taka eins metra lausnina af sérhverjum stað uppi eða niðri miðað við lóðrétt vallarmörk.
- G. Ef fallreitir hefur verið skilgreindur fyrir svæði utan vallar, getur stjórnandi heimilað leikmönnum að fara rakkleitt á fallreitinn gegn tveimur refsiköstum.
- H. Stjórnandinn getur skilgreint rýmri lausn en einn metra fyrir tiltekin svæði utan vallar.
- I. Ef leikmaður hreyfir disk, sem hann hefur kastað, áður en ákvarðað hefur verið um staðsetningu hans gagnvart vallarmörkum telst diskurinn vera utan vallar.

### 806.03 Frísvæði

- A. **Frísvæði** er aðkomuvatn, eða annað svæði sem stjórnandi skilgreinir sérstaklega sem frísvæði fyrir umferðina. **Aðkomuvatn** er allt það vatn sem er innan vallarmarka og hefur ekki verið sérstaklega skilgreint svo af stjórnandanum að það sé í leik.
- B. Til að fá lausn frá frísvæði má færa legu leikmanns á næstu legu sem er fjær markinu og í leiklínu, á næsta stað sem hægt er að taka lausn(nema stjórnandinn tilgreini frekari reglur um lausn).

### 806.04 Bannsvæði

- A. **Bannsvæði** er svæði sem skilgreint er af stjórnandanum þaðan sem ekki má kasta disk, eða öll þau svæði innan vallar sem landslög eða reglur landeigenda banna leikmönnum að fara inn á. Bannsvæði spilast eins og svæði utan vallar nema hvað leikmaður fær ekki refsikast staðnæmist diskur hans á bannsvæði.

### 806.05 Torfæra

- A. **Torfæra** er svæði skilgreint af stjórnanda sem leiðir til refsikasts.
- B. Diskur er í torfæru ef staðsetning hans er ljóslega og algerlega umlukin torfærunni eða samblandi af torfæru og svæðis utan vallar.

- C. Ef diskur leikmanns er í torfæru hlýtur hann eitt refsikast. Legan er ekki færð.
- D. Færi leikmaður disk sinn áður en ákvarðað er hvort hann sé í torfæru telst diskurinn vera í torfæru.

## 807 Að ljúka braut

- A. **Mark** er útbúnaður sem hefur þann tilgang að ákvarða lok brautar með skýrum hætti. Algengasta markið er **karfa**, sérútbúin til að grípa diska og samanstendur yfirleitt af grind, keðjum og keðjuberum sem reist er á súlu. **Skotmark** er önnur gerð marks og er yfirleitt með merkt marksvæði.
- B. Til að ljúka braut með kórflu verður leikmaður að sleppa diski og skal diskurinn staðnæmast í grindinni eða keðjunum neðan keðjuberans.
- C. Til að ljúka braut með skotmarki verður leikmaður að sleppa diski og skal diskurinn lenda á merktu marksvæði skotmarksins.

## 808 Skor

- A. Leikmaður sem efstur er á lista ber meginábyrgð á að sækja skorkort hópsins.
- B. Leikmenn í hópi deila með sér skráningu á skori, nema leikmaður eða skrásetjari bjóðist til að skrá aukinn hluta og allir leikmenn hópsins séu því samþykkir.
- C. Eftir að hverri braut er lokið skráir ritari skor allra leikmanna í hópnum á þann hátt að sérhverjum leikmanni sé ljóst hvert skorið er. Tilgreina verður áminningar eða refsiköst við skrásetningu skors fyrir brautina.
- D. Skor leikmanns á braut er samtala allra kasta hans, að refsiköstum meðtöldum. Samtals skor umferðarinnar er summa allra brautaskora að viðbættum öðrum refsiköstum. Notkun annarra tákna en talna fyrir skor (þ.m.t. eyðu) hefur í för með sér refsingu sem tilgreind er í 808.G.2
- E. Rísi ágreiningur um tilkynnt skor leikmanns fer hópurinn yfir leik á brautinni og reynir að komast að réttu skori. Nái hópurinn ekki samstöðu um skor leikmannsins er dómari eða stjórnandinn kallaður til aðstoðar um leið og færi gefst. Ef allir leikmenn í hópi eru sammála um að skor sé rangt, má leiðrétta skorið áður en skorkorti er skilað inn.
- F. Allir leikmenn eru ábyrgir fyrir að skila skorkorti sínu innan 30 mínútna

frá því að ráshópur þeirra hefur lokið umferð. Sé skorkorti ekki skilað á tilsettum tíma bætast tvö refsiköst við skor viðkomandi leikmanns.

- G. Eftir að skorkorti hefur verið skilað er heildarskor þess endanlegt, nema í eftirtöldum tilvikum:
1. Refsiköst geta bæst við eða verið dregin frá allt þar til stjórnandinn tilkynnir mótslok eða öll verðlaun hafa verið afhent.
  2. Ef heildarskor er rangt, það færst á rangan hátt, eða ekki til staðar, er tveimur refsiköstum bætt við rétt heildarskor. Þessum refsiköstum er ekki bætt við hafi skori verið breytt vegna annarra brota sem úrskurðað var um eftir að leikmaður skilaði inn annars réttu skorkorti.

## 809 Önnur köst

### 809.01 Endurtekið kast

- A. Leikmaður getur valið að endurtaka síðasta kast sitt og þarf að tilkynna hópnum þá ætlun sína. Endurtekna kastinu og einu refsikasti er bætt við skor leikmannsins og heldur hann leik áfram frá sömu legu og notuð var við upphaflega kastið. Önnur refsiköst sem komið hefðu til vegna upphaflega kastsins teljast ekki.
- B. Hafi fallreitir verið ákvarðaðir fyrir endurtekið kast á brautinni getur leikmaður valið að kasta frá fallreitnum í stað fyrri legu.

### 809.02 Varakast

- A. **Varakast** er viðbótarkast sem ekki er talið með skori leikmanns sé það að endingu ekki notað við að ljúka brautinni. Leikmaður verður að tilkynna hópnum um varakast áður en það er framkvæmt.
- B. Varaköst eru notuð:
1. Til að spara tíma. Leikmaður getur tilkynnt um varakast hvenær sem:
    - a. Ekki er unnt að ákvarða strax um stöðu disksins þar sem hann gæti verið týndur, útaf, eða ekki náð kvöð; og,
    - b. Hópurinn er sammála um að varakast muni spara tíma.
- Leikmaður heldur síðan áfram leik frá legu þess kasts sem hópurinn eða dómari úrskurðar að hafi falið í sér rétta legu.
2. Til að áfrýja úrskurði þegar hann hefur í för með sér breytingar á legunni. Sem hluta af áfrýjun má taka varakast eða röð varakasta til að ljúka braut þegar leikmaður í hóp er ósammála úrskurði hópsins og dómari er ekki tiltækur, eða þegar leikmaður í hóp kys að áfrýja

úrskurði dómara. Skor beggja kastaða er skráð. Þegar úrskurðað hefur verið eftir áfrýjun er aðeins skor réttu kastaðarinnar talið.

### 809.03 Æfingakast

- A. **Æfingakast** er hvert það kast sem ekki er framkvæmt í þeim keppnislega tilgangi að breyta legunni, að frátöldu kasti sem fer ekki meira en fimm metra í loftinu og ætlað er annaðhvort til að setja ónotaðan disk til hliðar eða til að skila disk til leikmanns. Missi leikmaður disk telst það ekki æfingakast.
- B. Leikmaður fær eitt refsikast fyrir að framkvæma æfingakast; æfingakastið sjálft er ekki talið.

## 810 Íhlutun

- A. Ef diskur, sem kastað hefur verið, hefur hreyfst eftir að hann staðnæmdist á leikfleti innan vallar, er hann færður þangað sem hópurinn er sammála um að hann hafi fyrst staðnæmst. Disk sem hreyfist eftir að hafa numið staðar utan vallar eða á frísvæði þarf ekki að færa á upprunalegan stað. Staðsetning hans er ákvörðuð út frá þeim stað sem hópurinn er sammála um að hann hafi fyrst numið staðar.
- B. Ef merkidiskur hreyfist er hann færður á þann stað sem hópurinn er sammála um að sé upprunalegur.
- C. Diski, sem kastað hefur verið, og hæfir manneskju eða dýr er leikið þaðan sem hann staðnæmdist fyrst.
- D. Það telst leikbrot ef leikmaður eða búnaður hans hefur áhrif á feril eða stöðu eigin disks eftir að hafa kastað honum. Kastinu og einu refsikasti er bætt við skor leikmannsins; leikmaður heldur áfram leik frá fyrri legu. Engin afleidd refsing kastsins gildir. Ef höfð eru áhrif á kast að beiðni leikmannsins sem kastar telst það líkt og leikmaðurinn sjálfur hafi áhrif á kastið.
- E. Diskur, sem kastað hefur verið, og stefnu hans viljandi breytt af öðrum en leikmanni sjálfum, er staðsettur þar sem hópurinn er sammála um að snerting hafi átti sér stað. Leikmaður má velja um að leika frá þeirri legu eða endurtaka kastið frá fyrri legu og er þá upphaflega kastið afskrifað.
- F. Leikmaður sem viljandi hefur áhrif á disk með einhverjum eftirtöldum hætti fær tvö refsiköst:
  - 1. Breytir stefnu disks sem kastað hefur verið (nema til að forða slysi); eða,

2. Hreyfir eða hylur disk sem kastað hefur verið eða merkidisk (nema til að bera kennsl á, sækja, merkja eða eins og leyfilegt er samkvæmt 810.H).
- G. Leikmenn mega ekki standa, eða skilja útbúnað sinn eftir, þar sem ætla má að hætta sé á áhrifum á disk í leik. Leikmaður má fara fram á að aðrir leikmenn færi sig eða útbúnað sinn ef annað hvort getur haft áhrif á kastið. Synjun þess er háttvísibrot.
- H. Disk í leik, sem annar leikmaður hefur kastað og sem staðnæmist á eða aftan við leguna, má færa. Eftir að leikmaður hefur kastað er diskur hins leikmannsins færður þangað sem hópurinn er sammála um að hann hafi áður staðnæmist.

## 811 Rangur leikur

- A. Það er á ábyrgð leikmanns að leika völlinn á réttan hátt. Áður en leikur hefst er ætlast til að leikmenn sækja **leikmannafund** til að fá vitneskju um sérstakar aðstæður sem kunna að vera á vellinum, þar með talið aukabrautir, breyttar teigastaðsetningar, breyttar holustaðsetningar, vallarmörk, skyldur/kvaðir og fallreiti.
- B. **Rangur leikur** hefur átt sér stað ef leikmaður hefur ekki lokið öllum brautum vallarins með réttum hætti og í réttri röð, eða hefur leikið frá rangri legu í einhverju kasti.
- C. Ef rangur leikur uppgötvast eftir að skorkorti hefur verið skilað inn fær leikmaður refsiköst í samræmi við hinn ranga leik.
- D. Hvorki stöðubrot né æfingakast er rangur leikur.
- E. Leikmaður sem viljandi viðhefur rangan leik á vellinum til að öðlast keppnisforskot getur átt yfir höfði sér frávísun samkvæmt grein 3.03 í Mótahandbókinni.
- F. Rangur leikur er:
1. **Röng lega.** Leikmaður hefur leikið frá legu sem ekki er rétt. Leikmaður hefur til dæmis:
    - a. Kastað af teigsvæði sem ekki er rétt teigsvæði fyrir viðkomandi braut; eða,
    - b. Kastað frá legu sem er önnur en sú sem ákvarðaðist af þeim diskum sem kastað var; eða,
    - c. Kastað diskum sem var út af eins og hann væri inn á; eða,
    - d. Kastað frá legu sem ákvarðaðist af diskum sem náði ekki kvöð; eða,
    - e. Lék diskum af frísvæði eins og hann væri ekki á frísvæði.



Ef ekki hefur verið kastað aftur eftir að rangt var leikið er ranga kastið virt að vettugi. Leikmaðurinn kastar frá réttri legu og fær eitt refsikast fyrir rangan leik. Ef kastað er aftur eftir ranga leikinn, heldur leikmaður áfram og fær tvö refsiköst fyrir rangan leik.

2. Rangt mark. Leikmaður hefur lokið leik á mark sem ekki er rétta markið á brautinni sem leikin er. Ef ekki hefur verið kastað aftur, er leik haldið áfram frá legunni sem ranga kastið ákvarðaði. Ef markið er karfa er diskurinn ofan við leikflötinn og leik haldið áfram samkvæmt 805.01.C. Ef leikmaður hefur tekið kast af næsta teig er tveimur refsiköstum bætt við skor brautarinnar sem rangt var leikin.
3. Ekki lokið við braut. Leikmaður hefur lokið umferð eða kastað á braut án þess að ljúka brautinni á undan. Skorið fyrir rangt leiknu brautina er fjöldi tekinn kasta, að viðbættu einu kasti til að ljúka brautinni, að viðbættum tveimur refsiköstum fyrir rangan leik. Viðurlög fyrir að ljúka viljandi ekki við braut eru frávísun úr keppni.
4. Röng leikröð. Leikmaður hefur lokið leik á braut í rangri röð. Leikmaður heldur áfram leik á vellinum í réttri röð. Óháð fjölda þeirra brauta sem leiknar voru í rangri röð í umferðinni bætast tvö refsiköst við heildarskor leikmannsins fyrir rangan leik. Skor hans á öllum leiknum brautum stendur.
5. Fjarvera. Ef leikmaður er ekki viðstaddur í ráshóp sínum við upphaf umferðar telst hann fjarverandi og leikur ekki brautina. Leikmaður telst einnig fjarverandi hafi hann ekki leikið brautina á undan og er ekki viðstaddur þegar ráshópurinn er tilbúinn að hefja leik á brautinni. Skor hins fjarverandi leikmanns verður þar plús fjórir fyrir hverja óleikna braut. **Par** er ákveðið af stjórnanda.
6. Brotthvarf. Ef leikmaður var mættur í ráshóp og er horfinn þegar komið er að honum að hefja leik á braut fær hann 30 sekúndur til að skila sér til baka. Hafi hann ekki skilað sér að loknum þeim tíma telst hann fjarverandi á brautinni og fær skráð skor á brautinni sem er þar plús fjórir. Sjá undantekningu frá þessari reglu samkvæmt 802.03.C.
7. Braut sleppt. Umferð er lokið og leikmaður hefur vanrækt að leika eina eða fleiri brautir. Skor leikmanns er þar plús fjórir fyrir hverja braut sem sleppt var.
8. Röng braut. Leikmaður hefur lokið við braut sem er ekki hluti vallarins sem leikinn er í þeirri umferð í stað brautar sem er hluti vallarins í umferðinni. Tveimur refsiköstum er bætt við skor leikmannsins á þeirri braut.
9. Auka braut. Leikmaður hefur lokið við braut sem er ekki hluti vallarins sem

leikinn er í þeirri umferð. Tveimur refsiköstum er bætt við heildarskor leikmannsins. Köstin á röngu brautinni eru ekki talin.

10. **Rangur ráshópur.** Leikmaður hefur hafið leik í hóp sem er ekki sá sem honum var úthlutaður. Leikmaður verður að finna réttan ráshóp til að hefja leik. Ekkert kast leikmanns í röngum ráshóp er talið. Leikmaður fær viðeigandi refsingu fyrir fjarveru frá réttum ráshóp.
11. **Röng upphafsbraut.** Ráshópur hefur leik á annarri braut en honum var úthlutað. Ef einhver leikmaður ráshópsins kastar fleiru en einu kasti á brautinni telst allur hópurinn hafa leikið rangt. Hópurinn klárar brautina og bætast tvö refsiköst við skor allra á brautinni. Að öðrum kosti fá allir leikmenn sem kastað hafa einu kasti eitt refsikast skráð og ranga kastið sjálft er ekki skráð. Ráshópurinn heldur að því búnu á rétta braut til að hefja umferðina.

## 812 Háttvísi

A. Leikmaður skal ekki:

1. Kasta ef kastið gæti slasað einhvern eða truflað annan leikmann.
2. Kasta áður en röðin kemur að honum án samþykkis eða ef það gæti haft áhrif á annan leikmann.
3. Viðhafa truflandi eða óíþróttamannslega hegðun á borð við að:
  - a. Hrópa (nema til að vara einhvern við hættu af disk).
    - b. Bölvá.
    - c. Slá, sparka í eða kasta útbúnaði garða, vallar eða leikmanna.
    - d. Hreyfa sig eða tala meðan annar leikmaður kastar.
    - e. Fara fram fyrir aftasta leikmann.
4. Skilja útbúnað eftir þar sem hann kann að trufla aðra leikmenn eða hafa áhrif á disk sem kastað er.
5. Fleygja rusli á viðavangi, þar með talið sígarettustubbum.
6. Láta reykingar sínar trufla aðra leikmenn.

B. Leikmaður skal:

1. Framkvæma það sem reglur kveða á um, þar með talið að:
  - a. Hjálpa til við að leita að týndum diskum.
  - b. Færa útbúnað sinn þegar farið er fram á það.
  - c. Færa skor á tilskilinn hátt.
2. Fylgjast með öðrum leikmönnum hópsins kasta til að tryggja að farið sé að reglum og hjálpa til við að staðsetja diska.

- C. Leikmaður fær viðvörun við fyrsta brot gegn öllum háttvísireglum. Brjóti leikmaður aðra háttvísireglu í sömu umferð fær hann eitt refsikast. Allir viðkomandi leikmenn eða dómari geta tilkynnt eða staðfest brot á háttvísireglu. Stjórnandi getur vísað leikmanni úr keppni vegna margendurtekinnna háttvísibrota.

## 813 Búnaður

### 813.01 Óleyfilegur diskur

- A. Diskar sem notaðir eru í keppni verða að vera samþykktir af PDGA og uppfylla öll skilyrði sem tilgreind eru í tæknilegum stöðlum PDGA. Lista yfir samþykktu diska má sjá á: [pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs](http://pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs).
- B. Leyfilegar breytingar á diskum eftir framleiðslu takmarkast við:
1. Slit og rispur vegna notkunar í leik;
  2. Hóflega slípun til að lagfæra rispur og smávægilegar mótaleifar;
  3. Merking með lit eða merkibleki.
- C. Aðrar breytingar á diskum eftir framleiðslu gera hann óleyfilegan, þar með talið en ekki eingöngu:
1. Breyting sem hefur áhrif á upprunalega flugeiginleika disks;
  2. Óhófleg slípun;
  3. Æting, útskurður eða tálgun;
  4. Viðbætt efni af sýnilegri þykkt, t.d. málning.
- D. Þegar stjórnandi hefur ákveðið leik í myrkri eða snjó mega leikmenn bæta við efni eða búnaði til að auðvelda leit að diskum.
- E. Diskur með sprungu eða gati er óleyfilegur.
- F. Diskur sem annar leikmaður eða dómari efast um að sé leyfilegur er óleyfilegur nema stjórnandi samþykki hann í kjölfarið.
- G. Leikmaður sem kastar óleyfilegum diskum í leik fær tvö refsiköst. Leikmaður sem ítrekað kastar óleyfilegum diskum á yfir höfði sér frávisun í samræmi við grein 3.03 í Mótahandbók PDGA.
- H. Allir diskar, nema merkismádiskar, verða að vera auðkenndir leikmanni. Leikmaður fær viðvörun við fyrsta kast með ómerktum diskum. Leikmaður fær eitt refsikast fyrir hvert endurtekið kast með ómerktum diskum.

## 813.02 Óleyfilegur útbúnaður

- A. Leikmaður má ekki nota neinn þann útbúnað sem beinlínis hjálpar til við kast.
- B. Ekki má koma fyrir hlut til að hjálpa til við að ákvarða stefnu.
- C. Útbúnaður sem dregur úr núningi eða hlífir húðinni við honum (svo sem hanskar, teip, sárabindi eða grisja), efni sem borið er á húðina til að auka grip (svo sem talkúm, kalk, salli eða mold) og stoðtæki (svo sem hné- eða ökklaflífar) eru leyfileg.
- D. Leggja má útbúnað á borð við handklæði eða mottu undir stöðupunkt svo fremi að útbúnaðurinn sé ekki meira en einn sentimetri á þykkt, samþjappaður.
- E. Útbúnaður sem annar leikmaður eða dómari efast um að sé leyfilegur er óleyfilegur nema stjórnandi samþykki hann í kjölfarið.
- F. Leikmaður fær tvö refsiköst ef hann sést nota óleyfilegan búnað einhvern tímann í umferðinni. Ítrekuð notkun leikmanns á óleyfilegum búnaði getur varðað frávísun í samræmi við grein 3.03 í Mótahandbók PDGA.

## Viðauki A

# Brautakeppni

### A.01 Almennt

- A. Í brautakeppni keppa leikmenn hvor við annan í pörum og reyna að vinna hverja braut í umferðinni. Sá leikmaður sem vinnur fleiri brautir vinnur keppnina.
- B. Leikreglur PDGA (sem fjalla um kastleik) skal nota, nema í þeim tilvikum sem þessar reglur víkja frá þeim.
- C. Hvert leikmannapar leikur í hóp með minnst einu öðru pari eða dómara.

### A.02 Leikröð

- A. Kaströð leikmannapara í hóp ræðst af röð þeirra á skorkortinu.
- B. Innan hvers leikmannapars ræðst kaströð á fyrsta teig af röð leikmanna á skorkorti. Upp frá því leikur sá fyrst sem vann síðustu braut. Jafntefli breytir ekki kaströðinni.

### A.03 Refsingar

- A. Einungis andstæðingur leikmanns getur tilkynnt brot eða aðvarað leikmanninn. Allir leikmenn í hóp eða dómari geta staðfest brot.

- B. Refsing eða aðvörun sem ákvörðuð er milli brauta tekur gildi á brautinni sem næst er leikin.

#### **A.04 Skor**

- A. Skor í brautakeppni skráir hvor leikmaður hefur unnið fleiri brautir á sérhverjum tíma. Þegar keppni hefst er jafntefli leikmanna, eða allt jafnt. Eftir því sem keppni vindur fram er sá leikmaður sem unnið hefur fleiri brautir þeim mun yfir, andstæðingur hans er þeim mun undir.
- B. Leikmaður vinnur braut með því að ljúka henni í færri köstum en andstæðingurinn. Leikmaðurinn sem vinnur þá braut fær skor upp á 1. Hinn leikmaðurinn fær ekkert skor, það má einkenna með bandstriki. Ef báðir leikmenn ljúka braut með sama fjölda kasta, þá fellur brautin og hvorugur fær skor.
- C. Leikmaður má spyrja andstæðing sinn hversu mörg köst hann hefur notað á brautinni sem leikin er. Gefi leikmaður upp rangan fjölda, tapar hann brautinni.

#### **A.05 Gefinn leikur**

- A. Leikmaður getur gefið leikinn hvenær sem er áður en úrslit eru ráðin. Andstæðingurinn vinnur þá keppnina.
- B. Leikmaður getur gefið braut hvenær sem er áður en henni er lokið. Andstæðingurinn vinnur þá brautina.
- C. Leikmaður má gefa andstæðingi næsta kast hans. Með því telst andstæðingurinn hafa lokið brautinni.
- D. Leikmannapar getur sammælt um jafntefli á braut sem spiluð er.
- E. Ekki má hafna gjöf eða draga hana til baka.

#### **A.06 Úrslit**

- A. Þegar leikmaður er fleiri brautum yfir en sem nemur fjölda þeirra brauta sem óleiknar eru telst hann hafa unnið keppnina.
- B. Ef leikmannapar er allt jafnt að lokinni umferð er jafntefli. Stjórnandinn ákveður hvort og þá hvernig úrslit eru látin ráðast.

### **Viðauki B**

## **Tvímennigur og liðakeppni**

#### **B.01 Almennt**

- A. Í tvímenningi samanstandur lið af tveimur leikmönnum. Fyrirkomulag með öðrum fjölda í liði er mögulegt og byggir á þessum sömu reglum.

- B. Leikreglur PDGA skal nota, nema í tilvikum þar sem þessar reglur víkja frá þeim.

## B.02 Leikröð

- A. Kaströð á fyrsta teig er sú sama og röð liða á skorkorti/-kortum. Kaströð á öllum teigum upp frá því ákvarðast af skori á síðustu leikinni braut, liðið með lægsta skorið kastar fyrst og svo koll af kolli. Jafntefli breytir ekki kaströðinni.
- B. Þegar öll lið hafa fengið legu sem ekki er teigurinn, kastar það lið fyrst sem fjærst er markinu.
- C. Liðsfélagar sem kasta frá sömu legu ráða innbyrðis kaströð.

## B.03 Refsingar

- A. Refsingar vegna kasts eiga aðeins við um þann liðsfélaga sem kastaði. Allar aðrar viðvaranir og refsingar eiga við liðið í heild og hafa áhrif á skor liðsins óháð keppnisfyrirkomulagi.
- B. Hvert það kast sem getur ómögulega bætt skor liðs er viðbótarkast. Lið, hvers liðsfélagi hefur framkvæmt viðbótarkast, fær viðvörun fyrir fyrsta brot og eitt refsikast fyrir hvert brot einhvers liðsfélaga upp frá því.

## B.04 Lega

- A. Í keppnisfyrirkomulagi þar sem báðir liðsfélagar kasta frá sömu legu fær liðsmaður sem kastar frá annarri legu en þeirri sem fyrri liðsfélaginn kastaði frá, eitt refsikast fyrir rangan leik.
- B. Legu sem báðir liðsfélagar kasta frá verður að merkja með sama merkidisknum. Sé það ekki gert er það merkibrot.
- C. Ef legu, sem báðir liðsfélagar leika frá, er breytt af einhverjum ástæðum, verða báðir liðsfélagar að leika frá breyttu legunni.

## B.05 Keppnisfyrirkomulag

### A. **Besta kast**

1. Báðir liðsfélagar kasta frá teigsvæði. Í kjölfarið velur liðið aðra hvora staðsetninguna til að leika næsta kasti. Báðir liðsfélagar leika frá þeirri legu og í kjölfar þess velur liðið á ný frá hvorri staðsetningunni leikið er næst og þar fram eftir götunum.
2. Lið hefur lokið braut þegar annar liðsfélaginn hefur lokið brautinni.
3. Skor liðs á braut er fjöldi þeirra lega sem kastað var frá að viðbættum refsiköstum, ef um ræðir.
4. Ef lið tekur upp disk sem kastað hefur verið áður en lega hefur verið valin eða merkt með merkidiski, má liðið ekki velja það kast. Ef lið tekur

upp báða diska sem kastað hefur verið án þess að lega hafi verið merkt, er seinni diskurinn sem tekinn var upp færður þangað sem hópurinn er sammála um að sé upprunalegur staður og leikur liðið frá þeirri legu.

5. Ef liðsfélagi er fjarverandi, seinn, eða hættir leik, má hinn liðsfélaginn leika áfram. Engin köst eru framkvæmd fyrir hönd þess liðsfélaga sem er fjarverandi. Liðsfélagi sem er seinn má aðeins koma aftur til leiks milli brauta.

#### B. **Breytt besta kast**

1. Breytt besta kast er eins og besta kast, með eftirtöldum breytingum: Stjórnandinn getur sett takmörk fyrir því hversu mörg teigköst einstaks liðsfélaga má nota. Lið fær tvö refsiköst ef farið er út fyrir þau takmörk.

#### C. **Versta kast**

1. Báðir liðsfélagar kasta frá teigsvæðinu. Andstæðingar liðsins velja síðan frá hvorri staðsetningunni liðið kastar næst, með það fyrir augum að hámarka skor liðsins á þeirri braut. Báðir liðsfélagar kasta frá þeirri legu og andstæðingarnir velja aftur frá hvorri staðsetningunni liðið leikur næst og þar fram eftir götunum.
2. Lið hefur lokið braut þegar báðir liðsfélagar hafa lokið brautinni frá sömu legu.
3. Skor liðs á braut er fjöldi þeirra lega sem kastað var frá að viðbættum refsiköstum, ef um ræðir.
4. Ef lið tekur upp disk sem kastað hefur verið eða merkir áður en andstæðingarnir hafa valið legu, er diskurinn færður þangað sem hópurinn er sammála um að sé upprunaleg staðsetning. Í kjölfarið velja andstæðingar liðsins legu hreyfða disksins, legu hins disksins og fyrri legu sem legu fyrir hreyfða diskinn.
5. Ef andstæðingar liðs velja augljóslega betri legu fyrir liðið, getur stjórnandinn vísað þeim úr keppni.
6. Ef liðsfélagi er fjarverandi, seinn, hættir leik eða er vísað úr keppni, er liðinu vísað úr keppni.

#### D. **Erfiðara kast**

1. Erfiðara kast er sambærilegt Versta kasti með eftirfarandi breytingu: Lið hefur lokið braut þegar einn liðsfélagi hefur lokið brautinni.

#### E. **Víxlkast**

1. Liðið velur hvor liðsfélagi kastar fyrsta kasti á fyrstu braut. Báðir

liðsfélagar kasta að því búnu frá legu kastsins sem liðsfélagi þeirra framkvæmdi og svo koll af kolli.

- Lið hefur lokið braut þegar annar liðsfélaga hefur lokið brautinni.
- Skor liðs á braut er fjöldi kasta liðsins á brautinn að viðbættum refsiköstum, ef um ræðir.
- Kasti rangur liðsfélagi er um rangan leik að ræða og hefur í för með sér eitt refsikast. Kastið telst ekki og kastar réttur liðsfélagi. Hafi fleiri köst verið framkvæmd frá því rangur liðsfélagi kastaði fær liðið tvö refsiköst og leik er haldið áfram.
- Ef kast er endurtekið frá sömu legu, framkvæmir sami leikmaður endurtekna kastið og það upprunalega.
- Liðið fær skor upp á par plús fjóra fyrir hverja braut sem liðsfélagi missir af vegna fjarveru eða seinangangs. Ef annar liðsfélaga hættir eða er vísað úr keppni er liðinu vísað úr keppni.

#### F. **Breytt víxlkast**

- Breytt víxlkast er eins og víxlkast með eftirfarandi breytingu: Stjórnandinn getur ákveðið hvor liðsfélaga tekur fyrsta kastið á hverri braut.

#### G. **Besta skor**

- Báðir liðsfélagar leika brautina eins og í kastleik/einliðaleik.
- Lið hefur lokið braut þegar liðsfélagi lýkur brautinni á lægsta mögulega skori fyrir liðið.
- Skor liðs á braut er lægsta skor annars liðsfélaga á brautinni, að viðbættum refsiköstum þess leikmanns og refsiköstum sem liðið hefur fengið sem lið, ef um ræðir.

#### H. **Besta skor með víxlkasti**

- Báðir liðsfélagar kasta frá teigsvæðinu og byrja þannig tvær runur víxlkasta.
- Lið hefur lokið braut þegar önnur runa víxlkasta lýkur brautinni á lægsta mögulega skori fyrir liðið.
- Skor liðs á braut er lægra skor runu þess á brautinni, auk refsikasta í rununni og mögulegum refsiköstum sem liðið hefur fengið sem lið.



## Viðauki C

# Heimildir

**Reglur:** [pdga.com/rules/official-rules-disc-golf](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf)

**Spurt og svarað:**

[pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers)

**Mótahandbók:**

[pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events](http://pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events)

**Vallaskrá:** [pdga.com/course-directory](http://pdga.com/course-directory)

**Tæknistaðlar:** [pdga.com/technical-standards](http://pdga.com/technical-standards)

**Upplýsingar og gögn móttjóra:** [pdga.com/tinfo/resources](http://pdga.com/tinfo/resources)

## Viðauki D

# Mælieiningar

Öll mál í reglunum eru samkvæmt metrakerfinu. Ensku málin hér til hliðar skyldi nota þegar ekki er metramál við höndina.

## Metrakerfið

10 metrar.....	32 fet og 10 tommur
3 metrar.....	9 fet og 10 tommur
2 metrar.....	6 fet og 7 tommur
1 metri .....	3 fet og 3 tommur
30 sentimetrar .....	1 fet
20 sentimetrar .....	8 tommur
1 sentimetri.....	1/2 tomma

## Ensk mál

## Viðauki E

# Efni

Aðskotahlutur.....	803.01.B.1	Merki.....	802.05.D
Aðskotavatn.....	806.03.A	Merkidiskur.....	805.05.D
Afskrifað kast.....	802.02.D	Merkismádiskur.....	802.06.B
Aftasti leikmaður.....	802.02.C	Mótsdómari.....	801.02.F
Allt jafnt.....	A.04.A	Par.....	811.F.5
Aukakast.....	B.03.B	Pútt.....	806.01.A
Bannsvæði.....	806.04.A	Rangur leikur.....	811.B
Braut.....	800	Ráshópur.....	801.02.A
Brautakeppni.....	A.01.A	Refsikast.....	801.02.E
Dómari.....	801.02.F	Sjórnandi.....	801.02.G
Fallreitir.....	802.05.C	Skotmark.....	807.A
Frísvæði.....	806.03.A	Snertipunktur.....	802.04.B
Inná.....	806.02.A	Staðsetning.....	805.01.A
Jafntefli.....	A.04.A	Teiglína.....	802.04.A
Kast.....	802.01.A	Teigsvæði/ teigur.....	802.04.A
Kastleikur.....	A.01.B	Torfæra.....	806.05.A
Körfumark, eða karfa	807.A	Tveggja metra regla	805.02.A
Kvöð.....	804.01	Undir.....	A.04.A
Lega.....	802.05.A	Útaf.....	806.02.A
Leikflötur.....	802.05.A	Varakast.....	809.02.A
Leiklína.....	802.05.D	Viðvörðun.....	801.02.D
Leikmannafundur.....	811.A	Yfir.....	A.04.A
Lok umferðar.....	808.F	Æfingakast.....	809.03.A
Mark.....	807.A		

Aðskotahlutur .....	Casual obstacle
Aðskotavatn .....	Casual water
Aftasti leikmaður .....	The away player
Bannsvæði .....	Relief area
Braut .....	Hole
Einföld kvöð .....	Single mandatory
Endurtekið kast .....	Abandoned throw (var Re-throw)
Fallreitir .....	Drop zone
Frísvæði .....	Casual area
Hæðartakmörkuð tvöföld kvöð .....	Height-restricted double mandatory
Inná .....	In-bounds
Karfa .....	Basket target
Kast .....	Throw
Kvaðarmerki .....	Mandatory object
Kvaðarlína .....	Mandatory line
Kvöð .....	Mandatory route
Lausn .....	Casual relief
Lega .....	Lie
Leikflötur .....	Playing surface
Leikmannafundur .....	Players meeting
Leiklína .....	Line of play
Lok umferðar .....	Completion of round
Mark .....	Target
Merkidiskur/merki .....	Marker disc/marker
Merkismádiskur/merki .....	Mini marker disc
Mótsdómari/dómari .....	Tournament official/official
Par .....	Par
Pútt .....	Putt
Rangur leikur .....	Misplay
Ráshópur .....	Group
Refsikast .....	Penalty throw
Skotmark .....	Object target
Snertipunktur .....	Supporting point
Stjórnandi .....	Director
Staðsetning .....	Position
Tveggja metra reglan .....	Two-meter rule
Teigsvæði/teigur .....	Teeing area/tee
Teiglína .....	Tee line
Torfæra .....	Hazard
Tvöföld kvöð .....	Double mandatory
Útaf .....	Out-of-bounds
Vallarmörk .....	Out-of-bounds
Varakast .....	Provisional throw
Viðvörðun .....	Warning
Æfingakast .....	Practice throw

## SPURT OG SVARÐ UM REGLURNAR Beiting reglnanna

SS-BR-1

*Er forgangsroð á því hvaða reglu skuli beitt ef fleiri en ein kemur til greina?*

Já. Beitt er þeirri reglu sem hefur í för með sér mesta refsingu. Sé refsing jöfn er beitt reglu sem brotin var fyrst. Ekki er hægt að refsa fyrir eitt kast samkvæmt fleiri en einni reglu.

SS-BR-2

*Þegar margar reglur hafa verið brotnar í einu og sama kasti, hvernig ákvarða ég hvaða regla var fyrst brotin, þar sem regla er ekki brotin fyrir en diskurinn hefur staðnæmst?*

Í reglunum merkir „fyrst“ sameiginlegan skilning á því hvenær diskur kemst í þá stöðu sem varðar brot á reglu. Eitt algengt tilvik þar sem tvær reglur kunna að vera brotnar í sama kasti er þegar diskur fer útaf og missir kvöð. Um leið og diskurinn fer út fyrir mörk leyfilegrar leiðar telst hann hafa misst kvöðina en diskur telst ekki utan vallar fyrir en hann hefur staðnæmst. Þar af leiðandi telst hann fyrst missa kvöðina.

SS-BR-3

*Get ég áfrýjað úrskurði gagnvart öðrum leikmanni í ráshópnum mínum?*

Já. Sá leikmaður getur í kjölfarið valið að nota varaköst.

SS-BR-4

*Hópurinn minn telur að diskurinn minn sé útaf, en mér finnst leika vafi á því. Nýtur ekki leikmaður vafans? Ég er inni, ekki satt?*

Leikmaður nýtur einungis vafans þegar atkvæði í hópnum falla jafnt um úrskurð og ekki er meirihluti fyrir honum. Til dæmis þegar tveir leikmenn úrskurða

disk inni og tveir segja hann útaf. segi meirihluti hann útaf, þá er hann útaf.

SS-BR-5

*Hópurinn minn dæmdi og úrskurðurinn reyndist rangur. Þau dæmdu diskinn minn inni þegar hann var í raun útaf, svo ég lék frá rangri legu. Fæ ég refsingu?*

Þú berð ábyrgð á að leika völlinn rétt. Ef þú ert ósammála hópnum og mótsdómari ekki tiltækur skaltu leika varakasti/varaköstum og láta mótsstjóra úrskurða eftir á.

SS-BR-6

*Hvaða reglur gilda ef ég er að spila í móti eða umferð sem er ekki viðurkennd af PDGA?*

Ef þú tekur þátt í viðburði þar sem tilkynnt er að leikreglur PDGA séu í gildi þá gilda þær, hvort sem viðburðurinn er viðurkenndur af PDGA eða ekki. Mótahandbókin gildir aðeins fyrir viðurkennda PDGA viðburði. Ef ekkert hefur verið tekið fram um reglur, þá getur þú spilað eftir hvaða reglum sem hópurinn þinn eða aðrir þátttakendur sammælast um, þar með talið reglum PDGA.

SS-BR-7

*Hvað ef það er enginn mótsstjóri?*

Það er mótsstjóri í öllum PDGA viðurkenndum mótum. Í viðburðum sem ekki eru viðurkenndir eða skemmtihringjum, getur hver sem er í stjórnandahlutverki tekið að sér skyldur stjórnanda. Ef engin(n) vill vera stjórnandi þá verður að leika án þess að umsjón sé með þeim atriðum sem hvíla á stjórnanda. Það er til dæmis ekki hægt að áfrýja úrskurði hóps. Sumt af því sem stjórnandi sér um getur samt sem áður verið í gildi. Til dæmis segja merkingar vallarins til um það í hvaða röð skal leika brautir, hvort um er að ræða vallarmörk og fleira slíkt sem

jafnan er tiltekið á leikmannafundi eða í leikmannahandbók.

SS-BR-8

*Öll í hópnum mínum eru viðurkenndir dómara. Samkvæmt sumum reglum þarf annaðhvort tveir leikmenn í hópnum eða dómari að úrskurða. Getur eitt okkar úrskurðað um þessa hluti þar sem við erum öll dómara?*

Nei. Til að úrskurða í móti þarf mótsstjóri að hafa útnefnt þig mótsdómara. Það að vera með próf upp á vasann gerir þig ekki að mótsdómara (eða „dómara“ eins og talað er um í reglum). Auk þess eru takmörk fyrir því sem dómara mega úrskurða ef þeir eru að spila sjálfir. Spilandi dómara (að mótsstjóra meðtöldum) geta ekki úrskurðað einir um atriði sem varða leikmenn í þeirra flokki. Dómari sem ekki er spilandi getur úrskurðað einn í þeim tilvikum sem reglurnar segja að dómari geti úrskurðað. Spotter getur úrskurðað (til dæmis um staðsetningu disks sem farið hefur útaf) ef hann er líka dómari. Ef ekki, þá skal líta á úrskurðinn sem ráðgefandi fyrir úrskurð hópsins.

SS-BR-9

*Getur leikmaður tilkynnt eða staðfest brot hjá sjálfum sér?*

Já.

## Kastið

SS-KA-1

*Kasthöndin mín slóst í trjágrein í baksveiflunni, þannig að ég missti diskinn og hann rúllaði fram fyrir leguna mína. Samsvaraði það kasti?*

Nei. Kast byrjar þegar diskurinn er á hreyfingu fram á við í kaststefnunna. Ef leikmaður missir disk eða hann slæst úr hendinni í baksveiflunni jafngildir það

ekki kasti.

SS-KA-2

*Eru einhver takmörk á því hvernig kasta má disk? Getur maður til dæmis notað eingöngu yfirhandarköst?*

Það eru engin takmörk á því hvernig þú mátt kasta disk. Þú mátt nota bakhönd, forhönd, yfirhönd, þumalköst eða hvað sem þér dettur í hug. Þú mátt kasta með fætinum ef þú vilt.

## Á teig

SS-ÁT-1

*Hvernig er teigsvæði skilgreint?*

Stjórnendur geta notað einhverja af mörgum leiðum til að skilgreina teigsvæði og fallreiti. Á hverjum velli geta verið ólíkar gerðir teiga. Ef þú ert í vafa skaltu spyrja stjórnandann. Hér eru algengar leiðir til að skilgreina teigsvæði:

Ef tilbúinn teigpallur er notaður og engar merkingar á honum þá er teigsvæðið það sem sker sig úr umhverfinu að lit, efni, hæði og/eða áferð.

Sumir teigar eru með viðfestu svæði fyrir eftirfylgni að framan. Það svæði getur verið frábrugðið að lit eða sá hluti sem er fyrir framan merka teiglínu. Sá hluti teigsins sem er fyrir aftan eftirfylgnisvæðið er teigsvæðið.

Séu útlínur merktar (hvort sem það er gert með heilli eða brotinni línu eða með fjórum merkjum eða hælum) er teigsvæðið innan þeirrar merkingar. Séu merkiahælar notaðir er teigsvæðið skilgreint eftir ytri brún hælanna.

Sé ekki um að ræða tilbúinn teigpall, nær teigsvæðið hornrétt þrjá metra aftur frá skilgreindri teiglínu. Sé teiglínan merkt lína er línan hluti

teigsvæðisins. Ef tvö teigmerki skilgreina teiglinuna fylgir teiglinan fremri og ytri brúnum teigmerkjanna.

Ef eingöngu er um að ræða teigskilti eða eitt teigmerki er teigsvæðið til hliðar og aftan við skiltið eða merkið.

SS-ÁT-2

*Ég kastaði upphafskastinu mínu af hækkuðum, steinsteyptum teigpalli. Þegar ég sleppti, stóð hluti fótarins fram af pallinum. Var þetta stöðubrot?*

Nei. Samkvæmt reglunni verða allir snertipunkturar að vera innan teigsvæðis þegar diskur er sleppt. „Snertipunktur“ vísar til allra líkamshluta leikmanns sem eru í snertingu við leikflötinn (teigsvæðið, í þessu tilviki), frekar en líkamshluta í heild sinni, t.d. fætur. Sá hluti fótarins sem hangir fram af pallinum er ekki snertipunktur, því hann er ekki í snertingu við leiksvæðið. Ekki var því um brot að ræða.

## Legga

SS-LE-1

*Kastið mitt lenti á brú sem liggur yfir læk sem er útaf. Kasta ég af brúnni eða er diskurinn minn útaf þar sem hann er yfir læknum? Hvað ef ég er á brúnni en yfir föstu landi?*

Brú er dæmi um það þegar einn leikflötur er lóðrétt, beint yfir öðrum. Sérhver leikflötur lýtur sérstökum reglum. Brúin er innan vallar nema mótsstjóri hafi skilgreint hana útaf, óháð því hvort leikflöturinn undir eða yfir sé utan vallar. Ef tveggja metra reglan er í gildi á hún ekki við í þessu tilviki því diskurinn er á leikfleti en ekki fyrir ofan hann. Þú merkir leguna á brúnni og það er engin refsing.

## Legan merkt

SS-LM-1

*Óvanur leikmaður í hópnum mínum*

*velti disknum við til að merkja og kastaði þaðan. Hvað á að dæma?*

Þetta er merkibrot þar sem ekki var notuð rétt aðferð við að merkja leguna. Fyrsta merkibrot leikmanns hefur í för með sér viðvörðun.

SS-LM-2

*Diskurinn minn er uppi í tré, beint fyrir ofan trjábolinn. Hvernig á ég að merkja?*

Ef það er pláss til að merkja leguna beint undir disknum, þá gerir þú það. Ef ekki, þá merkir þú á fyrsta mögulega stað fyrir aftan hann á leiklínunni.

## Staða

SS-STA-1

*Snertipunktur er skilgreindur sem „sérhver sá hluti líkama leikmannsins sem er í snertingu við leikflötinn“. Nú er næstum alltaf eitthvað á milli líkama leikmanns og leikflatar, til dæmis skór. Telst það með?*

Já. Orðalagið „hluti líkama leikmanns“ ætti að túlka þannig að það eigi ekki eingöngu við um klæðnað heldur líka hjálpartæki á borð við staf eða hækjur (svo fremi að stuðst sé við slíkt).

SS-STA-2

*Má ég halda í trjágrein eða annað slíkt fyrir aftan leguna meðan ég púttu?*

Það að halda sér í eitthvað aftan við leguna er ekki bannað samkvæmt reglunum, svo fremi að hluturinn sem haldið er í sé innan vallar. Það má hins vegar ekki hreyfa hana, þar sem áskilið er að taka stöðu sem hefur sem minnst möguleg áhrif á hreyfingu hindrana á vellinum. Þú mátt ekki halda þér í aðra manneskju til stuðnings, því manneskjan er ekki hluti vallarins.

SS-STA-3

*Á vellinum okkar eru tvö ræsi fyrir rigningarvatn sem opnast í hlið og ná inn á brautina. Þau eru um 60 sm í*

Þvermál og fyrir opunum eru grindur sem eru nógu gisnar til að diskur komist þar inn en ekki leikmaður. Ef diskur endar inni í ræsinu, getur leikmaður þá einfaldlega merkt leguna í hlíðinni beint fyrir ofan staðsetningu disksins í ræsinu, án refsingar þar sem diskurinn er neðan leikflatarins?

Já. Það er ekki leikflötur inni í ræsinu, en hæðin ofan við það er leikflötur. Hafi mótstjóri ekki veitt leiðsögn um hvernig eigi að fara með köst sem enda inni í ræsunum, geta leikmenn merkt legu í hlíðinni ofan við diskinn án refsingar.

SS-STA-4

Ég á stutt þútt upp í móti. Má ég setja aftari fótinn á leguna og fremri fótinn á jörðina fyrir framan leguna, og lyfta svo fremri fætinum rétt áður en ég sleppi? Eftir að ég er búinn að sleppa disknum færir þyngdaraflíð mig aftur fyrir leguna. Ég kalla þetta „afturstigspútt“.

Já, það má. Staða þín var lögleg þegar þú slepptir disknum og þú steigst ekki fram fyrir leguna (nær kórflu) eftir að þú slepptir.

## Hindranir og lausn

SS-HL-1

Upphafskastið mitt endaði undir nestisborði. Má ég kasta aftan við það? Eða ofan á því?

Nestisborð, ásamt öllum öðrum útbúnaði almenningsgarða og valla, eru hindranir á vellinum. Um það gilda sömu reglur og aðrar hindranir, á borð við tré og runna. Það hvernig þú tekur næsta kast fer eftir borðinu. Ef það er pláss til að taka stöðu undir því, jafnvel með því að teygja fótinn undir það, þá gerir þú það. Ef diskurinn liggur ofan á nestisborðinu og pláss er undir því, þá er legan ofan við leikflötinn og þú merkir beint undir disknum og kastar

þaðan. Ef diskurinn er ofan á borðinu og ekki er pláss undir því þá er litið á borðið sem óhreyfanlega hindrun og þú merkir á leiklínu aftan við það.

SS-HL-2

Stór, brotin trjágrein (30 sm í þvermál og 2,5 metrar á lengd) er þar sem ég þarf að taka stöðu. Má ég færa hana?

Já, ef þú getur það. Það er ekkert hámark á stærð aðkomuhluta svo fremi að þeir falli undir skilgreininguna. Þú mátt færa hana svo fremi að það sé skynsamlegt og þú getir kastað innan þeirra 30 sekúndna sem reglan um óhóflegan tíma kveður á um.

SS-HL-3

Diskurinn minn staðnæmdist undir langri, fallinni trjágrein. Greinin er augljóslega aðskilin trénu og hún liggur aftur fyrir diskinn og fram fyrir hann í kastlínunni. Má ég færa greinina?

Já. Ef hluti greinarinnar er einhversstaðar þar sem þú mátt hafa stöðupunkt, þá máttu færa hana, jafnvel þótt hluti hennar sé milli legunnar og kórflu.

SS-HL-4

Laus, brotin grein hangir rétt aftan við merkið mitt, og gerir mér erfitt fyrir að taka stöðu. Hún snertir ekki jörð. Má ég færa hana? Fæ ég lausn frá aðkomuhindrun?

Nei. Þar sem hún er ekki á eða aftan við leguna þína (legan þín er á leikfletinum), gildir það sama um greinina og heilbrigða, áfasta grein. Þú verður að leika framhjá henni.

SS-HL-5

Fæ ég lausn frá ertandi gróðri á borð við brennimjólki og brenninetlur?

Nei, nema stjórnandinn hafi lýst hann aðkomusvæði. Þessi gróður hefur mismunandi áhrif á leikmenn og eru

sjaldnast alvarleg ógn við heilsu. Ef diskurinn þinn lendir í gróðri og þú vilt ekki leika þaðan geturðu tekið valkvæða lausn eða afskrifað kastið gegn einu refsikasti.

SS-HL-6

*Hvernig merki ég leguna þegar diskurinn minn lendir á svæði vallarins þar sem er viðkvæmur, friðaður eða verðmætur gróður?*

Sjórnanndinn getur ákvarðað svæðið utan vallar eða frísvæði og í þeim tilvikum merkir þú leguna samkvæmt viðeigandi reglu. Hafi stjórnandi ekki tekið neitt sérstakt fram um viðkomandi svæði, og þér er óheimilt að fara inn á það, þá er það frísvæði og þú leikur samkvæmt viðeigandi reglu. Mundu að þú getur tekið valkvæða lausn eða afskrifað kast gegn einu refsikasti.

SS-HL-7

*Hvað á ég að gera á ónothæfum, háskalegum eða illa merktum teig?*

Ef vandamálið með teiginn snýr að aðkomuhindrun sem illmögulegt er að fjarlægja (til dæmis vatnspolli), þá getur þú tekið refsilausa lausn aftan við teiginn. Engin lausn er í boði fyrir annars konar ástand teigs, nema hvað þú mátt leggja á hann handklæði til að fá viðstöðu ef teigurinn er háll. Ef teigur er illa merktur ættir þú að leita að dómara eða heimamanni í öðrum hópi, ef mögulegt er, til að aðstoða við að bera kennsl á teigsvæðið.

SS-HL-8

*Það er risastór köngulóarvefur beint fyrir framan mig þar sem ég ætla að kasta. Má ég fjarlægja hann?*

Einungis ef einhver hluti hans er á jörðinni eða aftan við leguna. Í því tilviki er hann lausung og má færa sem aðkomuhindrun. Ef hann er aðeins í kastlínunni þinni eða snertir ekki jörð,

má ekki hreyfa við honum.

SS-HL-9

*Leikmaður sem tekur lausn frá hindrunum eða aðkomusvæði má bakka eftir leiklínu að fyrstu mögulegu legu. Hverjar eru „freakari reglur um lausn“ sem mótsstjóri getur ákvarðað?*

Freakari reglur um lausn gætu snúið að fallreit, endurtekningu kasts eða möguleika á að færa leguna. Lausn (það að færa leguna án refsingar) er veitt í aðstæðum sem teljast óvenjulegar, þannig að mótsstjóri hefur talsvert svigrúm til að bregðast við undantekningartilfellum.

## Skilgreindar leiðir

SS-KV-1

*Kastið mitt fór röngu megin framhjá kvöðinni, rúllaði hringinn hinum megin og endaði nærmegin við kvöðina. Missti ég hana samt?*

Um leið og diskur fer út fyrir leyfilega leið skiptir ekki máli hvað gerist í kjölfarið. Þú hefur misst kvöðina.

SS-KV-2

*Ég náði ekki kvöðinni og það er enginn fallreitur merktur. Hvar er legan mín?*

Þú ferð aftur á fyrri legu.

## Ákvörðun staðsetningar

SS-ÁS-1

*Hvernig merki ég disk í ófæru neðan leikflatarins, til dæmis sprungu? Er refsing?*

Reglur sem eiga við disk ofan leikflatarins gilda líka um disk neðan leikflatarins. Ef þú getur staðsett diskinn í sprungunni og ekki er mögulegt að taka þar stöðu, þá geturðu merkt leguna á leikfletinum beint ofan við diskinn án refsingar. Ef staðurinn beint fyrir ofan diskinn er í lausu lofti eða inni

í gegnheilum hlut, þá merkirðu leguna á fyrsta mögulega stað á leiklínunni fyrir aftan.

## Diskur yfir tveimur metrum

SS-2M-1

*Er tveggja metra reglan ennþá í gildi?*

Meginreglan er sú að hún er ekki í gildi. Mótsstjóri getur virkjað hana að vild í móti, þar með talið að hún gildi um einstaka hluti. Í þeim tilvikum mun þess getið á leikmannafundi og/eða í leikmannahandbók.

SS-2M-2

*Diskur sem hvílir á marki fellur ekki undir tveggja metra regluna. Hvað með disk sem hvílir á öðrum hlutum vallar, svo sem teig eða vallarskilti?*

Þá gildir tveggja metra reglan, enda eru þetta ekki mörk. Eina undantekningin er markið á þeirri braut sem verið er að spila, þannig að ef þér tekst einhvern veginn að festa diskinn fyrir ofan tvo metra á marki annarrar brautar þá gildir tveggja metra reglan.

SS-2M-3

*Dómari úrskurðaði að diskurinn minn væri tveimur metrum fyrir ofan leikflötinn áður en ég komst á staðinn til að skoða. Annar leikmaður hristi diskinn minn niður áður en ég gat merkt leguna. Tveggja metra reglan var í gildi. Hvernig dæmist?*

Fyrst dómari var búinn að úrskurða, þá er tveggja metra refsingin dæmd og legan er merkt beint undir staðnum þar sem diskurinn festist, eins og dómari og hópurinn ákvarða eftir bestu getu.

## Týndur diskur

SS-TD-1

*Kastið mitt stefndi í átt að vatni utan vallar þegar hann hvarf sjónum og við*

*fundum hann aldrei. Hvort leik ég eins og hann sé týndur eða útaf?*

Ef hópurinn þinn er sammála um að yfirgnæfandi líkur bendi til að diskurinn hafi endað útaf í vatninu, þá gerir þú ráð fyrir að svo sé og leikur eins og hann sé útaf. Leiki vafi á því hvort hann hafi endað í vatninu, þá leikur þú eins og hann sé týndur.

## Þúttsvæði

SS-PUT-1

*Ef ég þúttá jafnfætis, þurfa báðir fætur að vera á línu sem er þvert á leguna?*

Nei. Fóturinn þinn má vera eins nálægt markinu og aftari hluti merkisins. Þannig að sá fótur sem er til hliðar við fótinn sem er fyrir aftan markið þarf ekki að vera beint til hliðar við hann. Í rauninni getur fóturinn fyrir aftan markið verið allt að 30 sm fyrir aftan það (lengd legunnar) og/eða 10 sm til hliðar (helming 20 sm breiddar legunnar), sem þýðir að hinn fóturinn getur hreinlega verið nær markinu. Hann má bara ekki vera nær því en aftari hluti merkisins segir til um. Mundu líka að formið sem segir til um fjarlægðina að aftari hluta merkisins er hringur með markið í miðjunni.

## Útaf

SS-ÚA-1

*Uppáhalds dræverinn minn fór útaf. Má ég ná í hann til að kasta aftur?*

Já, svo fremi þú kastir næsta kasti innan 30 sekúndna eins og kveðið er á um í reglunni um óhóflegan tíma.

SS-ÚA-2

*Teigkastið mitt lenti utan vallar í tjörn sem er umlukin háu sefi. Einum metra frá þeim stað sem diskurinn var síðast inni stend ég í miðju sefinu. Má ég ekki bara fara aftur á teig?*



Jú. Þegar kastað er útaf er einn af möguleikunum að fara aftur að fyrri legu. Þú gætir líka ákveðið að endurtaka kastið með sömu niðurstöðu. Þú getur líka tekið valkvæða lausn aftur á bak á leiklinunni (án þess að það kosti þig refsikast til viðbótar) þar sem þú værir að taka valkvæða lausn í kjölfar refsingar fyrir að fara útaf. Það væri líklega besti kosturinn.

SS-ÚA-3

*Diskurinn minn lenti á sveigjanlegri girðingu röngu megin við vallarmörkin. Var diskurinn smá stund inná þegar girðingin svignaði eða kannski ef hann gerði smá gat í girðinguna?*

Nei. Girðingin markar vallarmörk sem svigna með girðingunni. Ef diskurinn hefur ekki farið að hluta til í gegn um girðinguna og er fastur þannig, þá er litið svo á að girðingin sé samfelldur, órjúfanlegur flötur. Diskurinn þinn var aldrei inni þegar hann lenti á girðingunni.

SS-ÚA-4

*Diskurinn minn fór útaf. Get ég notað regluna um valkvæða lausn til að merkja leguna aftur á bak á leiklinu í stað þess að merkja innan eins metra frá vallarmörkum?*

Já. Valkvæð lausn er í boði ókeypis (án þess að bæta við refsikasti) eftir kast sem hefur í för með sér refsikast og kallar á að staðsetja legu (til dæmis útaf eða yfir tveimur metrum).

SS-ÚA-5

*Kastið mitt endaði hjá læk sem er utan vallar. Það er erfitt að ákvarða hvort diskurinn sé í læknum eða ekki þar sem á mörkunum er smá leðja og gras upp úr. Annar leikmaður fór að disknum mínum og þrýsti á hann til að athuga hvort það væri vatn undir honum. Er diskurinn minn þá núna sjálfkrafa inná*

*af því að annar leikmaður snerti hann?*

Nei. Athugaðu að í reglunum um íhlutun og staðsetningu er talað um að hreyfa disk úr stað fremur en einungis að snerta hann. Hinn leikmaðurinn breytti ekki staðsetningu disksins þíns. Raunin er sú að stundum þarf að handleika disk til að ákvarða um ástand hans eða sjá hver á hann. Ef þú hreyfir þinn eigin disk sem er mögulega útaf, þá er hann sjálfkrafa útaf. En það er engin samsvarandi regla sem kveður á um að hann sé sjálfkrafa inná ef einhver annar hreyfir hann. Ef það gerist, þá færir þú diskinn aftur á þann stað sem hópurinn er sammála um að sé upprunalegur.

SS-ÚA-6

*Leikmaður í hópnum mínum framdi stöðubrot og það var tilkynnt (og stutt). Kastið fór útaf. Eru viðurlögin viðvörðun, refsikast eða tvö refsiköst?*

Fyrsta stöðubrot leikmanns hefur í för með sér refsikast. Í þessu tilviki varðar kastið refsingu samkvæmt fleiri en einni reglu. Venjulega gildir refsing samkvæmt þeirri reglu sem fyrst er brotin. Það er stöðubrotið í þessu tilviki (þótt það skipti í raun engu máli þar sem viðurlögin eru eitt refsikast fyrir bæði brotin). Kastið er ekki endurtekið, þannig að diskurinn er útaf og leikið samkvæmt því. Þar sem leikmaður getur ekki fengið refsiköst fyrir mörg brot í sama kasti, er aðeins einu refsikasti bætt við.

SS-ÚA-7

*Samkvæmt reglunum getur maður merkt legu þar sem diskurinn „var síðast innan vallar“. Á hvaða tímapunkti er það? Diskur getur, til dæmis, flogið yfir vallarmörkum í einhvern tíma. Er tímapunkturinn þegar hluti disksins fer fyrst yfir línuna eða þegar diskurinn fór allur yfir línuna?*

Það er þegar diskurinn fór allur yfir línuna. Á algeru tæknimáli er það þannig að þar sem diskurinn er hringur, þá mun verða einn tiltekinn punktur þar sem hann er síðast í snertingu við innri brún vallarmarkalínunnar. Þann punkt notarðu til að merkja út frá.

## Aðkomuflötur

SS-AS-1

*Diskurinn minn lenti í læk sem búið var að skilgreina sem aðkomuvatn. Má ég setja stein eða brotna grein fyrir aftan merkið mitt til að standa á svo ég blotni ekki í fæturna?*

Ef þú ákveður að taka ekki lausn til baka á leiklínunni, þá verður þú að taka stöðu eins og þú myndir gera annars staðar á vellinum. Einu tilvikin sem þér er heimilt að færa hindranir er til að færa hreyfanlegar hindranir úr legunni. Ef þú vilt ekki leika úr legunni eins og hún er, eða taka lausn, þá getur þú tekið valkvæða lausn eða afskrifað kastið gegn einu refsikasti.

SS-AS-2

*Falla snjór og ís undir „aðkomuvatn“ samkvæmt reglunni um aðkomusvæði?*

Nei. „Aðkomuvatn“ samkvæmt reglunum er vatn, eins og það er jafnan skilið, í fljótandi formi. Reglan veitir ekki lausn frá snjó, ís eða jafnvel gufu, ef henni er til að dreifa. Athugaðu að stjórnandinn getur skilgreint ís og snjó sem færanlegar hindranir og í þeim tilvikum mátt þú fjarlægja þær ef þær eru á eða aftan við leguna.

## Að ljúka braut

SS-LB-1

*Ef ég er í sleppifæri, þarf ég þá að kasta disknum í eða má ég bara leggja hann í körfuna og sleppa?*

Þú mátt leggja diskinn í körfuna, en þú verður að sleppa honum og láta hann

nema staðar áður en þú tekur hann upp aftur. Slepping er hluti af gildu kasti, þannig að það að snerta bara keðjurnar eða körfuna með púttinum þínum er ekki kast og lýkur ekki leik á brautinni.

SS-LB-2

*Ég púttaði og diskurinn minn staðnæmdist ofan á körfunni. Hvað nú?*

Þú hefur ekki lokið við brautina. Merktu leguna undir disknum og haltu áfram.

SS-LB-3

*Ég púttaði og diskurinn endaði í láréttri stöðu ofan á brún körfunnar milli tveggja samskeyta. Telur það?*

Já.

SS-LB-4

*Hópurinn minn sá þegar mjúki pútturinn minn þrýstist gegn um hlið körfunnar og nam staðar algerlega innan hennar, ekki fastur neins staðar. Hópurinn sagði að púttið væri ekki gilt. Er púttið gilt?*

Já. Leið disksins þangað skiptir ekki máli. Ef hann endar í körfunni eða keðjunum neðan keðjuberans þá er brautinni lokið.

SS-LB-5

*Þegar ég sleppi disknum í pútti þá spyrni ég með aftari fæti þannig að eftir að ég sleppi held ég jafnvægi á fremri fætinum. Venjulega er ég kyrr þannig í tvær sekúndur áður en ég sveifla aftari fætinum fram á við og held áfram í átt að körfunni. Er það stöðubrot?*

Það er erfitt að segja. Hópurinn þinn verður að meta það. Til að sýna fram á „fullt jafnvægi“ verður leikmaður að brjóta upp flæði púttreyfingarinnar í átt að markinu með einhverjum hætti eftir að disknum er sleppt, áður en hann fer að markinu. Dæmi um uppbrot sem sýnir fram á jafnvægi er:

(1) augljós kyrrstaða og jafnvægi,  
(2) staðsetning aftari fótar á jörðinni  
aftan við merkið, eða (3) að taka  
merkidiskinn upp. Lykillinn að öllu  
þessu er að sýna jafnvægi og stjórn á  
líkamanum aftan við merkið áður en  
haldið er áfram. Best er að taka af allan  
vafa, sem er auðvelt að gera ef þú hefur  
sannarlega stjórn á líkamanum eftir að  
hafa sleppt þúttinu.

SS-LB-6

*Diskurinn minn hvíldi í keðjunum og ég  
leyfði næsta leikmanni að þúttu. Þúttið  
þeytti disknum mínum úr keðjunum og  
á jörðina. Þarf ég að kasta aftur til að  
ljúka við brautina?*

Nei. Þú hefur lokið brautinni þegar  
diskurinn þinn staðnæmist í körfunni.  
Þú getur tekið diskinn upp og farið á  
næsta teig.

SS-LB-7

*Á braut, þar sem karfan er í hvarfi,  
kastaði ég stöðugum diskum sem  
skoppaði kröftuglega að körfunni.  
Þegar við komum að henni sáum við  
diskinn klemmdan inn í grindina. Var ég  
þar með búinn að ljúka brautinni?*

Já. Ef diskinn er haldið upp af  
körfunni eða keðjunum neðan  
keðjubersans er brautinni lokið.

## Skor

SS-SKO-1

*Er refsing fyrir að færa ekki skor  
á tiltekinni braut, jafnvel þótt  
heilgarskorið sé fært rétt?*

Já. Ef skorkorti er skilað án þess að fært  
sé skor fyrir allar brautirnar er kortið  
rangt og tvö refsiköst bætast við rétt  
heilgarskor.

## Endurtekið kast

SS-EK-1

*Hvernig virkar endurtekið kast? Hvernig*

*er það frábrugðið gamla valkvæða  
endurtekna kastinu ((Optional Re-  
throw)?)*

Að endurtaka kast merkir (fyrir utan  
að kastinu sem hætt er við er bætt við  
skorið) að kastið átti sér aldrei stað.  
Upprunalega kastið og eitt refsikast er  
skráð. Þegar þú afskrifast kast er lega  
þess höfð að engu og öll refsing vegna  
þess líka höfð að engu.

SS-EK-2

*Á stuttri, auðveldri braut dundraði ég  
disknum inn í þéttan skóg og hann  
festist hátt uppi í tré. Tveggja metra  
reglan er í gildi. Ég vil heldur kasta aftur  
af teig en að leika úr skóginum. Er það  
bá þriðja eða fjórða kast?*

Það verður þriðja kast eftir að þú lýsir  
því yfir að þú ætlir að afskrifa teigkastið.  
Þú telur upprunalega kastið og bætur  
einu refsikasti við fyrir að afskrifa það.  
Refsing fyrir afskrifað kast er ekki talin.

SS-EK-3

*Eftir að ég kastaði og tók upp  
merkidiskinn áttaði ég mig á því að ég  
vildi endurtaka kastið. Get ég gert það  
þótt legan sé ekki lengur merkt?*

Já, hópurinn þinn þarf aðeins að  
sammælast um hvar legan hafi verið og  
þú merkir og kastar þaðan.

## Varakast

SS-VA-1

*Hvernig er reglan um varakast og  
hvenær ætti að beita henni?*

Varakast er notað þegar leikmaður er  
ósammála úrskurði hópsins og enginn  
dómari er nærstaddur, eða þegar  
það gæti sparad tíma þegar diskur  
er mögulega týndur eða útaf, eða  
hefur mögulega misst af kvöð. Með  
varakasti getur leikur haldið áfram  
þangaði til hægt er að taka af vafa um  
staðsetningu eða stöðu umrædds disks

eða næst í dómara til að útkljá málið. Í þeim tilvikum sem ágreiningur eða óvissa er um úrskurð samkvæmt reglu, getur leikmaður þurft að leika áfram miðað við bæði upprunalega kastið og varakastið, klára í raun tvö afbrigði. Um leið og búið er að úrskurða samkvæmt reglu eru aðeins köst rétta afbrigðisins talin.

## Æfingaköst

SS-ÆF-1

*Eftir að hafa merkt leguna skutlaði ég púttinum mínum sirka þrjá metra í átt að töskunni minni. Hann lenti á töskunni, fór upp á rönd og rúllaði næstum tíu metra niður brekku. Var þetta æfingakast?*

Nei. Kast sem fer styttra en 5 metra (í loftinu) er ekki æfingakast.

SS-ÆF-2

*Félagi minn skildi ónotaðan disk eftir nálægt teignum. Ég tók hann upp og sá hann á næstu braut svo ég kastaði disknum til hans. Hann var sirka 30 metra í burtu. Var þetta æfingakast?*

Já. Diskurinn fór meira en 5 metra í loftinu, þannig að þetta var æfingakast, burtséð frá tilgangi kastsins.

SS-ÆF-3

*Leikmaður í hópnum mínum varð reiður eftir að hafa misst stutt pútt. Að brautinni lokinni púttaði hann fast í keðjurnar af sirka tveggja metra færi. Var þetta æfingakast?*

Já. Kastið var ekki í keppnislegum tilgangi, því var ekki ætlað að setja til hliðar ónotaðan disk eða til að skila diskum til leikmanns. Það gerir það að æfingakasti.

## Íhlutun

SS-ÍH-1

*Diskurinn minn var fastur uppi í tré,*

*langt yfir tveimur metrum (og tveggja metra reglan var í gildi), þegar kast annars leikmanns varð þess valdandi að hann féll til jarðar. Hvar er legan mín, og fæ ég refsingu samkvæmt tveggja metra reglunni?*

Disknum er leiðið með tilliti til þess hvar hann staðnæmdist fyrst. Þar sem hann var augljóslega ofar tveimur metrum þá færð þú refsingu eins og diskurinn hefði haldist í trénu. Varðandi leikmanninn sem losaði diskinn úr trénu þá gildir reglan um íhlutun ekki um það þegar íhlutunin verður vegna kasts í keppnislegum tilgangi.

## Rangur leikur

SS-RAN-1

*Hópurinn minn spilaði braut sem er ekki hluti af keppnisvöllinum. Hver er refsingin?*

Ef brautin var spiluð í stað brautar sem er hluti af keppnisvöllinum, þá er tveimur refsiköstum bætt við hvert skor þeirrar brautar. Ef brautin var spiluð til viðbótar við brautir keppnisvallarins er tveimur refsiköstum bætt við heildarskor hvers leikmanns (skor á aukabrautinni er haft að engu).

SS-RAN-2

*Fyrir mistök kastaði ég frá diskum annars leikmanns. Var það stöðubrot eða rangur leikur?*

Það er rangur leikur vegna þess að röng lega var notuð. Stöðubrot gerir ráð fyrir að kastað sé frá réttri legu, en að leikmaður hafi ekki hitt á hana við kastið.

SS-RAN-3

*Ég missti af kvöð, en við áttuðum okkur ekki á því fyrr en eftir að ég var búinn að kasta aftur. Hvað geri ég?*

Fyrst þú áttaðir þig á mistökunum eftir eitt, rangt kast (sem hefði átt að kasta



# MÓTAHÁNDVŐK

[PDGA.com](https://www.pdga.com)

PDGA™

Inngangur.....	3
Andi leiksins.....	3
Siðareglur frsbíggjarans.....	3

## 1. Hluti: Framkvæmd móta

1.01	Gjaldgengi leikmanna .....	4
1.02	Skráning í mót .....	4
1.03	Úrskráning og endurgreiðslur .....	7
1.04	Innskráning á viðburð .....	8
1.05	Æfingahringir, ræsing, seinkomur.....	9
1.06	Röðun í hópa og flokka .....	10
1.07	Frestun leiks .....	11
1.08	Niðurskurður leikmannahóps .....	13
1.09	Jafntefli .....	14
1.10	Skipting verðlauna .....	15
1.11	Dómarar .....	16
1.12	Mótsdómarar .....	16
1.13	Öryggi ungmenna .....	17
1.14	Deildir .....	18

## 2. Hluti: Skilyrði flokkaskiptingar

2.01	Almennt.....	19
2.02	Undantekningar .....	20
2.03	Færsla milli flokka .....	21
2.04	Atvinnumenn sem áhugamenn / Áhugamenn sem atv.m. ....	21
2.05	Sönn áhugamennska .....	22

## 3. Hluti: Siðareglur leikmanna

3.01	Almennt.....	22
3.02	Leikhraði .....	22
3.03	Ósæmileg hegðun leikmanns .....	23
3.04	Reglur um klæðaburð.....	25
3.05	Kerrur, töskuberar og ráshópar .....	26
3.06	Samskipti leikmanna, fjölmiðla og styrktaraðila .....	27
3.07	Söluaðilar, vinnureglur.....	27
3.08	Réttindi og skyldur mótsstjóra .....	27

# Mótahandbók

## Inngangur

Mótahandbók PDGA veitir yfirlit yfir verklag og viðmið vegna PDGA viðburða, og ætti að nota samhliða Frisbígolfreglunum og skjali með Mótaraðreglum. Þessu verklagi og viðmiðum er skylt að fylgja við framkvæmd allra PDGA-viðurkenndra viðburða, nema annað sé tekið fram. Telji mótstjóri einhver skilyrði í einhverju þessara skjala óviðunandi getur hann sótt um undanþágu með því að hafa samband við stjórnanda viðburðarþjónustu PDGA með tölvupósti á [eventsupport@pdga.com](mailto:eventsupport@pdga.com) eða hringja í (762) 253-2200.

## Andi leiksins

Frisbígolf er venjulega leikið án umsjónar sérstaks dómara. Leikurinn byggir á íþróttaanda leikmanns, heiðarleika, tillitssemi gagnvart öðrum leikmönnum og fylgni við Frisbígolfreglurnar. Allir leikmenn ættu að viðhafa agaða hegðun og sýna ævinlega kurteisi og íþróttamannslega framkomu, hversu mikið sem keppnisskap þeirra kann að vera.

Tilkynntu brot. Viðurkenndu brot.  
Þetta er ekki persónulegt, þetta eru reglurnar.

***Það er andi leiksins í frisbígolfi.***

## Siðareglur frisbígolfarans

### 1. Leiktu skynsamlega:

Kastaðu ALDREI blint á svæði eða þegar leikmenn, áhorfendur, gangandi eða aðrir notendur svæðisins eru í færi. Láttu vakta (spotta).

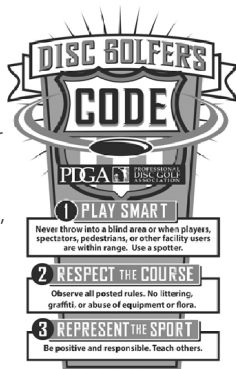
### 2. Virtu völlinn:

Farðu eftir öllum staðarreglum. Engan sóðaskap, krot, eða skemmdir á búnaði eða gróðri.

### 3. Fulltrúi sportsins:

Sýndu jákvæðni og ábyrgð. Kenndu öðrum.

Kynntu þér frisbígolfreglur og viðburði nánar á [pdga.com](http://pdga.com)



# 1. Hluti: Framkvæmd móta

## 1.01 Gjaldgengi leikmanna

- A. Öllum gildum meðlimum PDGA er heimil keppni í sérhverjum flokki að uppfylltum skilyrðum miðað við stöðu (Atvinnumanna eða Áhugamanna), aldur, kyn og stig. Undantekningar verða að hljóta fyrirfram samþykki stjórnanda viðburðabjónustu PDGA. Nánari upplýsingar um skilyrði til þátttöku í flokki má sjá í 2. hluta: Viðmið flokka.
- B. Aðildarskilyrði
1. Gild aðild að PDGA er kilyrði fyrir þátttöku í stórmótum (Major, Elite Series) og A og B stigs mótum.
  2. Í öllum öðrum PDGA-vottuðum mótum geta leikmenn sem ekki eru með gilda aðild keppt gegn því að greiða gjald fyrir utanfélagsfólk (þetta á ekki við um deildir, sjá 1.14.C.1).
- C. Þegar um er að ræða PDGA-vottuð mót þar sem leikmönnum án aðildar er gefinn kostur á að taka þátt gegn gjaldi fyrir utanfélagsfólk er ekki gerð krafa um slíkt gjald vegna leikmanna í ungmennaflokkum eða í þeim tilvikum sem stjórnandi viðburðabjónustu PDGA hefur veitt heimild til undanþágu frá kröfunni.

## 1.02 Skráning í mót

- A. Forskráning er skilyrði fyrir stórmót (Major, Elite Series) og A stigs mót og mælt er með henni fyrir öll önnur vottuð mót.
- B. Leikmaður er ekki formlega skráður til leiks fyrr en keppnisgjald hefur verið mótttekið og staðfest.
- C. „Fyrst koma, fyrst fá“ gildir um úthlutun lausra sæta í mót, nema í þeim tilvikum þar sem um auglýsta forskráningu samkvæmt stöðu eða í flokka er að ræða. Þá er sætum í viðkomandi stöðu eða flokki úthlutað samkvæmt „fyrst koma, fyrst fá“. Sjá undanþágur frá „fyrst koma, fyrst fá“ að neðan.
1. Undanþágur  
Ákveðnar undanþágur frá fyrst koma, fyrst fá eru réttlætanagerar til að umbuna klúbbum og sjálfboðaliðum fyrir grasrótarstarf og þjónustu, til að gefa mótsstjórum tækifæri til að afla fjár til mótahalds sem gagnast öllum leikmönnum mótsins og til að auðvelda mótsstjórum að forgangsraða í þágu tiltekinna hópa leikmanna í nærumhverfinu.
    - a. Engin þessara undanþága á við um PDGA stórmót (Major,



Elite Series) þar sem þessi mót hafa mótaðar skráningarreglur samkvæmt samkomulagi við PDGA. Í A stigs mótum sem haldin eru samhliða stórmótum má nýta undanþágurnar.

- b. Í öllum tilvikum verður öll notkun undanþáganna að vera algerlega gegnsæ og tilkynnt opinberlega með nægum fyrirvara og á þann hátt sem gefur leikmönnum sem falla undir tiltekna undanþágu tækifæri til að nýta sér ákvæði hennar.
- c. Neðangreindar leyfilegar undanþágur (2, 3 og 4) flokkaðar í Ótakmarkaðar, Takmarkaðar og Aðildarklúbbar PDGA, eru EINU leyfilegu undanþágurnar frá algerlega 100% fyrst koma, fyrst fá-fyrirkomulagi skráningar.

## 2. Ótakmarkaðar leyfilegar undanþágur

Þessar ótakmörkuðu leyfilegu undanþágur takmarkast ekki við hlutfall sæta í mótinu, heldur verða tiltekin skráningarstig að vera fyrst koma, fyrst fá og gilda um alla leikmenn sem fullnægja skilyrðum viðkomandi skráningarstigs.

- a. Mótsstjóri má bjóða forskráningarstig byggt á PDGA stigum til að veita hærra skráðum leikmönnum forgang (Dæmi: Elite Series mót, USADGC).
- b. Mótsstjóri má bjóða forskráningarstig byggt á PDGA vottuðum úrtöku-/stigamótum sem eru opin öllum leikmönnum. (Dæmi: PDGA Worlds, USDGC, USADGC, eða lokamót stigamótaraðar).
- c. Mótsstjóri má bjóða forskráningarstig sérstakra flokka sem myndu ella búa við skerta þátttökumöguleika. Það takmarkast við hreina kvennaflokka, ungmennaflokka eða aldursflokka (50 ára og eldri).

## 3. Takmarkaðar leyfilegar undanþágur

Skilyrði nýtingar:

- a. Mótsstjóri má nýta eina eða fleiri af þremur neðatöldum Takmörkuðum undanþágum, en mega ekki undir neinum kringumstæðum úthluta meiru en þriðjungi (33%) heildarsæta í móti samkvæmt einhverri samsetningu leyfðra undanþága. Minnst tveimur þriðju hluta heildarsæta (67%) verður að úthluta samkvæmt fyrst koma, fyrst fá.
- b. Ef hámark er sett á fjölda í atvinnu-/áhugamannaflokkum má ekki úthluta samtals meira en þriðjungi (33%) sæta atvinnumanna og þriðjungi sæta áhugamanna samkvæmt einhverri samsetningu leyfðra undanþága. Minnst tveimur þriðju hluta heildarsæta

(67%) verður að úthluta samkvæmt fyrst koma, fyrst fá fyrir bæði atvinnu- og áhugamenn.

- c. Ef hámark er á fjölda sæta í tilteknum flokkum í móti, má ekki úthluta meiru en helmingi (50%) sæta í flokki samkvæmt einhverri samsetningu leyfðra undanþága. Minnst helmingi sæta (50%) í öllum flokkum sem boðið er upp á verður að úthluta samkvæmt fyrst koma, fyrst fá.
- d. Takmarkaðar leyfilegar undanþágur eru þessar:

#### 1. Undanþága vegna meðlima aðildarklúbbs

Mótsstjóri má bjóða greiðandi félögum frisbígolfklúbba/-félaga forgangsskráningu ef klúbburinn/félagið stendur fyrir, sér um eða vinnur að framgangi mótsins á annan hátt og er skráður sem aðildarklúbbur/-félag PDGA. Klúbburinn má ekki vera lokaður og aðildarferli opinbert þannig að öll geti nýtt sér það til að mæta skilmálum undanþágu vegna klúbbaðildar ef þau kjósa.

#### 2. Undanþága vegna styrktaraðila

Mótsstjóri má bjóða forgangsskráningu þeim leikmönnum sem samþykka að styrkja mótið (eða tilteknum leikmönnum á vegum styrktaraðila mótsins) að því marki sem mótsstjóri ákveður. Tækifæri til styrktar verður að vera opið og styrktarferlið opinbert þannig að öll geti nýtt sér það til að mæta skilmálum undanþágu vegna styrktaraðila ef þau kjósa.

#### 3. Undanþága vegna sjálfbóðaliða

Mótsstjóri má bjóða sjálfbóðaliðum forgangsskráningu vegna vinnu við undirbúning vallar o.þ.h. að því marki sem mótsstjóri ákveður. Tækifæri til sjálfbóðavinnu verður að vera opið og ferli vegna þátttöku opinbert þannig að öll geti nýtt sér það til að mæta skilmálum undanþágu vegna sjálfbóðavinnu ef þau kjósa.

#### 4. Leyfilegar undanþágur aðildarklúbba - „Aðeins fyrir félagsfólk“

- a. Aðildarklúbbar/-félög PDGA með mikinn fjölda félagsfólks mega halda PDGA-vottað mót þar sem eingöngu greiðandi félagsfólk getur skráð sig.
- b. Félagsaðild verður að vera opin og skráningarferli opinbert þannig að öll geti nýtt sér aðild til að mæta skilmálum um aðildarklúbba ef þau kjósa.
- c. Skráning skal vera samkvæmt fyrst koma, fyrst fá gagnvart öllu félagsfólki aðildarklúbbs/-félags.

- d. Þar sem slík mót eru ekki opin almenningi verða þau skilgreind sem "X" stig (XC, XB, XA, o.s.frv.) og verður heiti mótsins að innihalda orðin „Aðeins fyrir félagsfólk“ / „Club Members Only Event“ (dæmi: "Shooting the Breeze with the Augusta DGC - Club Members Only Event").
- D. Biðlistar (í heild, samkvæmt stöðu eða flokki) eru skráðir í samræmi við fyrirfram auglýstan fjölda sæta.
- E. Rafrænar skráningar skulu tíma- og dagsettar í samræmi við rauntíma móttöku þáttökugjalds á innskráningarstað/síðu á netinu.
- F. Í þeim tilvikum þegar fleiri en ein skráning berst á sama tíma gengur sá leikmaður fyrir sem hefur lægra PDGA númer.
- G. Forskráningarlista og biðlista viðburðar skal birta á pdga.com og/eða formlegri skráningarsíðu mótsins. Listana skal uppfæra minnst vikulega.
- H. Þátttakendalisti mótsins ætti aðeins að innihalda þau sem greitt hafa skráningargjaldið.

### 1.03 Úrskráning og endurgreiðslur

#### Stefna og viðmið

- A. Leikmenn VERÐA að tilkynna mótsstjóra formlega úrsögn með tölvupósti eða símtali á póstfang og númer sem gefið er upp vegna mótsins. Samskipti við aðra aðila en mótsstjóra, t.d. annað starfsfólk mótsins, eru ekki álitin formleg.
- B. Leikmenn sem greitt hafa MEIRA en 10\$ lágmarksgjaldið fyrir skráningu á biðlista og ekki losnar sæti fyrir á viðburðinum, eða óska formlega eftir því að afskrá sig af biðlistanum áður en auglýstum skráningarfræsti lýkur og inntaka af biðlista hefst (mælt er með viku fyrirvara), fá 100% upphæðarinnar endurgreidd að frádregnu 10\$ lágmarks biðlistagjaldinu. Leikmenn á biðlista sem AÐEINS greiddu óendurkræft 10\$ lágmarksgjaldið fá ekki endurgreiðslu.
- C. Leikmenn sem formlega óska eftir því að skrá sig úr viðburði minnst 30 dögum áður en viðburður hefst fá 100% endurgreiðslu (að frádregnu allt að 10\$ umsýslugjaldi).
- D. Leikmenn sem formlega óska eftir því að skrá sig úr viðburði 15-29 dögum áður en viðburður hefst fá 100% endurgreiðslu að frádregnu allt að 10% umsýslugjaldi AÐEINS ef sæti þeirra fyllist af biðlista eða skráningu á síðustu stundu (ef slíkt er í boði). Ef sæti leikmanns fyllist EKKI getur mótsstjóri valið að bjóða ANNÆÐHVORT 50% endurgreiðslu eða aðeins leikmannapakkan sem leikmaður hefði fengið við innritun (leikmaður greiðir sendingarkostnað). Í tilvikum atvinnumannaflokka

þar sem verðmæti leikmannapakka atvinnumanna nær ekki 25% skráningargjalds endurgreiðir mótsstjóri 50% gjaldsins.

- E. Leikmenn sem formlega óska eftir því að skrá sig úr viðburði innan 14 daga áður en viðburður hefst og áður en auglýstum skráningarfresti lýkur og inntaka af biðlista hefst (mælt er með viku fyrirvara) fá 100% endurgreiðslu að frádregnu allt að 10% umsýslugjaldi AÐEINS ef sæti þeirra fyllist af biðlista eða skráningu á síðustu stundu (ef slíkt er í boði). Ef sæti leikmanns fyllist EKKI getur mótsstjóri ANNAÐHVORT endurgreitt 25% skráningargjalds EÐA aðeins leikmannapakkan sem leikmaður hefði fengið við innritun (að frádregnu sendingargjaldi). Í tilvikum atvinnumannaflokka þar sem verðmæti leikmannapakka atvinnumanna nær ekki 25% skráningargjalds endurgreiðir mótsstjóri 25% gjaldsins.
- F. Leikmenn sem fara EKKI formlega fram á að skrá sig úr keppni áður en auglýstum skráningarfresti lýkur og inntaka af biðlista hefst (þ.e. mæta ekki) afsala sér skráningargjaldinu og fá EKKI endurgreiðslu eða leikmannapakka. (Þetta gildir ekki um leikmenn á biðlista; sjá 1.03.B að ofan).
- G. Mótsstjórar stórmóta (Major, Elite Series) og A-stigs móta geta farið fram á það við stjórnanda þjónustu PDGA móta að fá að breyta tímamörkum varðandi C., D. og E.
- H. Ef orðið er við því verður að birta ákvörðunina með skýrum hætti í öllum skráningargögnum.
- I. Ef mótsstjóri fellir niður auglýstan flokk vegna skorts á skráningum í þann flokk (sjá 2.01.K) geta leikmenn í þeim flokki, sem ekki vilja færast í annan flokk sem þeir eru gjaldgengir í, fengið fulla endurgreiðslu.

Ath.: Í fjölmönnum viðburðum er mælt er með því að leikmannapakkar innihaldi EKKI einstaklingsmerka hluti, vegna flækjustigsins sem slíkt skapar varðandi úrskráningar og endurgreiðslu. Einstaklingsmerka hluti ætti aðeins að bjóða sem varning til kaups fyrir sérstaka, óendurkræfa upphæð sem ekki er hluti af skráningargjaldi mótsins.

#### **1.04 Innskráning á viðburð**

- A. Innskráning áður en viðburður hefst er skilyrði í stórmótum (Major, Elite Series) og A-stigs mótum og mælt er með henni í öllum öðrum mótum.
- B. Leikmaður sem mætir ekki til innskráningar innan þess tíma sem mótsstjóri skilgreinir glatar úthlutuðu sæti sínu og skráningargjaldi. Mótsstjóra er í sjálfsvald sett hvort undantekningar eru gerðar varðandi þessi atriði.

## 1.05 Æfingahringir, ræsing, seinkomur

- A. Leikmenn bera ábyrgð að finna tíma fyrir æfingahringi í aðdraganda viðburðar. Aðgengi að vellinum og keppnisuppsetningu hans til æfingahringja getur verið breytilegt (sjá nánar í Mótaraðastaðli). Völlurinn eða vellirnir eru ekki opnir til æfinga meðan á móti stendur eða á hverjum þeim tíma sem mótsstjóri ákveður.
- B. Tvenns konar ræsing er notuð til að hefja keppnisleik:
1. Hópræsing (umferðir þar sem margir hópar byrja samtímis): Á tilgreindum tíma fá leikmenn afhent skorkort á mótsmiðstöð. Þegar útbýtingu skorkorta er lokið skal gefa ráshópum nægilegan tíma til að komast að úthlutuðum brautum sínum. Með háværum hljóðgjafa, svo sem þokulúðri, er gefið merki um að tvær mínútur séu þar til leikur hefst. Merkið skal vera tveir, stuttir og samfelldir blástrar. Um leið ber leikmönnum að hætta æfingu og fara rakteitt á teig upphafsbrautar sinnar. Langur blástur með hljóðgjafanum merkir að umferðin sé hafin og að ritarar skuli tilkynna leikröðina í hópnum.
  2. Tímaræsing eða golfstart (umferðir þar sem ráshópar byrja hver á fætur öðrum á tiltekinni braut): Leikmaður skal hefja leik á þeim tíma sem mótsstjóri hefur tilgreint. Leikmenn ættu að gefa sig fram við ræsi tíu mínútum fyrir sinn rástíma. Leikmenn mega æfa sig þar til ræsir gefur tveggja mínútna merki fyrir hópinn, svo fremi að æfingin ónáði ekki leikmenn á vellinum.
- C. Leikmaður sem kastar disk milli þess að tveggja mínútna merki er gefið og þar til umferðin hefst og til hans sést af tveimur eða fleiri leikmönnum eða starfsmanni móts, skal hljóta viðvörun. Frekari köst leikmanns á þessu tímabili, sjáist til af tveimur eða fleiri leikmönnum eða starfsmanni móts, hafa í för með sér eitt kast í víti, óháð fjölda kastanna.
- D. Það er á ábyrgð leikmanns að þekkja vallarreglur, vera mættur á upphafsbraut og tilbúinn til leiks þegar umferð hans hefst.
- E. Leikmenn sem eru fjarverandi á upphafsbraut eða brautum þar eftir teljast hafa leikið rangt (sjá 811.F.5 og 6. Rangur leikur). Missi leikmaður af heilli umferð, eða ljúki henni ekki, getur mótsstjóri ákveðið að vísa honum úr keppni.
- F. Leikmenn sem mæta of seint til leiks í annaðhvort hópræsingunni eða tímaræsingunni bera ábyrgð á að gefa sig fram við mótsstjóra, mótsmiðstöð eða ræsi til að fá upplýsingar um sinn rétta ráshóp og eru ábyrgir fyrir að hefja leik með þeim hóp eða hóp sem mótsstjóri setur saman vegna fjarveru leikmannsins. Misbrestur á því er rangur leikur (sjá 811.F.10).

Rangur leikur).

- G. Mótsstjóri skal útvega hverjum ráshópi tvö skorkort og skal færa þau hvort í sínu lagi. Þessi skorkort mega vera á sama eða sitt hvoru formi. Ráshópurinn skal bera skorkortin tvö saman og afhenda á hvern þann hátt sem mótsstjóri hefur ákveðið að gildi í mótinu.
- H. Pappírsskorkort skal alltaf standa ráshópum til boða, óháð því hvaða form mótsstjóri hefur ákveðið að gildi í mótinu.

## 1.06 Röðun í hópa og flokka

- A. Atvinnu- og áhugamönnum ætti ekki að raða saman í hóp. Raða ætti leikmönnum í sama flokki saman í ráshópa eins og kostur er.
- B. Öllum leikmönnum flokks ætti að raða í ráshópa fyrstu umferðar á einhvern eftirtalinn hátt:
  - 1. Af handahófi; leikmönnum í sama flokki má raða saman í hópa af handahófi í fyrstu umferð.
  - 2. Samkvæmt stigafjölda; leikmönnum í sama flokki má raða saman í hópa fyrstu umferðar eftir stigafjölda. Stigahæsti leikmaður byrjar á braut með lægsta númeri, næst-stigahæsti leikmaður byrjar á braut með næst-lægsta númeri, o.s.frv., og þannig koll af kolli þar til allar upphafsbrautir eru mannaðar. Til dæmis yrði flokki 12 leikmanna raðað á þennan hátt á þrjár brautir eftir stigafjölda:
    - Braut 1: Leikmenn 1, 4, 7 og 10
    - Braut 2: Leikmenn 2, 5, 8 og 11
    - Braut 3: Leikmenn 3, 6, 9 og 12
  - 3. Þegar flokkur er það stór að skipta megi honum í fleiri riðla eða hluta ætti að skipta eftir stigafjölda (dæmi: 72 stigahæstu í Riðli A og 72 stigalægstu í Riðli B) og síðan raða af handahófi innan hvers riðils í fyrstu umferð.
  - 4. Í C-stigs mótum má blanda flokkum í hópa af handahófi (AÐEINS í fyrstu umferð) með þeirri undantekningu að leikmönnum í ungmennaflokkum  $\leq 15$ ,  $\leq 12$ ,  $\leq 10$ ,  $\leq 08$ ,  $\leq 06$  ætti aðeins að raða með leikmönnum úr sömu flokkum.
- C. Í öllum seinni umferðum ætti að raða leikmönnum í sama flokki saman í hópa eins og kostur er.
- D. Innan flokks ætti að raða leikmönnum saman í hópa samkvæmt lægsta skori (sjá 1.09 Jafntefli, varðandi forgangsröðun). Ráshópurinn með lægsta skorið byrjar á braut með lægsta númeri og svo koll af kolli. Ef um

- rástíma er að ræða fær hópurinn með lægsta skorið síðasta rástímamann.
- E. Forgangsróðun þegar heildarskor er jafnt (sjá 1.09 Jafntefli).
  - F. Til að gæta sanngirni ættu ekki færri en þrír leikmenn að vera í ráshóp, nema mótsstjóri ákveði að aðstæður réttlæti annað. Í þeim tilvikum sem færri en þremur leikmönnum er gert að leika saman verður að útnefna mótsdómara til að fylgja hópnum og má hann leika með, svo fremi það trufla ekki keppendur.
  - G. Ekki ættu fleiri en fimm leikmenn að vera í ráshóp og ætti eftir megni að takmarka fjöldann við fjóra leikmenn.
  - H. Þegar fjöldi keppenda er meiri en svo að allir geti leikið saman í umferð, má skipta þátttakendum í riðla eða hluta. Leikmenn í sama flokki verða að leika nákvæmlega sama vallarfyrirkomulag í sömu keppni.
  - I. Ef aðstæður hafa mismunandi áhrif á leikskilyrði hópa, getur mótsstjóri notað riðlafyrirkomulag til að ákvarða framgang. Í því tilviki getur ákveðið hlutfall leikmanna úr hverjum hóp fengið framgang á grundvelli skors í hópnum og fylgir skorið þeim þá ekki áfram.
  - J. „Ofurholl“ (Super Groups) í fyrstu umferð vegna fjölmiðlaathygli eru EKKI leyfileg nema vegna myndupptöku og aðeins ef slíkt er samþykkt af öllum leikmönnum í ráshópnum og af stjórnanda þjónustu PDGA móta.
  - K. Skuggahópur (Ghost group) er ráshópur sem úthlutað er upphafsbraut sem öðrum ráshóp hefur þegar verið úthlutað. Skuggahóp skal aðeins nota í neyðartilvikum, t.d. ef braut verður óspilanleg vegna flóðs, fallinnar raflínu eða annarra orsaka sem mótsstjóri hefur ekki stjórn á.
    - 1. Skuggahópur kastar alltaf á eftir hinum hópnum líkt og um lægra teignúmer sé að ræða í fyrstu umferð (sjá 1.06.B) og í síðari umferðum (sjá 1.06.D).
    - 2. Skuggahópur ætti að hefja leik á stuttri braut sem kemur á eftir lengri/erfiðari braut til að draga úr áhrifum á flæði og leikhraða.

## 1.07 Frestun leiks

Öryggi allra viðstaddra á PDGA samþykktum viðburði er algert forgangsatriði. Mótsstjórar eru hvattir til að nýta öll úrræði á borð við eldingaskynjara og rafræn veðurkort (sem sýna storma og eldingar sem stefna á svæðið) til að fresta leik áður en aðstæður skapa hættu fyrir leikmenn, starfsfólk og áhorfendur. (Sjá PDGA verklag varðandi frestun leiks í miðjum klíðum og aflýsingu).

- A. Ef, að mati mótsstjóra, eldingar, úrhelli eða hættulegar aðstæður skapast

sem gera það illmögulegt eða hættulegt að halda áfram leik, skal móti frestað. Merkið um frestun leiks skal gefið á sama hátt og merki um að hefja leik, nema notaðir eru þrír, stuttir blástrar. Blástrana ætti að endurtaka innan mínútu og skal mótsstjóri gera allar nauðsynlegar ráðstafanir til að allir ráshópar geti heyrt merkið.

- B. Leikmenn verða að hætta leik umsvifalaust og merkja legu allra leikmanna í hópnum. Hlutir úr umhverfinu duga til að merkja áætlaða legu, þaðan sem leikmaður skal hefja leik að nýju. Leikmenn skulu leita skjóls. Þegar tækifæri gefst skulu leikmenn fara á fyrsta teig, í klúbbhús, mótsmiðstöð eða á það svæði sem mótsstjóri hefur ákvarðað. Leikur frestast um minnst þrjátíu mínútur frá því að merki um frestun er gefið.
- C. Leikmenn skulu hefja leik frá áætlaðri legu sinni sem ákvörðuð var þegar umferðinni var frestað. Meirihluti hópsins ákvarðar áætlaða legu.
- D. Mótsstjóri metur aðstæður og ákvarðar tíma, minnst þrjátíu mínútum eftir að merki var gefið um frestun, fyrir leikmenn að snúa aftur til að fá upplýsingar um tímasetningu áframhaldandi leiks eða endurnýjaða frestun.
- E. Merki um að leikur hefjist að nýju er gefinn með sams konar hljóðmerki og við upphaf umferðar: tveggja mínútna merki er tveir, stuttir blástrar og síðan einn langur blástur tveimur mínútum síðar sem gefur til kynna að umferðin sé hafin á ný.
- F. Mótsstjóri getur frestað óloknum hluta umferðarinnar til síðari tíma innan auglýstrar dagskrár mótsins ef, að mati mótsstjóra, aðstæður hafa ekki breyst eða myrkur er skolið á áður en áætlaður lokatími umferðar er liðinn. (Sjá PDGA verklag varðandi frestun leiks í miðjum klíðum og aflýsingu).
- G. Skor leikins hluta frestaðrar umferðar fylgir leikmönnum þegar umferð hefst að nýju eftir frestun, hvenær sem það er.
- H. Leikmaður sem hættir leik áður en merki um að hætta leik er gefið skal hljóta tvö köst í víti ef, að mati mótsstjóra, leikmaðurinn hætti leik áður en það var tímabært.
- I. Mótsstjóri gerir allt sem í sínu valdi stendur til að tryggja að öllum umferðum mótsins verði lokið samkvæmt áætlun.
  - 1. Ef áætlaðar eru minnst þrjár heilar umferðir samtals (í forkeppni) verða allir leikmenn að ljúka minnst einni umferð til að viðburðurinn teljist formlega gildur.
  - 2. Ef áætlaðar eru fjórar eða fleiri heilar umferðir samtals (í forkeppni) verða allir leikmenn að ljúka minnst tveimur umferðum til að



viðburðurinn teljist formlega gildur.

3. Náist ekki að fullnægja þeim skilyrðum skal finna viðburðinum aðra tímasetningu. Ef ekki reynist mögulegt að finna viðburðinum annan tíma og/eða leikmenn geta ekki tekið þátt í honum á þeim tíma, skal endurgreiða skráningargjald að fullu, mínus leikmannapakka, gjald til PDGA og önnur tengd mótsgjöld.
- J. Öllum frestuðum umferðum skal ljúka nema þær aðstæður skapist að það sé ómögulegt. Komi slíkar aðstæður upp skulu úrslit miðast við stöðu eftir síðustu heilu umferð, svo fremi að skilyrðum um umferðina sé mætt að öðru leyti. (Sjá PDGA verklag varðandi frestun leiks í miðjum klíðum og aflýsingu).
- K. Það að ljúka við frestaða umferð hefur forgang á síðari umferðir og því skal aflýsa síðari umferðum til að ljúka megi við frestaða umferð, sé það nauðsynlegt.

## 1.08 Niðurskurður leikmannahóps

- A. Mótsstjóri getur skorið niður leikmannahópin fyrir undanúrslit eða úrslit, svo fremi slíkt sé tilkynnt áður en opnað er fyrir skráningu í mótið. Eina undantekningin frá því er ef grípa þarf til ráðstafana samkvæmt PDGA verklagi varðandi frestun leiks í miðjum klíðum vegna veðurs og aflýsingu.
- B. Hafi mótsstjóri ekki tilkynnt annað fyrirfram, skal leysa úr jafntefli vegna niðurskurðar í undanúrslit eða úrslit með forgangsröðun. (Sjá kafla 1.09).
- C. Skera verður niður á eða ofan við sæti sem gefa peningaverðlaun þannig að allir leikmenn í peningaverðlaunasætum fái greiðslu. Ef leikmenn neðan við peningaverðlaunasæti komast gegn um niðurskurð vegna jafnteflis fá aðeins þeir leikmenn greitt sem eru minnst jafnir í sætum sem gefa peningaverðlaun. Eina leyfilega undantekningin er ef gripið er til ákvæðis um hættulegar veðuraðstæður til að ljúka viðburði. (Sjá PDGA verklag varðandi frestun leiks í miðjum klíðum og aflýsingu).
- D. Sérhver leikmaður sem nær niðurskurði en kys að taka ekki þátt í undanúrslitum eða úrslitum skal hljóta sæti og greiðslu eða verðlaun sem jafngilda því að hann lendi í neðsta sæti úrslitahópsins.
- E. Uppbótarumferðir fyrir leikmenn sem ekki komast í gegn um niðurskurð eru ekki æskilegar, þar sem uppbótarumferðir eru að mótinu loknu og eru EKKI formlegar og teljast EKKI með tilkynntum úrslitum og hafa EKKI áhrif á stigagjöf leikmanna í mótinu. Engin slík uppbótarumferð má hafa áhrif á tímasetningu annarra formlegra umferða í mótinu.

## 1.09 Jafntefli

- A. Milli umferða, þegar endurraðað er í hópa, skal leysa úr jafnteflum með forgangsröðun. Leikmaður með lægsta skor í síðustu umferð hefur mestan forgang þegar kemur að röð í sæti. Sé skor leikmanna jafnt í öllum fyrri umferðum skal leysa úr jafntefli þannig að lægra PDGA númer hefur forgang meðal leikmanna með sama skor og síðan eftir stafrófsröð fornafnis þegar kemur að leikmönnum sem ekki hafa PDGA númer.
- B. Með þeim undantekningum sem tilgreindar eru í 1.09 D, skal ákvarða úrslit með bráðabana þegar leikmenn eru jafnir í fyrsta sæti. Einnig skal skera úr um jafntefli vegna niðurskurðar leikmannahóps með bráðabana. Undir engum kringumstæðum skyldi skorid úr jafntefli um fyrsta sæti með besta hring, innbyrðis árangri o.s.frv.
1. Hefja skal bráðabana á sama velli og síðasta umferð, sé þess kostur, og á braut númer eitt, nema annar völlur, braut eða röð brauta hafi verið ákveðin af mótstjóra áður en mót hófst. Í liðakeppni skal nota sömu umgerð og síðasta umferð.
  2. Draga skal um kaströð leikmanna í bráðabana (þ.e. númeruð spil, dregið úr hatti, o.s.frv.).
  3. Ef jafnt verður á braut í bráðabana snýst kaströðin á næstu braut við frá því sem var á brautinni sem lokið var við síðast.
- C. Verðlaunafé og verðlaun fyrir fyrsta sæti verður að afhenda sigurvegara í flokki og tilgreina í birtum úrslitum viðburðarins. Verðlaunafé eða verðlaunum má ekki skipta jafnt milli neinna leikmanna sem deila fyrsta sæti, nema í þeim tilvikum sem tilgreind eru í 1.09 D.
- D. Undantekningar frá kröfum um að leysa jafntefli:
- (1) Jafntefli í fyrsta sæti í viðburði með golfstarti þegar keppandi sem er jafn í fyrsta sæti hefur yfirgefið viðburðinn.
  - (2) Jafntefli í fyrsta sæti sem leiðir af því að hætta varð viðburði vegna hættulegra aðstæðna og ekki er tími aflögu á fyrirfram ákveðnu tímaskipulagi lokadags í móti til að ljúka viðburðinum eða leysa úr jafntefli um fyrsta sæti. Undir engum kringumstæðum má ætlast til þess af leikmönnum, eða fara fram á það, að þeir snúi aftur daginn eftir fyrirfram auglýstan lokadag til að ljúka viðburðinum (sjá PDGA verklag varðandi frestun leiks í miðjum klíðum og aflýsingu).
  - (3) Ef ekki reynist unnt að halda bráðabana á auglýstum lokadegi umferða í móti, þá standa úrslitin þannig að leikmenn eru úrskurðaðir jafnir í fyrsta sæti og deila verðlaunafé og verðlaunum fyrir sæti sín í

mótinu. (Ef tveir leikmenn eru jafnir í fyrsta sæti deila þeir verðlaunafé og verðlaunum fyrir fyrsta og annað sæti).

## 1.10 Skipting verðlauna

- A. Sérhver leikmaður sem tekur við peningaverðlaunum í flokki atvinnumanna í PDGA-vottuðum viðburði (að deildum frátöldum, sjá 1.14.C.2) verður að hafa PDGA númer vegna rekjanleika áður en viðburður hefst (leikmenn sem fá PDGA númer eftir skráningu verða að tilkynna það mótsstjóra áður en viðburður hefst). Leikmenn án PDGA númers geta aðeins tekið við bikurum og færast peningaverðlaun við eða neðan þess sætis niður um eitt sæti þannig að eitt sæti til viðbótar fengi greiðslu.
- B. Áhugamaður sem keppir í atvinnumannaflokki má EKKI taka við varningi sem ígildi verðlaunafjár í A-stigs mótum eða hærra skrifuðum; hann má einungis taka við verðlaunagrip (ef um slíkt ræðir). Öll útgreiðsla verðlaunafjár í eða undir því sæti myndi þá færast niður um eitt, þannig að sæti til viðbótar fengi greiðslu.
- C. Tilskilinni viðbótarfjárhæð verðlauna í viðkomandi stigi (tier) verður að deila á alla atvinnumannaflokka í sama hlutfalli og fjárhæð mótsgjalda í hverjum flokki fyrir sig er, miðað við heildarfjárhæð mótsgjalda atvinnumannaflokka samanlagt. Mótsstjóri getur ákvarðað skiptingu viðbótarfjárhæðar sem er umfram hið tilskilda lágmark.
- D. Í viðburðum með tveimur eða fleiri umferðum skal tilkynna um verðlaunagreiðslur (að meðtöldu öllu viðbótarfé) áður en lokaumferðin hefst.
- E. Öll verðlaun (fé eða varningur) sem leikmaður hafnar verður að ganga niður til næsta sætis í röðinni (dæmi: Ef leikmaður í þriðja sæti hafnar verðlaunum sínum, fær leikmaður í fimmta sæti verðlaun fjórða sætis o.s.frv.). Heimilt er að halda eftir verðlaunum sem hefur verið hafnað af öllum leikmönnum í viðkomandi flokki, aðeins eftir að þau hafa verið látin ganga alla röðina niður lista þeirra sem luku leik.
- F. Brautarpottar (skins) og svipuð leikform eru leyfileg í PDGA viðburðum, en niðurstaða þeirra ákvarðar ekki heildarstöðu leikmanns í viðburðinum og vinningarnir teljast ekki til verðlaunafjár leikmanns.
- G. Öll verðlaun sem leikmaður vinnur til verða afhent í lok viðburðar þegar úrslit hafa verið reiknuð og staðfest.
  - 1. Mótsstjórar mega afhenda verðlaun fyrir þann tíma, kjósi þeir svo.

2. Leikmenn sem yfirgefa svæðið áður en formleg afhending verðlauna fer fram, fyrirgera ekki rétti sínum til þeirra en eru ábyrgir fyrir því að hafa samband við mótstjóra við fyrsta tækifæri og gera ráðstafanir til að fá þau afhent og eru einnig ábyrgir fyrir sendingarkostnaði því tengdum.
3. Ef mótstjóri nýtir sér rafræna greiðslumiðlun (t.d. PayPal) til að greiða verðlaunafé í atvinnumannaflokki, skal afhenda þau innan tveggja virkra daga frá lokum viðburðar. Mótstjóri skal útvega reiðufé eða ávísun þeim leikmönnum sem ekki eiga kost á að móttaka verðlaunafé rafrænt.
4. Notist mótstjóri við gjafabréf á varning til að greiða áhugamönnum verður að vera hægt að innleysa þau á viðburðarstað eða rafrænt að honum loknum.
5. Leikmaður fyrirgerir rétti sínum til allra verðlauna (fjármuna eða varnings) sem enn eru ósótt (af orsökum sem mótstjóri ræður ekki við) sex mánuðum eftir lok viðburðar. Mótstjóri verður að gera allar réttmætar ráðstafanir til að ljúka afhendingu þeirra með því að hafa samband við leikmann, bjóðast til að senda o.s.frv.

## 1.11 Dómarar

- A. Til að vera viðurkenndur dómari þarf einstaklingur að vera gildur meðlimur PDGA, hafa lokið dómaraprófi PDGA og vera skráður dómari hjá PDGA. Verði umtalsverðar breytingar á Leikreglum getur framkvæmdastjórn PDGA farið fram á að viðurkenndir dómarar taki uppfært próf til að halda réttindum sínum.
- B. Mótstjórar (og aðstoðarmótstjórar) þurfa að vera með gilda viðurkenningu sem dómarar til að stýra PDGA viðburði eða fá hann viðurkenndan.
- C. Til að vera gjaldgengir í keppni á stórmótum (Major) eða úrvalsdeildum/ landsmótaröð (Elite Series/National Tour) verða leikmenn að vera viðurkenndir dómarar. Prófað er úr PDGA Frisbígolfreglum og Móthahandbók PDGA.
- D. Það að vera viðurkenndur dómari gerir einstakling EKKI að mótsdómara sem getur úrskurðað á PDGA viðburðum.

## 1.12 Mótsdómarar

- A. Aðeins mótstjórnin, þeir viðurkenndu dómarar sem mótstjóri útnefnir, eða PDGA dómarafulltrúi eru mótsdómarar á viðburði.

- B. Aðeins mótsdómurum er heimilt að úrskurða á PDGA viðurkenndum viðburðum umfram það sem reglurnar heimila að leikmenn eða ráshópur skeri úr um.
- C. Áhorfendur eru ekki mótsdómarar og mega EKKI úrskurða. Leikmenn á viðburðinum sem ekki eru útnefndir mótsdómarar og taka ekki þátt í umferðinni (hafa annaðhvort lokið leik eða ekki enn hafið hann) hafa stöðu áhorfenda.
- D. Sérhver mótsdómari skal öllum stundum hafa meðferðis bæði móts- eða staðarreglu og PDGA reglu- og mótahandbókina.
- E. Ef útnefndur mótsdómari er keppandi á móti má hann EKKI taka þátt í að úrskurða um reglu innan eigin flokks nema sem leikmaður í ráshópi líkt og reglurnar kveða á um.
- F. Úrskurður mótsdómara er æðri úrskurði leikmannahóps, en áfrýja má úrskurði til yfirdómara sem er mótsstjóri eða þeirra sem hann hefur útnefnt yfirdómara.
- G. Mótsstjóri getur fengið sjálfboðaliðum það hlutverk að vakta (spotta) og fylgjast með í þeim tilgangi, en úrskurður vaktara er EKKI æðri úrskurði hópsins.
- H. Myndbönd eða sambærilega miðla má ekki nota til að úrskurða í vottuðu móti. Slík sönnunargögn má aðeins nota til að vitna um ósæmilega hegðun (skv. skilgreiningu 3.03). Sönnunargögn um ósæmilega hegðun má Aganefnd PDGA taka til skoðunar hvenær sem er.

### 1.13 Öryggi ungmenna

- A. Foreldrar og forráðafólk bera ábyrgð á börnum sínum meðan á PDGA viðurkenndum viðburði stendur. Hvorki PDGA starfsfólk né starfsfólk viðburðarins bera ábyrgð á börnum leikmanna, áhorfenda o.s.frv. meðan á honum stendur. Foreldrar og forráðafólk mega ekki skilja börn eftir án eftirlits hjá eða nærri mótsmiðstöð, klúbbhúsi eða öðrum vettvangi viðburðar. Öll börn yngri en 13 ára sem fylgja einhverjum ráshópi og eru ekki töskuberar verða að vera í fylgd fullorðins sem ekki er hluti ráshópsins eða töskuberi.
- B. Leikmenn í ungmennaflokkunum  $\leq 12$ ,  $\leq 10$ ,  $\leq 08$  og  $\leq 06$  verða að vera í fylgd foreldris eða forráðamanneskju meðan á umferð stendur í mótinu. Auk þess verður sérhver leikmaður yngri en 13 ára að vera í fylgd foreldris eða forráðamanneskju óháð því í hvaða flokki viðkomandi leikur. Eitt foreldri eða forráðamanneskja getur haft umsjón með mörgum ungmennum í sama ráshóp ef allir foreldrarnir eða forráðafólkið er því

samþykkt áður en umferð hefst. Leikmenn í ungmennaflokkum ≤18 og ≤15 mega vera í fylgd foreldris eða forráðamanneskju í umferðum mótsins.

- C. Foreldrar eða forráðafólk, meðan á umferð í PDGA viðurkenndu móti stendur:
1. MEGA gegna hlutverki töskubera; aðstoða ungmenni við val á diskum, ákvörðun um kast, túlkun reglna eða ritun skors.
  2. MEGA EKKI tilkynna eða styðja leikbrot á borð við stöðubrot, háttvísibrot o.s.frv.
  3. VERÐA að hvetja til íþróttamennsku með því að sýna öllum ungmennum í hópnum jákvæðan stuðning.
  4. VERÐA að setja tilfinningalega og líkamlega velferð allra ungmenna í hópnum ofar eigin metnaði til sigurs.
  5. VERÐA að stilla sig um að nota meiðandi eða gróft orðfæri.
  6. VERÐA að halda sig frá notkun vímuefna, áfengis eða tóbaks.
- D. Sinni foreldri eða forráðamanneskja ekki skyldum sínum skv. 1.13 leiðir það til þess að viðkomandi leikmanni ungmennaflokks eða foreldri, forráðamanneskju eða töskubera verði vísað úr keppni eða af mótsstað. Ef forráðamanneskju leikmanns undir 13 ára aldri er vísað af mótsstað má leikmaður halda áfram leik ef staðgengill forráðamanneskju fæst og með samþykki brottvísuðu forráðamanneskjunnar.
- E. PDGA mælist til þess að mótsstjórar skipuleggi mót þannig að leikmenn í tveimur yngstu flokkunum 06 og 08 leiki ekki meira en 18 brautir á dag. Að auki ættu þeir að taka mið af lengd og erfiðleikastigi vallar þegar fjöldi brauta er ákveðinn fyrir flokk ≤10 (10 ára og yngri).

## 1.14 Deildir

- A. PDGA deildir eru lægsta stig PDGA-vottaðra viðburða. Ólíkt einstökum mótum er í deildum ein umferð í viku á sama vikudegi í hverri viku, sex til tíu vikur í röð (t.d. átta mánudaga í röð eða tíu föstudaga í röð). Fella má niður einstaka viku vegna veðurs eða annarra óviðráðanlegra orsaka með leyfi PDGA starfsfólks.
- B. Allir leikmenn verða að spila sama vallarfyrikkomulag í sömu umferð, en breyta má um vallarfyrikkomulag eða völl milli umferða.
- C. Frisbígolfreglur PDGA og Mótahandbók eru í gildi í deildarkeppni, með eftirtöldum undantekningum:

1. Leikmenn sem ekki eru með gilda PDGA aðild þurfa ekki að greiða utanaðildargjald til að taka þátt í deildum (sjá 1.01.B.2).
2. Leikmenn geta unnið til peningaverðlauna þótt þeir séu ekki með PDGA númer (sjá 1.10.A).
3. Áhugamenn geta tekið við peningaverðlaunum án þess að það hafi áhrif á áhugamannastöðu þeirra (sjá 2.01.F).
4. Þar sem lög og reglur á mótsstað leyfa, mega leikmenn á til þess löglegum aldri neyta áfengis eða hafa það um hönd frá tveggja mínútna merkinu og þar til skorkorti hefur verið skilað (sjá 3.03.B.5). Að því sögðu mega leikmenn ekki drekka áfengi í óhófi eða á þeim sjást ölvun (sjá 3.03.B.6).

## Kaflí 2: Skilyrði flokkaskiptingar

### 2.01 Almennt

- A. Leikmönnum er ekki heimilt að skrá sig í flokk sem þeir eru ekki gjaldgengir í vegna stöðu félagsaðildar, tegund leikmannaskráningar, kyns, aldurs eða stigastöðu. Nánari upplýsingar um flokka, stigastöðu og punkttagjöf má sjá í töflu á vef PDGA.
- B. Það er alfarið á ábyrgð leikmanns að vita í hvaða flokk hann er gjaldgengur til keppni. Að skrá sig í flokk þar sem hann er ekki gjaldgengur getur leitt til þess að leikmanni verði vísað úr keppni og/eða fáí leikbann í PDGA viðburðum (sjá undantekningar í grein 2.02).
- C. Uppgötvi mótsstjóri, eftir að viðburður er hafinn, að leikmaður sé í flokki þar sem hann er ekki gjaldgengur, getur hann fært leikmanninn í réttan flokk í síðari umferðum, en AÐEINS ef báðir flokkarnir leika nákvæmlega sama vallarskipulag. Ef ekki, verður að vísa leikmanninum úr keppni.
- D. Leikmanni er aðeins heimilt að leika eitt sett umferða(r) í hverjum viðburði nema viðburðurinn:
  1. bjóði keppni í mismunandi flokkum á mismunandi dögum; og
  2. þeir dagar séu skráðir sem mismunandi liðir í dagatali PDGA.
- E. Leikmaður verður að gera fyllilega grein fyrir sér með nafni og PDGA númeri þegar hann keppir í PDGA viðurkenndum viðburði. Leikmönnum sem vilja halda nafnleynd eða villa á sér heimildir verður vísað úr keppni og eiga yfir höfði sér leikbann á PDGA mótaröðinni.

- F. Atvinnumenn sem keppa í atvinnumannaflokki keppa um peningaverðlaun. Áhugamenn sem keppa í atvinnumannaflokki geta aðeins tekið við peningaverðlaunum með því að gerast atvinnumenn. Þeir geta hafnað peningaverðlaunum og tekið aðeins við verðlaunagrip (ef um slíkt ræðir) til að halda áhugamannaréttindum sínum (sjá kafla 1.10.A og 1.10.B). Leikmenn sem þiggja peningaverðlaun í PDGA deild verða ekki sjálfkrafa atvinnumenn við það eða glata áhugamannastöðu sinni vegna þess (sjá 1.14.C.3).
- G. Leikmenn í áhugamannaflokki keppa um verðlaunagripi og/eða verðlaun.
- H. Konur mega keppa í blönduðum flokkum ef þær kjósa, en karlar mega ekki keppa í kvennaflokkum (sjá stefnu PDGA varðandi kynjatakmarkaðar deildir).
- I. Áhugamaður má keppa í öllum atvinnumannaflokkum þar sem hann er gjaldgengur að teknu tilliti til aldurs, kyns og keppnisfyrirkomulags.
- J. Leikmaður með PDGA atvinnumannaskráningu má aðeins keppa í áhugamannaflokkum í völdum tilvikum (sjá nánar í kafla 2.04).
- K. Mótsstjóri getur, með því að tilkynna það í skráningargögnum, takmarkað fjölda flokka sem boðið er upp á í viðburðinum. Taki hann ekkert slíkt fram, skal mótsstjóri bjóða til keppni öllum flokkum sem í eru fjórir eða fleiri gjaldgengir keppendur sem eru tilbúnir að keppa. Mótsstjórum er í sjálfvald sett hvort þeir bjóði upp á keppni í flokkum sem í eru færri en fjóra keppendur (sjá 1.03.I).
- L. PDGA meðlimum skal leyft að keppa í hverjum þeim flokki sem þeir eru gjaldgengir í, bjóði mótsstjóri upp á flokkinn á annað borð. Allar sérreglur sem skikka leikmann til að færa sig upp um flokk vegna fyrri frammistöðu eru ógildar og má ekki beita á PDGA vottuðum viðburði.

## 2.02 Undantekningar

- A. Leikmönnum er heimilt að skrá sig í stigaháðan/stigaskilgreindan flokk sem þeir væru annars ekki gjaldgengir í, aðeins við neðangreindar kringumstæður:
  1. Ef stjórnandi PDGA viðburðapjónustu samþykkir það fyrirfram áður en viðburðurinn hefst.
  2. Leikmenn sem misst hafa gjaldgengi sitt í flokk vegna uppfærðrar stigastöðu geta tekið þátt í honum allt að tveimur vikum eftir stigauppfærslu, að því tilskildu að þeir séu forskráðir í viðkomandi viðburð og mótsstjóri fallist á skráninguna.



3. Sem þátttakendur í mótaroð með punktafyrirkomulagi (sjá 2.02 B).
- B. Leikmönnum er heimilt að skrá sig í stigaháðan/stigaskilgreindan flokk sem þeir væru annars ekki gjaldgengir í, ef um er að ræða hluta af mótaroð með punktafyrirkomulagi, að því tilskildu að:
1. Mótaraðarstjóri hafi sett sig í samband við PDGA fyrirfram og fengið samþykki frá PDGA mótaraðastjóra.
  2. Mótaroðin heimili að leikmenn haldist í flokknum út mótaroðina.
  3. Leikmaðurinn hafi ekki keppt í hærri flokki meðan á mótaroðinni stendur.
  4. Stigastaða leikmannsins fari ekki meira en 20 stig yfir stigapak flokksins sem þeir óska að keppa í.

## **2.03 Færsla milli flokka atvinnumanna/áhugamanna**

### **Úr atvinnumannaflokki í áhugumannaflokk**

- A. Leikmenn sem hafa atvinnumannaskráningu hjá PDGA geta farið fram á það við stjórnanda meðlimaskráningar PDGA eða stjórnanda PDGA viðburðarþjónustu að flytjast í flokk áhugamanna, en verða að uppfylla öll skilyrði færslu milli flokka.
- B. Áhugamaður fær sjálfkrafa stöðu atvinnumanns ef hann tekur við peningaverðlaunum fyrir keppni í atvinnumannaflokki (sjá 1.10.A og 1.10.B). Það að taka við peningum fyrir að vinna aukakeppni á borð við ásapott, besta-skor-umferðar eða næst körfu keppni, jafngildir ekki afsali áhugamannaréttinda leikmanns.

## **2.04 Atvinnumenn sem áhugamenn / Áhugamenn sem atvinnumenn**

- A. Atvinnumenn mega keppa í áhugumannaflokkum sem í boði eru á PDGA A-stigs, B-stigs og C-stigs viðburðum, þar sem þeir eru gjaldgengir með tilliti til leikmannastiga, aldurs og kyns samkvæmt skilgreiningu í Atvinnumenn sem áhugamenn (PROS PLAYING AM) hlutanum í töflu yfir Flokka, stig og punktajöf.
- B. Slíkir leikmenn fá áhugamannapunkta fyrir frammistöðu sína en þeir punktar gilda ekki til verðlauna í ársuppgjöri atvinnumanna eða boðs í Pro Worlds.
- C. Áhugamenn sem keppa í atvinnumannaflokkum fá atvinnumannapunkta fyrir frammistöðu sína en þeir punktar gilda ekki til verðlauna í ársuppgjöri áhugamanna eða boðs í Amateur Worlds.

## 2.05 Sönn áhugamenska

„Sönn áhugamenska“ er skilgreining PDGA sem vísar til þeirra áhugamannaviðburða, eða áhugamannahluta viðburða, sem stuðla að sönnum áhugamannaanda í íþróttum með því að veita aðeins verðlaunagripi fyrir efstu sætin í móti fremur en verðlaun í formi varnings. Í stað þess fá allir þátttakendur í viðburði jafn verðmæta upplifun í formi þeirra fríðinda sem látin eru í té. (sjá Leiðbeiningar um sanna áhugamensku).

## Kafli 3: Siðareglur leikmanna

### 3.01 Almennt

- A. Allir meðlimir PDGA skulu forðast hverja þá hegðun sem varpað getur rýrd á frísbíggolfíþróttina og PDGA, bæði innan og utan vallar.
- B. Allir leikmenn verða að hlíta Frísbíggolfreglum og Mótahandbók.
- C. Meðan á keppnisumferð stendur er leikmönnum óheimilt að hafa meðferðis á vellinum síma eða símboða sem gefa frá sér hljóð. Að auki má eingöngu nota eigin tónlistarspilara, og önnur slík tæki, með heyrnartólum og verður hljóðstyrkurinn að vera stilltur svo lágt að aðrir leikmenn heyri ekki; að hann komi ekki í veg fyrir að leikmaður geti haft eðlileg samskipti við hópinn við skráningu skors; og skapi ekki hættu með því að að leikmaður heyri ekki „Diskur!“ köll annarra leikmanna eða viðvörunarblástur mótisstjóra. Það að sinna ekki eðlilegum samskiptum við ráshóp sinn vegna eigin tónlistarspilara jafngildir háttvísibroti og hefur í för með sér viðurlög samkvæmt því.
- D. Dýr mega ekki vera í fylgd leikmanna, nema í þeim tilvikum að fötlun eða heilsuástand leikmanns krefjist þess að viðurkennt hjálpardýr fylgi honum.
- E. PDGA áskilur sér rétt til að ákvarða frekari refsingar og framfylgja þeim gagnvart leikmönnum og félögum, og geta þær haft í för með sér skilorð eða leikbann í PDGA viðurkenndum viðburðum eða varanlegri sviptingu PDGA félagsaðildar. Sjá nánar í agareglum PDGA.

### 3.02 Leikhraði

- A. Allir keppendur skulu leika án óparfa tafar og gera allt sem í þeirra valdi stendur til að halda í við hópinn á undan. Ætlast er til að leikmenn fari tafarlaust á næsta teig þegar lokið er við braut. Óparfa töf skyldi ekki hafa áhrif á leikhraða hópsins á eftir. Á ferð um braut skyldi leikmaður ekki valda óparfa leiktöf með háttalagi sínu.

- B. Leikmaður sem veldur óþarfa töf á yfir höfði sér viðvörun eða refsingu vegna óhóflegs tíma, meti hópurinn eða mótisdómari það svo (sjá 802.03 Óhóflegur tími).

### 3.03 Ósæmileg hegðun leikmanns

- A. Allir leikmenn sem taka þátt í PDGA viðurkenndum viðburði skulu sýna fagmennsku þegar kemur að íþróttasiðferði, háttvísi og heiðarleika, bæði í leiknum sjálfum og samtölum við fjölmiðla. Hegðun sem brýtur í bága við slíka fagmennsku getur haft í för með sér refsingu fyrir háttvísibrot ef tilkynnt er af leikmönnum (sjá 812 Háttvísi), refsingu sem mótstjóri ákvarðar og frekari refsingu sem PDGA ákvarðar viðeigandi.
- B. Brjóti hegðun leikmanns í bága við ofangreinda fagmennsku getur mótstjóri ákveðið að aðvara leikmanninn fyrir fyrsta brot (að frátöldum brotum skv. 3.03.C). Að öðrum kosti getur mótstjóri vísað leikmanni úr móti þegar í stað. Hegðun sem brýtur gegn fagmennsku telst vera, en einskorðast ekki við:
1. Endurtekin og augljós blótsyrði eða sóðalegt orðbragð
  2. Að kasta hlutum í bræði (öðrum en diskum í leik)
  3. Augljós dónaskapur eða ógnandi hegðun gagnvart viðstöddum
  4. Viljandi og augljós skemmdarverk eða ill meðferð á eigum og umhverfi, að dýrum og jurtum meðtöldum (sjá 803.03 Skemmdir á vellinum)
  5. Sýnileg meðferð eða neysla áfengis, jafnvel þótt hún sé annars leyfileg, frá því tveggja mínútna viðvörun er gefin og þangað til skorkorti leikmannsins hefur verið skilað inn á viðurkenndum viðburði á C stigi eða lægra (sjá 303.C.4 varðandi refsingar á B stigi eða hærra). Þessi regla á ekki við viðburði á L stigi þar sem leikmenn á áfengiskaupaaldri mega neyta áfengis meðan á umferð stendur, ef lög og reglur á mótstað leyfa það á annað borð (sjá 1.14.C.4).
  6. Óhófleg neysla áfengis eða sýnileg ölvun á mótstað.
  7. Augljós misbrestur eða neitun á að framfylgja reglum frísbíggólfs meðan á leik stendur (sjá 801.02.B Beiting reglnanna).
  8. Hindrun, misbrestur eða neitun á samvinnu vegna rannsóknar dómara á gjörðum leikmannsins sjálfs eða annars leikmanns.
  9. Meðvituð tilraun til að hafa áhrif á leikmannastig sín með viljandi röngum leik eða því að draga sig úr keppni (sjá 811.E Rangur leikur).
  10. Önnur hegðun en lýst er hér eða í 3.03.C sem fer í bága við landslög

og lögreglusamþykktir, staðarreglur eða reglur frísbíggjvallar.

- C. Eftirtalin hegðun brýtur einnig í bága við fagmennsku. Leikmenn sem gerast sekir um eitt eða fleiri af þessum brotum fá ekki aðvörun og verður fyrirvaralaust vísað úr keppni af mótisstjóra:
1. Svindl: Viljandi tilraun til að fara á svig við leikreglurnar.
  2. Líkamsárás á viðstadda.
  3. Sýnileg meðferð eða neysla ólöglegra efna samkvæmt landslögum eða reglugerðum, frá því tveggja mínútna viðvörun er gefin og þangað til skorkorti leikmannsins hefur verið skilað inn.
  4. Sýnileg meðferð eða neysla áfengis á viðurkenndum PDGA viðburði á B stigi eða hærra eða neysla marjúána á öllum stigum PDGA viðburða, óháð því hvort það sé annars löglegt eða leyfilegt, frá því tveggja mínútna viðvörun er gefin og þangað til skorkorti leikmannsins hefur verið skilað inn.
- D. Leikmönnum er skylt að tilkynna sérhvert tilvik ósæmilegrar hegðunar til dómara þegar kostur er eða til mótisstjóra í lok umferðar.
- E. Mótisstjóra er skylt að tilkynna sérhverja brottvísun leikmanns og ósæmilega hegðun til PDGA eins fljótt og auðið er.
- F. Leikmenn sem vísað er úr keppni fyrirgera rétti sínum til allra peninga-verðlauna eða varnings og skulu ekki fá skráningargjaldið endurgreitt.
- G. Sýnileg meðferð eða notkun starfsfólks viðburðar, leikmanna og töskubera þeirra á tóbaksvörum er alfarið bönnuð á öllum PDGA viðburðum sem eingöngu bjóða upp á ungmennaflokka (þ.e. flokkar sem hafa forskeytin MJ og/eða FJ í heiti sínu), þar með talið PDGA Junior World Championships. Slík meðferð og notkun er einnig bönnuð á öllum stórmótum (Major, Elite Series) ásamt viðburðum sem haldnir eru samhliða þeim stórmótum, frá því að tveggja mínútna merki er gefið og þar til skorkorti hefur verið skilað inn.
1. Bann þetta tekur til allra tegunda reyk- og munntóbaksvara, ásamt raf- og „veipsígarettar“, hvort sem notast er við tóbaksafurðir í þeim eða ekki. Þetta bann tekur ekki til varnings sem ekki gefur frá sér reyk eða gufu og ætlað er til hjálpar við að hætta reykingum, svo sem nikótínbyggjó, nikótínplástrar eða nikótínmunntöflur.
  2. Öll brot leikmanna og töskubera gegn banni þessu verður farið með sem háttvísibrot og þau brotlegu aðvöruð og beðin að geyma vöruna þar til eftir umferðina. Næsta brot er háttvísibrot sem hefur í för með sér refsing (sjá 812.C Háttvísi). Ítrekuð brot geta leitt til

frávísunar úr keppni.

3. Á öllum viðburðum öðrum en ungmenni viðburðum sem þessar reglur taka til, má mótsstjóri ákvarða sérstök reykswæði úr auglýsingu fyrir leikmenn, töskubera og starfsfólk til að nota meðan á umferð stendur. Allar reglur varðandi leikhraða eru engu að síður í fullu gildi (sjá 3.02).
4. Á PDGA viðburðum sem aðeins bjóða ungmennaflokka, að PDGA Junior World Championships meðtöldu, verður ekki boðið upp á nein reykswæði.
5. Í þeim tilvikum sem lög og reglur stangast á við þessi fyrirmæli skal leita ráða hjá stjórnanda PDGA viðburðarþjónustu um framkvæmdina.

### 3.04 Reglur um klæðaburð

- A. Öll brot á reglum um klæðaburð jafngilda háttvísibroti (sjá 812 Háttvísi).
- B. Að ofan skulu allir keppendur og starfsfólk klæðast „skyrtu“.
- C. Allir keppendur og starfsfólk skulu vera í skóm eða öðrum fótabúnaði. Leikmönnum er ekki heimilt að keppa berfættir. Sandalar eru leyfilegir.
- D. Eftirfarandi reglum um klæðaburð allra keppenda verður framfylgt á öllum stórmótum (Major, Elite Series). PDGA mælir einnig með því að reglur um klæðaburð gildi á A-stigs mótum og öllum lægri stigum, en það er ákvörðun mótsstjóra:
  1. Ætlast er til að allir leikmenn á PDGA samþykktum viðburði og starfsfólk móts séu viðeigandi til fara og viðhaldi hreinlegu og snyrtilegu útliti á mótsstað og tengdum vettvangi.
  2. Allir leikmenn verða að klæðast skyrtu/ermabol sem hylur brjóstkassa þeirra. Vel sniðin skyrtu/bolur með kruga og ermum sem hylja upphandleggi telst fullnægjandi. Enginn keppandi má klæðast hlýrabol en konur mega klæðast ermalausri skyrtu/bol með kruga. Konur mega einnig klæðast vel sniðnum tenniskjól með minnst 2,54 sm breiðum hlýrum.
  3. Engir kragalausir stuttermabolir eru leyfðir, nema hjá keppendum í ungmenna- og áhugamannaflokkum meðan á forkeppni/ undankeppni stendur. Ungmenn og áhugamenn skulu ekki klæðast kragalausum stuttermabolum í undanúrslita- eða úrslitaumferðum. Bolir með kragalaust hálsmál og V-hálsmál, en úr hátækniefni, t.d. Dry-Fit eða Cool-Max, eru leyfilegir.
  4. Skyrtur/bolir sem ná niður fyrir skálmur á stuttbuxum leikmanns skulu

girtar ofan í þær.

5. Engar rifnar skyrtur/bolir, stuttbuxur eða buxur eru leyfðar á vellinum. Það á einnig við um faldlausa, rifna eða götótta skyrtukraga.
6. Fatnaður með móðgandi, sóðalegum eða dónalegum áletrunum eða slagorðum er ekki leyfilegur. Ungmenni mega ekki klæðast fötum með merkjum eða merkingum sem vísa til áfengis, tóbaks eða fíkniefna.
7. Þessar reglur um klæðaburð eru í gildi frá upphafi viðburðar til enda, að meðtöldum öllum keppnisumferðum.
8. Leikmenn sem ná ekki niðurskurði, en vilja vera áfram á staðnum þar til móti lýkur, hafa stöðu áhorfenda og þurfa ekki að undirgangast mótsreglur um klæðaburð.

### 3.05 Kerrur, töskuberar og ráshópar

- A. Ætlast er til að leikmenn séu fótgangandi í keppnisumferðum sínum í öllum PDGA viðburðum, nema annar ferðamáti á borð við golfbíla sé innifalinn í venjulegu skráningargjaldi (ekki sem valmöguleiki) og standi öllum leikmönnum viðkomandi flokks til boða.
- B. Töskuberi er manneskja sem heldur á útbúnaði leikmanns eða veitir honum aðra aðstoð meðan á umferð stendur. Leikmenn mega útnefna einn töskubera á hverjum tíma meðan á umferð þeirra stendur. Töskuberi verður að vera minnst 13 ára og líkt og leikmaður verður töskuberi að fylgja Frisbígolfreglum og Mótahandbók, að reglum um klæðaburð meðtöldum, en töskuberi verður ekki að vera skráður meðlimur PDGA eða viðurkenndur dómari.
- C. Leikmenn sem kjósa að hafa með sér töskubera eru einir ábyrgir fyrir hegðun töskuberans frá því tveggja mínútna merki er gefið og þar til skorkorti leikmanns hefur verið skilað inn. Allar refsingar vegna hegðunar- og háttvísibrota töskubera (samkvæmt skilgreiningu þessarrar greinar og 3.03) gilda gagnvart bæði leikmanni og töskubera.
- D. Töskuberar eru ekki hluti af hópnum og geta ekki tilkynnt brot eða stutt úrskurði hans.
- E. Leikmönnum ber að sjá til þess að töskuberar haldi ásættanlegri fjarlægð frá leikmönnum og hafi ekki áhrif á leik þeirra.
- F. Þeir leikmenn sem kjósa að nota burðartæki mega nota viðurkenndan búnað á borð við diskatöskur/-poka, samanbrjótanlega stóla og diskakerrur. Engin dýr, vélknúin tæki eða hjólreiðatæki eru leyfileg sem burðarbúnaður í nokkrum PDGA viðburði.

- G. Í PDGA stórmótum (Major, Elite Series) samanstendur ráshópur AÐEINS af leikmönnum sjálfum, tösukuberum hvers leikmanns og sérhverjum starfsmanni móts á borð við skiltabera, mótsdómara o.s.frv. og viðurkenndu fjölmiðlafólki. Ekkert annað fólk má fylgja leikmannahópnum. Allir aðrir (að meðtöldum leikmönnum sem hafa lokið umferð sinni) teljast áhorfendur og verða að halda sig innan tiltekinnar áhorfendasvæða fjarri ráshópnum.

### 3.06 Samskipti leikmanna, fjölmiðla og styrktaraðila

- A. Allir þátttakendur samþykkja að PDGA og umbjóðendur þess megi birta myndir og ljósmyndir af þátttöku þeirra í PDGA viðurkenndum viðburði.
- B. Allir leikmenn í PDGA Stórmótum (Major) og Ofurmótaröð/ Landsmótaröð (Elite series/National Tour) þurfa að vera til taks sérhverjum fjölmiðli meðan þeir eru á staðnum, nema meðan á keppnisumferð þeirra stendur og 30 mínútum fyrir hana eða eftir.
- C. Fjölmiðlafólk skyldi forðast að taka viðtöl við leikmenn fyrr en EFTIR að þeir hafa formlega skilað inn skorkortum sínum til mótsstarfsólks.
- D. Nýjustu upplýsingar um fjölmiðla á PDGA viðburðum má finna í skjalinu PDGA Media Policy.

### 3.07 Söluaðilar, vinnureglur

- A. Mótsstjóri getur neitað sérhverjum söluaðila um afnot af mótsstað og mótsumhverfi.
- B. Ef svo ber undir eru styrktaraðilar/söluaðilar ábyrgir fyrir að útvega nauðsynleg leyfi frá viðkomandi skrifstofum/opinberum aðilum og verða að geta framvísað þeim mótsstjóra, æski hann þess.
- C. Fari söluaðili ekki eftir þessum reglum getur það varðað frekari viðurlögum af hendi PDGA.

### 3.08 Réttindi og skyldur mótsstjóra

PDGA viðurkennir að styrkur hreyfingarinnar og viðgangur keppni í frísbíggfí byggist á samstarfi PDGA og mótsstjóra. Í því skyni að auðvelda mótsstjórum að gegna störfum sínum sem best, hefur PDGA úthlutað þeim tilteknum réttindum. Mótsstjóri hefur einnig skyldur gagnvart PDGA og leikmönnum, þar með talið - en ekki einskorðað við - þessar:

- A. Sérhver til þess bær og gildur meðlimur PDGA sem hyggst standa fyrir PDGA viðurkenndum viðburði kann að vera gert að taka og standast

rafrænt mat á getu til að halda viðburðinn áður en til hans kemur. Prófið byggist á Frisbígolfreglum og Mótahandbók.

- B. Mótsstjórar fallast á að fylgja viðmiðum PDGA um mót og skilyrðum viðurkenningar í samræmi við ákvarðað stig mótsins.
- C. Áður en heimild er gefin fyrir stjórn á PDGA viðurkenndum viðburði má fara fram á það við mótsstjóra að þeir undirriti yfirlýsingu þess efnis að þeir hafi lesið Frisbígolfreglur og Mótahandbók, og fallast á að hlíta og framfylgja efni þeirra.
- D. Mótsstjórar verða að veita fjárhagsupplýsingar um mót sín, líkt og kveðið er á um í samkomulagi um viðurkenningu PDGA. Mótsstjóra er hins vegar í sjálfsvald sett hvort hann gefi upplýsingar um fjármál tengd mótinu, aðrar en þær sem krafist er af PDGA.
- E. Samkvæmt grein 2.4 í aukalögum PDGA (PDGA Bylaws) má mótsstjóri ekki neita neinum um þjónustu vegna kynþáttar, aldurs, trúar, kynhneigðar, litarháttar, uppruna, fötlunar, kyns, kynvitundar eða ætternis.
- F. Mótsstjórar verða að hlíta gildum reglum um viðurlög við hegðunarbrotum leikmanna.
- G. Öll mál sem upp kunna að koma meðan á móti stendur, hvort sem kveðið er á um slík mál í skjölum PDGA, þar með talið ásakanir um misbeitingu valds mótsstjóra, má tilkynna PDGA í gegn um agafærli PDGA.
- H. Komi í ljós að viðburður stenst ekki viðmið eða mótsstjóri sinnir ekki skyldum samkvæmt samkomulagi vegna vottunar, verklagsreglum varðandi mót, stefnu PDGA um vernd persónuupplýsinga eða Mótahandbókinni, áskilur PDGA sér rétt til að svipta viðburðinn viðurkenningu í framtíðinni eða útiloka mótsstjóra frá frekara mótahaldi.
- I. Brestur á viðeigandi tilkynningaskyldu varðandi úrslit viðburðar eða fjárhagsupplýsingar getur haft í för með sér frekari viðurlög, þar með talið sviptingu PDGA aðildar og réttinda mótsstjóra.





---

### Höfundarréttur

PDGA áskilur sér allan höfundarrétt þessarar bókar að hluta og í heild. Sambandsaðilum PDGA er heimilt að þýða reglurnar á eigin tungumál, svo fremi að reglunum sé ekki breytt eða þýðingin sé í mótsögn við upprunalegan texta þeirra. Stjórnendum PDGA verður að gera grein fyrir öllum slíkum þýðingum og útgáfu þeirra og skal afhenda eintak.

PDGA eru félagasamtök í skilningi US IRC Section 501(c)(4) og skrifstofur þeirra eru staðsettar á:

Alamo Corporate Center  
102 S. Tejan Street, Suite 800  
Colorado Springs, CO 80903

### PDGA Administrative Offices

International Disc Golf Center  
3828 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802  
www.pdga.com  
www.pdgastore.com  
office@pdga.com  
706.261.6342  
706.261.6347 (fax)

### Þakkir

Reglunefnd PDGA á sérstakar þakkir skildar fyrir vinnu sína við endurskoðun ritsins:

Conrad Damon (formaður)  
Steve West  
Shawn Sinclair  
Peter Bygde  
Rick Voakes  
Neil Crellin  
Harold Duvall  
John Hernlund

Hönnun: Neal Dambra  
Forsíðumyndir: Stuart Mullenberg

### Ábendingar um endurbætur í næstu útgáfu má senda skrifleg á:

Conrad Damon  
International Disc Golf Center  
3828 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802  
rules@pdga.com

Höfundarréttur íslensku útgáfunnar:  
Íslenska frísbíggólsambandið.

Ábendingar um endurbætur íslenska textans má senda á [fof@fof.is](mailto:fof@fof.is) eða [fgr@fgr.is](mailto:fgr@fgr.is).

af fallreit), þá færð þú eitt refsikast fyrir rangan leik og ferð á fallreitinn. Refsingin fyrir að missa af kvöðinni gildir líka, því hún var fyrir annað kast og þannig endar þú með tvö refsiköst á brautinni. Ef þú hefur kastað tvisvar eftir að missa af kvöðinni, þá myndir þú einfaldlega ljúka brautinni og fá þrjú refsiköst til viðbótar við skor þitt (eitt fyrir að missa af kvöð og tvö fyrir rangan leik).

SS-RAN-4

*Eftir að búið var að skila inn skorkortum áttaði ég mig á að ég hafði ekki lokið við braut sem ég hafði byrjað leik á. Hver er refsingin?*

Refsingin er tvö köst, eins og kveðið er á um í reglu 811.C. Einu kasti til viðbótar er svo bætt við (skv. 811.F) sem ígildi lokakastsins á brautinni sem ekki var kláruð. Skor þeirrar brautar er fjöldi kasta sem framkvæmd voru á brautinni, plús tvö refsiköst, plús eitt í viðbót til að ljúka brautinni.

SS-RAN-5

*Í miðjum hring fékk ég í magann og varð að fara á salernið. Ég var þar svo lengi að hópurinn minn var búinn að ljúka braut án mín. Get ég haldið áfram með þeim og tekið refsingu fyrir brautina sem ég sleppti?*

Já. Sjá 811.F5 og 811.F.6.

SS-RAN-6

*Ég kom seint á völinn, eftir tveggja mínútna merkið, og komst að því að ég átti að byrja á braut 12 sem er á hinum enda vallarins. Það er enginn möguleiki að ég geti verið kominn þangað í tíma, þannig að ég sá fram á að fá þar plús fjóra fyrir að sleppa brautinni. Þá sá ég að á þriðju braut var þriggja manna hópur. Ef ég spila með þeim fæ ég tvö refsiköst fyrir að byrja á rangri braut og/ eða með röngum hóp og spara mér tvö*

*köst. Snjallt, ekki satt?*

Ekki sérstaklega. Ef þú viðhefur viljandi rangan leik má vísa þér úr keppni. Engin köst sem leikin eru með röngum ráshópi gilda. Þú verður að finna hópinn sem þér var úthlutað.

## Háttvísi

SS-HÁ-1

*Keppinautur minn vill gjarna taka fólk á taugum, til dæmis með því að segja mér skoridd mitt á hringnum eða hvort hann haldi að ég muni hitta þútti eða ekki o.s.frv. Get ég tilkynnt háttvísibrot hjá honum?*

Kanski. Þótt það að vera hálfviti sé ekki beinlínis talið upp sem háttvísibrot getur öll hegðun sem er „truflandi eða óíþróttamannsleg“ varðað refsingu. Þú og hópurinn þinn verðið að meta hvort háttalag leikmannsins sé það slæmt að hann verðskuldi tilkynningu. Þar fyrir utan er þetta eitthvað sem þú, hópurinn þinn og/eða aðrir leikmenn verðið að finna út úr með honum. Ef háttalagið er nógu slæmt, eða ef þetta er eitthvað mynstur hjá leikmanninum, þá getur þú látið mótstjóra eða aganefnd PDGA vita.

## Búnaður

SS-BÚN-1

*Má ég nota fjarlægðarmæli?*

Já, en þú verður samt að kasta innan þeirra 30 sekúndna sem tilgreindar eru í reglunni um óhóflegan tíma.

SS-BÚN-2

*Eru afgangsdiskar (yfirstrikaðir, verksmiðjugallaðir, frákast úr áprentun o.s.frv.) af PDGA viðurkenndri gerð leyfileg til nota í PDGA keppni?*

Já. Þeir eru löglegir í PDGA keppni svo fremi þeir standist heildarkröfur (þyngd, brún, skerpa, sveigjanleiki

o.s.frv.) sem gerðar eru í tæknistaðli PDGA. Leikmenn hafa alltaf rétt á að draga í efa lögmæti diska sem notaðir eru í keppni. Í þeim tilvikum á mótsstjóri lokaorðið.

SS-BÚN-3

*Ég gleymdi uppáhalds púttinum í bílnum. Má vinur minn fara og sækja hann meðan á umferð stendur?*

Já. Þú mátt bæta diskum í töskuna eftir að umferðin er byrjuð. Gakktu úr skugga um að sendiferðin trufla ekki aðra leikmenn og að þú brjóttir ekki regluna um óhóflegan tíma. Best er að gera þetta milli brauta.

SS-BÚN-4

*Ég er gamall ultimate-spilari og langar að nota stama hanska þegar ég spila frísbíggolf. Er það leyfilegt?*

Já. Hanskar eru beinlínis leyfilegir samkvæmt reglu 813.02.C um hluti sem hlífa við núningi.

SS-BÚN-5

*Diskurinn minn lenti á stað þar sem hart er undir og grýtt. Má ég leggja handklæði eða púða á jörðina til að hlífa hnénu?*

Já. Þú mátt leggja handklæði eða lítinn púða sem er minna en 1sm að þykkt, samanþjappaður, á leguna, að meðtöldum fallreit eða teigsvæði.

## Brautakeppni

SS-BRA-1

*Andstæðingur minn gaf mér púttið, en mig langar samt að kasta til að halda púttþreyfingunni við. Má ég það?*

Nei. Um leið og andstæðingur gefur pútt, ertu búin(n) að ljúka brautinni. Ef þú púttar eftir það, jafngildir það aukakasti. Fyrsta aukakasti hefur í för með sér viðvörun, seinni aukaköst varða refsingu.

## Tvímeningur og liðakeppni

SS-TVÍ-1

*Liðsfélagi minn í tvímeningi tók kast númer tvö og notaði diskinn sem lá fyrir merki. Get ég merkt hann með merkidiski fyrir mitt kast?*

Nei. Liðsfélagar verða að nota eina og sömu aðferð til að merkja leguna, og merkja leguna aðeins einu sinni.

## Mótahandbókin

SS-MÓT-1

*Mega konur spila í hvaða flokki sem er?*

Kona getur spilað í flokki svo fremi hún uppfylli skilyrði þess flokks. Enginn flokkur er aðeins ætlaður körlum.

SS-MÓT-2

*Hvað gerist ef hópur hefur leik áður en formlegt merki er gefið?*

Ef hópur byrjar of snemma fyrir mistök og heyrir síðan formlegt rásmerki, þá snýr hann aftur á teig og byrjar að nýju. Ekkert af köstunum telur sem æfingakast, jafnvel þótt kastað hafi verið eftir tveggja mínútna merkið. Ef hópurinn byrjaði of snemma en heyrði aldrei formlega rásmerkið, stendur skorið eins og það er og engin refsing bætist við.