

OFFICIAL RULES OF DISC GOLF

PDGA.com

TRADUZIONE IN
LINGUA ITALIANA

GENNAIO 2023

PDGA™

INDICE

800 Descrizione del gioco	p.2	807 Completare la buca	p.11
801 Applicazione del regolamento	p.2	808 Punteggio	p.11
801.01 Principio di Imparzialità	p.2	809 Altri lanci	p.12
801.02 Applicazione	p.2	809.01 Abandoned Throw (Abbandonare il lancio)	p.12
801.03 Appelli	p.3	809.02 Lancio provvisorio (Provisio- nal throw)	p.12
802 Lanciare	p.4	809.03 Practice Throw	p.13
802.01 Lancio	p.4	810 Interferenza	p.13
802.02 Ordine di gioco	p.4	811 Misplay	p.14
802.03 Excessive Time (violazione dei limiti di tempo)	p.4	812 Cortesia	p.16
802.04 Tee off	p.5	813 Attrezzatura	p.17
802.05 Lie	p.5	813.01 Disco illegale	p.17
802.06 Marcare il Lie (posizione di atterraggio/lancio)	p.6	813.02 Dispositivi illegali	p.18
802.07 Stance (Posizionamento del giocatore)	p.6	Appendice A: Match Play	p.19
803 Ostacoli e Relief	p.6	A.01 Generale	p.19
803.01 Muovere gli ostacoli	p.6	A.02 Ordine di gioco	p.19
803.02 Prendere <i>relief</i> da un ostacolo	p.7	A.03 Sanzioni	p.19
803.03 Danneggiamento del percorso	p.7	A.04 Punteggio	p.19
804 Traiettorie regolamentate	p.8	A.05 Concessione (conceding)	p.19
804.01 Traiettorie obbligatorie (<i>Mandatory o Mando</i>)	p.8	A.06 Vincere il Match	p.20
805 Posizioni (del disco) Regolamentate	p.8	Appendice B: Doubles e Gioco di Squadra	p.21
805.01 Stabilire la posizione del disco	p.8	B.01 Generale	p.21
805.02 Regola dei due metri (<i>two-meter rule</i>)	p.8	B.02 Ordine di gioco	p.21
805.03 Lost Disc (disco perso)	p.9	B.03 Penalità	p.21
806 Aree Regolamentate	p.9	B.04 Lie	p.21
806.01 Putting Area	p.9	B.05 Formati	p.22
806.02 Out-of-Bounds	p.9	Appendice C: Risorse e altra documentazione ufficiale	p.24
806.03 Casual Area	p.10	Appendice D: Conversioni	p.24
806.04 Relief area	p.11	Appendice E: Indice termini tecnici	p.25
806.05 Hazard	p.11	Domande e Risposte sulle Regole	p.26



Inquadra il codice QR per la versione online originale, aggiornata in base ai cambiamenti più recenti. Le cancellazioni vengono segnate con una linea mentre i **nuovi inserimenti** in grassetto.

Versione documento **Gennaio 2023**
Traduzione a cura di [IL Disc Golf Italia](#)

Regolamento Ufficiale PDGA del Disc Golf

800 Descrizione del gioco

Lo scopo del gioco del disc golf è completare un percorso con il minor numero di lanci di disco possibili. Un percorso consiste tipicamente in nove o diciotto buche, ognuna delle quali è considerata come unità separata per il punteggio.

Il gioco su ogni buca inizia dal Tee (piazzola di lancio) e termina sul bersaglio. Dopo che il giocatore ha lanciato dal Tee, ogni lancio successivo viene effettuato dal punto in cui il disco del lancio precedente si è fermato. Dopo aver completato una buca, il giocatore procede verso il Tee della buca successiva, fino a quando tutte le buche vengono giocate.

I percorsi di disc golf solitamente sono disposti all'interno e/o attorno ad aree boschive e con diverse tipologie di terreni per fornire ostacoli naturali al volo del disco.

Il giocatore non deve in alcun modo modificare il percorso per ridurre la difficoltà di una buca.

I giocatori devono giocare il percorso così come si presenta e giocare il lancio successivo dal luogo in cui il disco si ferma, a meno di diverse indicazioni previste da questo regolamento.

801 Applicazione del regolamento

801.01 Principio di Imparzialità

Il regolamento è stato strutturato per promuovere il fair play per tutti i disc-golfisti. Nell'utilizzo di questo regolamento, il giocatore dovrebbe applicare la regola che tratta nel modo più diretto la situazione in questione. Se un qualsiasi punto di una controversia non è coperto dal regolamento, la decisione viene presa in base al principio di imparzialità. Spesso, per casistiche non direttamente coperte da questo regolamento, è possibile definire la soluzione maggiormente corretta estendendo/estrapolando il rationale di una regola esistente (o dei principi del regolamento) che è più vicina alla casistica oggetto di controversia.

801.02 Applicazione

- A. È previsto che i giocatori eseguano le buche in gruppi allo scopo di verificare i punteggi e garantire il rispetto del regolamento nel gioco. Le decisioni prese collettivamente come gruppo devono essere prese almeno dalla maggioranza del gruppo stesso.
- B. I giocatori sono tenuti a chiamare una violazione quando si è verificata chiaramente. Una chiamata deve essere effettuata nei momenti immediatamente successivi alla violazione perché possa essere considerata valida (ad eccezione dei *Misplay*).

- C. Un giocatore del gruppo può chiamare o confermare una violazione delle regole nei confronti di qualsiasi altro giocatore del gruppo notificandolo all'intero gruppo di gioco informando tutti i giocatori del gruppo
- D. Un *avvertimento* è l'avviso iniziale che viene dato a un giocatore per aver violato determinate regole; le successive violazioni della regola comportano l'addebito di *penalty throw*. Una chiamata per una violazione che comporta solo un avvertimento (e non un *penalty throw*) non ha bisogno di essere confermata per essere considerata valida. Gli avvertimenti non vengono conteggiati tra un round e i successivi, né ai playoff.
- E. Una chiamata effettuata da un giocatore per una violazione che comporta uno o più *penalty throw* è valida solo se la chiamata viene confermata da almeno un altro giocatore del gruppo o da un *Tournament Official*. Un *penalty throw* è un lancio aggiunto al punteggio di un giocatore per aver violato una regola o a causa del riposizionamento del *lie* come previsto dal regolamento.
- F. Un *Tournament Official*, o *Official*, è una persona autorizzata dal *Director* a esprimere giudizi sulla corretta applicazione delle regole durante il gioco. Un *Official* può chiamare o confermare una violazione da parte di qualsiasi giocatore. La chiamata di un *Official* non ha bisogno di essere confermata per essere considerata valida. Un *Official* che sta partecipando alla competizione come giocatore non può agire come un *Official* per la divisione in cui concorre.
- G. Il *Director* è la persona responsabile del torneo o dell'evento. Il *Director* può essere un *Tournament Director (TD)*, un *Course Director* o un *League Director*. Solo un *Director* può squalificare un giocatore. Le decisioni prese da un *Director* sono definitive.
- H. Un lancio o un'azione soggetta a più di una penalità in quanto violazione di diverse regole, viene punita con l'applicazione della regola che prevede il numero maggiore di *penalty throw*. Altrimenti, in caso le molteplici violazioni comportino lo stesso numero di *penalty throw*, si applica la penalità prevista per la regola che è stata violata per prima.

801.03 Appelli

- A. Quando un gruppo non riesce a raggiungere la maggioranza in merito ad una decisione, la decisione si dovrà basare sull'interpretazione che favorisce il lanciatore.
- B. Un giocatore può appellarsi ad un *Official* contro una decisione del gruppo di gioco (o appellarsi al *Director* se la decisione è stata presa da un *Official*) dichiarando chiaramente e tempestivamente tale intento al gruppo. Se un *Official* o un *Director* non sono (prontamente) disponibili, il gruppo può farsi da parte e consentire ad altri gruppi (dietro di loro) di giocare mentre il ricorso viene presentato ed esaminato
- C. Se un *Official* o un *Director* non sono prontamente disponibili, il lanciatore può effettuare una serie di *provisional throws* per ogni possibile scenario ad esito della decisione, e successivamente presentare appello ad un *Official* o un *Director* quando possibile.
- D. Se una decisione viene annullata, un *Official* o un *Director* possono modificare il punteggio del giocatore affinché si rifletta la corretta interpretazione delle regole. In alternativa, il *Director* può chiedere al giocatore di ripetere una o più buche. Le decisioni del *Director* sono definitive.

802 Lanciare

802.01 Lancio

- A. Un lancio si definisce come la propulsione e il rilascio di un disco per cambiarne la collocazione.
- B. Ogni lancio che viene effettuato con l'intento agonistico di cambiare la collocazione del disco viene conteggiato, a meno che per regolamento si debba ignorare.
- C. Se un lancio viene ignorato, anche i *penalty throw* associati alle violazioni commesse da quel lancio vengono ignorati.

Le violazioni che possono essere associate all'esecuzione di un lancio sono: *Out of Bounds* (fuori campo), *Hazard*, *missed mando* violazione della *Two-meter Rule*, *Stance* (posizione), *Marking* (marcatura), ottenere *relief* impropriamente, e *lost disc* (disco perso).

802.02 Ordine di gioco

- A. L'ordine di lancio sul tee della prima buca è l'ordine in cui i giocatori sono elencati sulla/e scorecard.
- B. L'ordine di lancio su tutti i tee successivi è determinato dai punteggi della buca precedente, il giocatore con il punteggio più basso lancerà per primo, e così via. I pareggi non cambiano l'ordine di lancio.
- C. Dopo che tutti i giocatori hanno ottenuto un *lie* diverso dalla piazzola di partenza, il giocatore la cui posizione è più lontana dal bersaglio (il giocatore più distante) avrà il primo turno nell'ordine di lancio
- D. Se un giocatore sta effettuando un altro lancio dallo stesso *Lie*, oppure un *re-throw*, quel giocatore mantiene il turno nell'ordine di lancio. Un *re-throw* è un lancio aggiuntivo dallo stesso *Lie* che viene giocato al posto del tiro originale.
- E. Per facilitare il flusso di gioco, il giocatore che non sarebbe il primo nell'ordine di lancio può lanciare se il giocatore di cui sarebbe il turno acconsente, o se il lancio non avrà alcun impatto sul giocatore di cui sarebbe il turno.
- F. Il mancato rispetto dell'ordine di lancio è considerato *Courtesy Violation*.
- G. Durante un torneo, nessun gruppo può giocare attraversando/superando il gruppo di gioco che lo precede, a meno che non sia indicato da un *Official*, o se il gruppo davanti è in disparte per un motivo previsto dal regolamento.

802.03 Excessive Time (violazione dei limiti di tempo)

- A. Un giocatore compie una violazione di *Excessive Time* se, presente sul posto, lancia in un tempo superiore ai 30 secondi dal verificarsi delle seguenti condizioni:
 - 1. il concorrente che lo precede ha lanciato;
 - 2. il giocatore ha avuto un ragionevole lasso di tempo per arrivare sul posto e determinare il suo *Lie*;
 - 3. è il suo turno nell'ordine di lancio;

4. l'area di gioco è libera.

- B. Un giocatore che commette *Excessive Time* riceve un'ammonizione per la prima violazione. Un giocatore che commette *Excessive Time* - dopo aver già ricevuto ammonizione per la stessa violazione durante il round - riceve un *penalty throw*.

Vedi 811.F.5 per un giocatore che è assente quando è il suo turno di lanciare.

- C. Un giocatore può richiedere del tempo extra al gruppo per fare una pausa per il bagno. Se il giocatore non ritorna in un tempo ragionevole, il giocatore è considerato assente per la buca e riceve un punteggio di par più 4 per quella buca.

802.04 Tee off

- A. Il gioco, per ogni buca, inizia con un lancio del giocatore dalla piazzola di partenza della buca stessa (Tee).

L'area di partenza, detta *Tee* o *Teeing Area*, è l'area delimitata dai bordi di una pedana, se presente. Altrimenti, è l'area che si estende per tre metri perpendicolarmente dietro la linea di partenza designata (*tee line*). La *tee line* è la linea che delimita la parte anteriore dell'area di partenza, oppure la linea che intercorre tra i bordi esterni di due marcatori di partenza (*tee markers*).

- B. Quando il disco viene rilasciato, il giocatore deve avere almeno un *punto di appoggio* all'interno dell'area di partenza e tutti i *punti di appoggio* devono trovarsi entro l'area di partenza. Un *punto di appoggio* è qualsiasi parte del corpo del giocatore che, al momento del rilascio, è in contatto con la superficie di gioco o con qualsiasi altro oggetto che fornisce supporto. Il giocatore può avere un *punto di appoggio* al di fuori dell'area di partenza prima o dopo il rilascio, ma non nel momento in cui il disco viene rilasciato.
- C. Un giocatore che viola 802.04.B ha commesso una violazione di *Stance* e riceve un *penalty throw*.

802.05 Lie

- A. *Lie* è il punto della superficie di gioco su cui il giocatore prende posizione per lanciare. La *superficie di gioco* è una superficie, generalmente il terreno, che è in grado di sostenere il giocatore e su cui si può ragionevolmente prendere una posizione. Una superficie di gioco può esistere sopra o sotto un'altra superficie di gioco. Se non è chiaro se una superficie sia una superficie di gioco, la decisione viene presa dal *Director* o da un *Official*.
- B. Il *Lie* per il primo lancio di una buca è l'Area di partenza (*Teeing Area*).
- C. Una *drop zone* è un *lie*. Una *drop zone* è un'area del campo, come designata dal *Director*, da cui viene effettuato un tiro in determinate condizioni. Una *drop zone* può essere contrassegnata e giocata allo stesso modo di una *teeing area* o allo stesso modo di una *marked Lie*. Una *teeing area* può essere utilizzata come *drop zone*.
- D. In tutti gli altri casi, il *Lie* è costituito da un rettangolo largo 20 cm e profondo 30 cm, centrato sulla linea di gioco dietro il bordo posteriore del *marker disc*. La linea di gioco è la linea immaginaria sulla superficie di gioco che parte dal centro del bersaglio e si

estende attraverso (e oltre) il centro del marker disc. Il *marker disc*, o *marker*, è il disco usato per segnare la posizione secondo 802.06.

802.06 Marcare il Lie (posizione di atterraggio/lancio)

- A. La posizione in cui si ferma un disco lanciato all'interno del perimetro della superficie di gioco determina il *Lie*.
- B. In alternativa, il *Lie* può essere determinato dal giocatore utilizzando un *mini-marker disc* sulla superficie di gioco, posizionato a contatto con la parte anteriore del disco appena lanciato, in corrispondenza della linea di gioco.

Un *mini-marker disc* è un piccolo disco, non utilizzato durante il gioco, conforme ai *PDGA Technical Standards* per i *mini-marker disc*.

- C. Quando il disco lanciato non è *in-bounds* sulla superficie di gioco, o quando il *Lie* deve essere spostato applicando una regola, il giocatore marcherà il *Lie* posizionando un *mini-marker disc* in conformità con la regola applicabile.
- D. Lanciare da un *Lie* segnato in un modo diverso da quello descritto sopra è una *marking violation*. Un giocatore riceve un avvertimento per la prima *marking violation*. Un giocatore riceve un *penalty throw* per ogni successiva violazione di qualsiasi regola di marcatura durante il round.

802.07 Stance (Posizionamento del giocatore)

- A. Se il *Lie* è stato contrassegnato da un *marker disc*, nel momento del rilascio del disco il giocatore deve:
 - 1. avere almeno un *punto di appoggio* in contatto con il *Lie*;
 - 2. non avere un *punto di appoggio* più vicino al bersaglio rispetto al bordo posteriore del *marker disc*;
 - 3. avere tutti i *punti di appoggio* *in-bounds*.
- B. Una *drop zone* viene giocata come una *teeing area* (vedi 802.04.B) o come un *marked lie* (vedi 802.07.A).
- C. Un giocatore che viola 802.07.A o 802.07.B ha commesso una *stance violation* e riceve un *penalty throw*.

803 Ostacoli e Relief

803.01 Muovere gli ostacoli

- A. Un giocatore deve scegliere la *stance* che comporta il minor movimento possibile di qualsiasi ostacolo che sia un elemento permanente o integrante del percorso. Una volta presa la posizione, il giocatore non può spostare un ostacolo per fare spazio al movimento di lancio.

È ammesso che il movimento di lancio di un giocatore possa causare il movimento accidentale di un ostacolo.

- B. Un giocatore non può muovere alcun ostacolo sul percorso, con le seguenti eccezioni:

1. Un giocatore può spostare *ostacoli casuali* che si trovano occasionalmente sulla superficie di gioco dove può essere posizionato un punto di appoggio quando sta prendendo posizione. Un *ostacolo casuale* è qualsiasi oggetto o mucchio di detriti (come pietre, foglie, ramoscelli o rami non attaccati agli alberi) o qualsiasi oggetto designato dal Director. Oggetti installati intenzionalmente come elementi del Course o dell'evento non sono considerati *ostacoli casuali*.

2. Un giocatore può richiedere ad altre persone di spostare sé stesse o i propri oggetti.

3. Ai giocatori è permesso intervenire per ripristinare il corretto funzionamento delle attrezzature di un Course, inclusa la rimozione di ostacoli.

C. Un giocatore che sposta qualsiasi ostacolo sul Course in modalità diverse da quanto sopra definito riceve un *penalty throw*.

803.02 Prendere *relief* da un ostacolo

A. Un giocatore può prendere *relief* dai seguenti ostacoli posizionati al di sopra o dietro al *lie*:

insetti o animali pericolosi, persone, qualsiasi altro elemento designato dal *Director*.

Per ottenere *relief*, il giocatore può marcare un nuovo *lie* allontanandosi dal bersaglio lungo la linea di gioco, nel primo punto disponibile in cui il lancio è libero dall'ostacolo (a meno di diverse indicazioni da parte del *Director*).

B. Se un ostacolo impedisce fisicamente al giocatore di prendere una *stance* ammessa dal regolamento dietro al marker disc, o di marcare un disco sopra o sotto la superficie di gioco, il giocatore può segnare un nuovo *lie* sulla linea di gioco immediatamente dietro quell'ostacolo.

C. Un giocatore che prende *relief* in modo diverso da quanto consentito dal regolamento riceve un *penalty throw*.

D. Un giocatore può scegliere in qualsiasi momento di prendere *relief* in modo facoltativo (*optional relief*), dichiarando la propria intenzione al gruppo. Il *lie* può quindi essere riassegnato allontanandosi dal bersaglio lungo la linea di gioco e marcando la posizione desiderata (sempre sulla linea di gioco). Al punteggio del giocatore viene aggiunto un *penalty throw*.

E. Non viene aggiunto alcun *penalty throw* se viene eseguita una *optional relief* in seguito a una penalità assegnata per un disco *Out-of-Bounds* o sopra ai due metri.

803.03 Danneggiamento del percorso

Un giocatore che danneggia intenzionalmente una qualsiasi parte del Course riceve due *penalty throw*. Il giocatore può anche essere squalificato dal torneo, in conformità con la Sezione 3.03 del *Competition Manual*.

804 Traiettorie regolamentate

804.01 Traiettorie obbligatorie (*Mandatory o Mando*)

- A. Una *traiettoria obbligatoria* (detta anche *Mandatory* o in gergo *Mando*) limita le traiettorie che il disco può intraprendere nello svolgimento di una buca.
- B. Il *restricted plane* (o piano interdetto) è considerato come un piano verticale delimitato da uno o più oggetti o altri marker che ne definiscono il perimetro nello spazio.
- C. Se un disco (o una parte di esso), dopo il lancio, entra chiaramente e completamente in un *restricted plane*, il giocatore riceve un tiro di penalità.

Il *lie* per il tiro successivo è la *drop zone* designata per il *mando*. Se non è stata designata alcuna *drop zone*, il *lie* per il lancio successivo è il *lie* precedente.

- D. Se, con un lancio, il disco viene rilasciato sul lato opposto del *restricted plane* rispetto al bordo posteriore del marker, il giocatore ha mancato il *mando*. Il *lie* e la penalità applicati sono gli stessi di 804.01.C.

805 Posizioni (del disco) Regolamentate

805.01 Stabilire la posizione del disco

- E. Un disco lanciato stabilisce la sua posizione nel punto in cui si ferma.
- C. Un disco lanciato è considerato fermo non appena smette di muoversi. Un disco nell'acqua o nel fogliame è considerato fermo quando si muove solo a causa del movimento dell'acqua, del fogliame o del vento.
- D. Se un disco si ferma al di sopra della superficie di gioco, la sua posizione è sulla superficie di gioco direttamente sotto alla posizione del disco. Se non c'è una superficie di gioco sotto al disco, la sua posizione è sulla superficie di gioco posta direttamente sopra il disco.
- E. Se un disco lanciato si rompe in pezzi, la sua posizione è quella determinata dal frammento più grande rimasto.

805.02 Regola dei due metri (*two-meter rule*)

- A. La *two-meter rule* si riferisce alle regole del 805.02. La regola non si applica a meno che il *Director* non la dichiari esplicitamente in vigore. Il *Director* può dichiarare la *two-meter rule* in vigore per l'intero percorso, per particolari buche, o anche solo per singoli elementi.
- B. Se la *two-meter rule* è in vigore, viene violata quando un disco si ferma ad almeno due metri di altezza al di sopra la superficie di gioco (misurata dal punto più basso del disco alla superficie di gioco direttamente sotto di esso), la violazione riceve un *penalty throw*. La posizione del disco è determinata dal punto sulla superficie di gioco direttamente sotto il disco.
- C. Un disco supportato dal bersaglio della buca in corso di gioco non è soggetto alla *two-meter rule*.

- D. Se il lanciatore muove il disco prima che sia stata presa una decisione mentre il gruppo sta determinando l'eventuale violazione della *two-meter rule*, il disco dovrà essere considerato in violazione della *two-meter rule*.

805.03 Lost Disc (disco perso)

- A. Un disco viene dichiarato perso se il giocatore non riesce a localizzarlo entro tre minuti dall'arrivo nell'area in cui si pensa si trovi. Qualsiasi giocatore del gruppo o un *Official* può iniziare il cronometraggio dei tre minuti e deve informare il gruppo che il cronometraggio è iniziato.
- B. Tutti i giocatori del gruppo devono aiutare nella ricerca del disco. Il mancato rispetto di questa indicazione costituisce una *courtesy violation*.
- C. Una volta che un disco è stato dichiarato perso, il suo status di *lost disc* non cambia anche in caso venga successivamente ritrovato. Al giocatore è permesso utilizzare quel disco se viene ritrovato.
- D. Un giocatore il cui disco è stato dichiarato perso riceve un *penalty throw*. Il lancio successivo deve essere eseguito dal *lie* precedente.
- Se la buca in gioco prevede una *drop zone* per i *lost disc*, il giocatore può decidere di lanciare dalla *drop zone* invece che dal *lie* precedente.
- E. Se, prima della conclusione del torneo, venisse scoperto che il disco di un giocatore dichiarato *lost disc*, è stato rimosso o preso da terzi prima di essere dichiarato *lost disc*, verranno sottratti due *penalty throw* dal punteggio del giocatore per quella buca.
- F. Se è prevista una *drop zone* per i *lost disc*, il *Director* può consentire ai giocatori di procedere direttamente alla *drop zone* al costo di due *penalty throw*.

806 Aree Regolate

806.01 Putting Area

- A. Qualsiasi lancio effettuato entro 10 metri dal bersaglio, misurato dalla parte anteriore del *lie* alla base del bersaglio, è considerato un putt.
- B. Dopo aver rilasciato un putt, il giocatore deve dimostrare il pieno controllo dell'equilibrio dietro il marker prima di avanzare verso il bersaglio. Un giocatore che fallisce nell'intento commette una violazione di *stance* (*stance violation*) e riceve un *penalty throw*.

806.02 Out-of-Bounds

- A. Un'area *Out-of-Bounds* (OB) è un'area designata dal *Director* sulla quale non si possono giocare dischi o sulla quale non può essere stabilita una *stance*. La linea di perimetro dell'*Out-of-Bounds* (OB) fa parte dell'area di *Out-of-Bounds*. Qualsiasi area del percorso che non è *Out-of-Bounds* è considerata *in-bound*.
- B. Un disco è *Out-of-Bounds* se, una volta fermo, è chiaramente e completamente circondato da un'area di *Out-of-Bounds*.

- C. Un disco che non viene trovato è considerato *Out-of-Bounds* se ci sono prove convincenti che il disco si è fermato all'interno di un'area di *Out-of-Bounds*. In assenza di tale evidenza, il disco è considerato perso e il gioco procede secondo 805.03.
- D. Un giocatore il cui disco è in *OB* riceve un *penalty throw*. Il giocatore può effettuare il lancio successivo da:
 1. Il *Lie* precedente; oppure,
 2. Una posizione designata da un marker disc posizionato sulla superficie di gioco fino a un metro di distanza dall'ultimo punto in cui il disco è stato in condizione di *In-bounds*.

Le opzioni di cui sopra per un'area di *OB* possono essere limitate dal *Director* solo previa approvazione del *PDGA Director of Event Support*.

A discrezione del *Director*, il giocatore può inoltre scegliere di giocare il tiro successivo:

 3. All'interno della *drop zone* designata; oppure,
 4. da un *Lie* indicato da un marker disc posizionato sulla superficie di gioco fino a un metro di distanza dal punto sulla linea di *OB* più vicino alla posizione del disco.
- E. Se la posizione del disco lanciato è *In-bounds* ed entro un metro dalla linea di *OB*, il *Lie* può essere spostato in una nuova posizione. La nuova posizione può essere qualsiasi punto su una linea di un metro che si estende perpendicolarmente da quel punto della linea di *OB* e attraversa la parte centrale del disco.

In alternativa, quando il disco lanciato si trova entro un metro da un angolo, la posizione può essere spostata di un metro sulla linea che si estende da quell'angolo e attraversa la parte centrale del disco.

- F. La linea di *OB* estende un piano verticale. Quando si sta marcando (il *Lie*) entro un metro dalla linea di *OB*, la misura di un metro può essere presa da qualsiasi punto in alto o in basso sul piano verticale.
- G. Se è stata prevista una *drop zone* per un'area di *OB*, il *Director* può consentire ai giocatori di procedere direttamente alla *drop zone* al costo di due *penalty throw*.
- H. Il *Director* può annunciare un intervallo di *relief* più ampio di un metro per particolari aree di *Out-of-Bounds* in una buca.
- I. Se il lanciatore muove il disco prima che sia stata presa una decisione dal gruppo in merito al suo status di *OB*, il disco è considerato *OB*.

806.03 Casual Area

- A. Una *Casual Area* tipicamente è costituita da *Casual Water* (depositi di acqua occasionali lungo il percorso), o qualsiasi area specificatamente designata come *Casual Area* dal *Director* prima dell'inizio del round. *Casual Water* è qualsiasi deposito d'acqua considerato *In-bounds* e che non è stata esplicitamente dichiarato dal *Director* come elemento in gioco.
- B. Per ottenere *relief* da una *Casual Area*, il *Lie* del giocatore può essere ricollocato - senza applicare *penalty throw* - nella prima posizione utile nel punto più lontano dal bersaglio lungo la linea di gioco. Per prima posizione utile si intende il primo punto in cui si riesce

ad ottenere *relief* dalla *Casual Area* (a meno che non venga annunciato un *casual relief* più ampio dal *Director*).

- C. Un giocatore che ottiene *relief* in altri modi da quanto previsto nel regolamento riceve un *penalty throw*.

806.04 Relief area

Una *relief area* è un'area designata dal *Director* dalla quale un disco può non essere giocato. Una *relief area* è considerata e giocata come un'area *Out-of-Bounds*, ma senza applicare alcun *penalty throw*.

806.05 Hazard

- A. Un *hazard* è un'area designata dal *Director* che prevede un *penalty throw*.
- B. Un disco è in *hazard* se la sua posizione è chiaramente e completamente circondata dall'*hazard* o da una combinazione dell'*hazard* e di un'area di *Out-of-Bounds*.
- C. Un giocatore il cui disco è in *hazard* riceve un *penalty throw*. Il *Lie* non viene ricollocato.
- D. Se il lanciatore muove il disco prima che sia stato determinato dal gruppo se si trova in *hazard*, il disco è considerato in *hazard*.

807 Completare la buca

- A. Un bersaglio è un dispositivo il cui scopo è determinare chiaramente il completamento di una buca. Il canestro è una tipologia di bersaglio progettato per catturare i dischi e generalmente è costituito da un vassoio/contenitore/cesto, da delle catene e da un supporto per le catene montato su un'asta.

Un bersaglio può essere anche un oggetto designato che generalmente presenta un'area-target contrassegnata.

- B. Per il completamento di una buca che prevede un canestro in qualità di bersaglio, il disco rilasciato dal lanciatore deve fermarsi sostenuto dal contenitore (vassoio) o dalle catene poste al di sotto del supporto dedicato.
- C. Per completare una buca che prevede un oggetto in qualità di bersaglio, il disco rilasciato dal lanciatore deve colpire l'area dell'oggetto contrassegnata come target.

808 Punteggio

- A. Il giocatore elencato per primo nella scorecard è primario responsabile della presa in consegna della scorecard del gruppo di gioco.
- B. I giocatori del gruppo sono tenuti a prendere nota del punteggio in egual misura, a meno che un giocatore o dei volontari non si offrano per tenere una maggior misura di punteggi in accordo con tutti i giocatori del gruppo.
- C. Dopo il completamento di ogni buca, lo *scorekeeper* registra il punteggio di ogni giocatore del gruppo in modo che ogni punteggio sia evidente a tutti i giocatori del gruppo. Eventuali *warning* o *penalty throw* devono essere annotati insieme al punteggio della buca.

- D. Il punteggio di un giocatore in una buca è il numero totale di lanci effettuati, compresi i *penalty throw*. Il punteggio totale del round è la somma di tutti i punteggi delle buche, più eventuali *penalty throw* aggiuntivi. L'uso di un punteggio diverso da un numero (compresa la mancanza di punteggio) è soggetto a penalità come descritto in 808.G.2
- E. In caso di disaccordo sul punteggio riportato da un giocatore, il gruppo analizza lo svolgimento della buca e tenta di arrivare al punteggio corretto. Se il gruppo non riesce a raggiungere un consenso sul punteggio del giocatore, cerca l'aiuto di un *Official* o del *Director* non appena possibile. Se tutti i giocatori del gruppo concordano sul fatto che un punteggio non sia corretto, il punteggio può essere corretto prima della consegna delle scorecard.
- F. Tutti i giocatori sono tenuti a consegnare le proprie scorecard entro 30 minuti da quando il gruppo ha terminato il round. Un giocatore la cui scorecard non viene consegnata in tempo riceve due *penalty throw*.
- G. Dopo che la scorecard è stata consegnata, il punteggio totale così come è stato registrato si considera definitivo, ad eccezione delle seguenti circostanze:
 1. *penalty throw* che possono essere aggiunti o rimossi dal *Director* fino a quando il *Director* non dichiara la fine del torneo, o fino a quando tutti i premi sono stati distribuiti.
 2. In caso il punteggio totale o il conteggio di una qualsiasi buca sia errato, registrato in modo errato o mancante, al punteggio totale corretto vengono aggiunti due *penalty throw*. Tali *penalty throw* non vengono aggiunti quando il punteggio è stato corretto per altre violazioni determinate dopo che il giocatore ha consegnato una scorecard altrimenti corretta.

809 Altri lanci

809.01 Abandoned Throw (Abbandonare il lancio)

- A. Un giocatore può scegliere di annullare (abbandonare) il lancio più recente effettuato dichiarando la propria intenzione al gruppo. Il lancio che è stato abbandonato più un *penalty throw* vengono conteggiati nella scorecard del giocatore. Il giocatore gioca dal *Lie* da cui è stato effettuato il lancio poi abbandonato. I *penalty throw* relativi al lancio abbandonato vengono ignorati.
- B. Se è stata designata una *drop zone* per gli *abandoned throw* sulla buca, il giocatore può lanciare dalla *drop zone* invece che dal *Lie* precedente.

809.02 Lancio provvisorio (Provisional throw)

- A. Un lancio provvisorio è un lancio aggiuntivo che non viene conteggiato nel punteggio di un giocatore, se non viene utilizzato per il completamento della buca. Il giocatore deve informare il gruppo che un lancio è provvisorio prima di effettuarlo.
- B. I lanci provvisori sono usati:
 1. Per risparmiare tempo. Un giocatore può dichiarare un lancio provvisorio ogni volta che:
 - a) Lo stato di un disco non può essere determinato facilmente perché potrebbe essere perso, OB o aver violato un mando (miss-mando);

- b) Il gruppo concorda sul fatto che un lancio provvisorio può far risparmiare tempo.

Il lanciatore, quindi, continuerà a giocare da uno dei due lanci ritenuto dal gruppo o da un *Official* come risultato della posizione corretta.

2. Per appellarsi ad un arbitraggio quando risultano diversi possibili Lie. Può essere eseguita una serie di lanci provvisori per completare una buca a sostegno di un appello quando un giocatore nel gruppo è in disaccordo con una decisione del gruppo e un *Official* non è prontamente disponibile, oppure se un giocatore nel gruppo desidera appellarsi contro la decisione di un *Official*. Vengono quindi registrati i punteggi di entrambe le serie di lanci. Una volta che l'appello è stato risolto, viene conteggiato solo il punteggio della serie di lanci giudicata corretta.

809.03 Practice Throw

- A. Un *Practice Throw* è qualsiasi lancio che non viene effettuato con l'intento agonistico di cambiare la collocazione del disco, ad eccezione di un lancio che percorre in aria meno di 5 metri effettuato per riporre un disco non in uso o per restituire un disco a un giocatore.

Un disco che cade a terra non è considerato *practice throw*.

- B. Un giocatore riceve un *penalty throw* per aver effettuato un *practice throw*; il lancio stesso non sarà conteggiato.

810 Interferenza

- A. Se dopo un lancio di un disco che si ferma sulla superficie di gioco, esso si sposta o viene mosso, il disco sarà riposizionato nel primo punto in cui si era fermato, in accordo con il gruppo di gioco. Un disco lanciato che si è fermato altrove non ha bisogno di essere sostituito e la sua posizione si basa su dove si è fermato per la prima volta, in accordo con il gruppo di gioco.
- B. Un *marker disc* che si è spostato/mosso viene riposizionato nella sua posizione originale, in accordo con il gruppo di gioco.
- C. Se un lancio colpisce una persona o un animale la posizione del disco da cui proseguirà il gioco è la prima in cui il disco si è fermato dopo l'interferenza subita dal lancio.
- D. Si commette una violazione quando un giocatore o la sua attrezzatura interferiscono con la traiettoria del disco risultante dal proprio lancio. Il lancio e un *penalty throw* vengono aggiunti al punteggio del giocatore; il giocatore continua a giocare dal *lie* precedente. Eventuali altri *penalty throw* derivati dal lancio vengono ignorati. Se un lancio subisce interferenza su richiesta del lanciatore, viene considerato come se un giocatore avesse interferito con il proprio lancio.
- E. Un disco lanciato la cui traiettoria è stata intenzionalmente modificata da qualcuno di diverso dal lanciatore guadagna un *lie* corrispondente al punto di contatto, in accordo con il gruppo di gioco. Il lanciatore può scegliere di giocare dal *lie* risultante o di abbandonare il tiro senza penalità, in quel caso il lancio originale non viene conteggiato nel punteggio del giocatore.
- F. Un giocatore che interferisce intenzionalmente con il disco di un altro giocatore in uno dei seguenti modi riceve due *penalty throw*:

1. Alterazione del corso del lancio di un disco (tranne per prevenire lesioni);
 2. Spostamento o occultamento di un disco lanciato o di un *marker disc* (tranne se accidentale durante il processo di ricerca, recupero, marcatura o come consentito da 810.H).
- G. I giocatori non devono sostare o lasciare la loro attrezzatura dove potrebbero verificarsi interferenze con un disco in gioco. Un giocatore può richiedere ad altri giocatori di spostare sé stessi o la propria attrezzatura in caso di potenziali interferenze con il lancio. Il rifiuto di farlo è considerato *courtesy violation*.
- H. Un disco in gioco che è stato lanciato da un altro giocatore e si ferma sopra o dietro il *lie* può essere spostato. Dopo che il giocatore ha lanciato, il disco dell'altro giocatore deve essere riposizionato nel punto in cui si era fermato, in accordo con il gruppo di gioco.

811 Misplay

- A. È responsabilità del giocatore giocare correttamente il Course. Prima dell'inizio del gioco, i giocatori sono tenuti a partecipare al *Players meeting* per conoscere eventuali condizioni speciali che potrebbero esistere sul campo, comprese buche extra, aree di partenza alternative, posizionamenti alternativi delle buche, aree di *Out-of-Bounds*, traiettorie obbligatorie e *drop zone*.
- B. Si verifica *misplay* se il giocatore non è riuscito a completare tutte le buche correttamente e nell'ordine corretto o ha giocato da un *lie* errato per un qualsiasi lancio.
- C. Se viene scoperto un *misplay* dopo che la *scorecard* è stata consegnata, il giocatore riceve i *penalty throw* applicabili al *misplay*.
- D. Un *misplay* non è una *stance violation*, e nemmeno un *practice throw*.
- E. Un giocatore che sbaglia deliberatamente il percorso per ottenere un vantaggio competitivo può essere squalificato in conformità con la Sezione 3.03 del *PDGA Competition Manual*.
- F. Tipologie di *misplay*:

1. Lie sbagliato:

Il giocatore ha giocato da un *lie* che non è quello corretto.

Ad esempio, il giocatore ha:

- a. Iniziato da un'area di partenza che non è l'area di partenza corretta per la buca corrente; oppure,
- b. Lanciato da un *lie* diverso da quello stabilito dal disco appena lanciato;
- c. Giocato un disco *Out-of-Bounds* come se fosse *in-bound*;
- d. Lanciato da un *lie* stabilito da un lancio precedente che aveva violato un *mando*;
- e. Ha giocato un disco in una *relief* area come se non lo fosse.

Se non sono stati effettuati lanci successivi dopo il lancio oggetto di *misplay*, quel lancio viene ignorato. Il giocatore gioca dal *lie* corretto e riceve un *penalty throw* per l'errore.

Se è stato effettuato un tiro aggiuntivo dopo il tiro sbagliato, il giocatore continua a giocare e riceve due *penalty throw* per l'errore.

2. Bersaglio sbagliato:

Il giocatore ha completato la buca con un bersaglio che non è quello corretto per la buca in corso. Se non è stato effettuato alcun lancio successivo, il gioco continua dal *lie* risultante. Se il bersaglio è un canestro e il disco si trova sulla superficie di gioco, il gioco procede secondo 805.01.C. Se il giocatore ha già iniziato alla buca successiva, al punteggio della buca giocata in modo errato vengono aggiunti due *penalty throw*.

3. Mancato completamento di una buca.

Il giocatore ha terminato il round o lanciato su una buca senza aver completato una buca precedente. Il punteggio per la buca giocata in modo errato è il numero di lanci effettuati, più uno per il completamento della buca, più due *penalty throw* per il gioco errato. Il mancato completamento intenzionale di una buca costituisce il ritiro dalla competizione.

4. Gioco non sequenziale:

Il giocatore ha completato il gioco su una buca nell'ordine sbagliato. Il giocatore continua a giocare sul percorso riprendendo la sequenza corretta. Indipendentemente dal numero di buche giocate nell'ordine sbagliato durante il round, un totale di due *penalty throw* viene aggiunto al punteggio totale del giocatore per il gioco errato.

Il punteggio per ogni buca completata rimane valido.

5. Assenza:

Se un giocatore non è presente all'inizio del round con il gruppo assegnato, il giocatore è considerato assente e non gioca la buca. Il giocatore è considerato assente anche se non ha giocato la buca precedente e non è presente quando il suo gruppo è pronto per iniziare una qualsiasi buca successiva.

Il giocatore assente riceve un punteggio di par più quattro per ogni buca non giocata. Il par è determinato dal *Director*.

6. Smarrito:

Se un giocatore del gruppo non si presenta quando è il suo turno di lanciare, al giocatore vengono concessi 30 secondi per rientrare nel gruppo.

Se il giocatore rimane assente per quel tempo, allora il giocatore è considerato assente per la buca e riceve un punteggio di par più 4 per la buca. vedi 802.03.C per eccezioni a questa regola.

7. Buca omessa:

Il round è stato completato e il giocatore ha mancato di giocare una o più buche. Il giocatore riceve un punteggio pari al par più quattro per ogni buca non giocata.

8. Buca errata:

Il giocatore ha completato una buca che non fa parte del percorso per quel round, al posto di una buca che fa parte del percorso del round. Due *penalty throw* vengono aggiunti al punteggio del giocatore per la buca.

9. Buca extra:

Il giocatore ha completato una buca che non fa parte del percorso per quel round. Al punteggio totale del giocatore vengono aggiunti due *penalty throw*. I tiri effettuati sulla buca extra non vengono conteggiati.

10. Gruppo di partenza sbagliato:

Il giocatore ha iniziato a giocare in un gruppo diverso da quello a cui era stato assegnato. Il giocatore deve trovare il gruppo assegnato per iniziare a giocare. Eventuali lanci effettuati da un giocatore nel gruppo sbagliato vengono ignorati. Il giocatore sarà soggetto a penalità per assenza nel gruppo di gioco assegnato.

11. Buca di partenza sbagliata:

Il gruppo ha iniziato a giocare su una buca diversa da quella a cui era assegnato. Se tutti qualsiasi giocatore del

gruppo effettua più di un lancio sulla buca, l'intero

gruppo ha commesso misplay. Il gruppo completa la buca e ogni giocatore aggiunge due *penalty throw* al proprio punteggio per la buca. Nel caso in cui un qualsiasi giocatore effettui un singolo lancio, ciascun giocatore riceve un *penalty throw* e il lancio sbagliato viene ignorato. Il gruppo procede quindi alla buca corretta per iniziare il proprio giro.

812 Cortesia

A. Un giocatore non deve:

1. Lanciare se il lancio potrebbe ferire qualcuno o distrarre un altro giocatore;
2. Lanciare non rispettando l'ordine di lancio senza consenso, o quando avrebbe un impatto su un altro giocatore;
3. Manifestare comportamenti di distrazione o antisportivi come:
 - a. gridare (a meno che non si avverta qualcuno che rischia di essere colpito da un disco),
 - b. imprecare,
 - c. colpire, calciare o lanciare l'attrezzatura del parco, parti del Course o equipaggiamento di un giocatore,
 - d. muoversi o parlare mentre un altro giocatore sta lanciando,
 - e. avanzare oltre il giocatore che ha il turno di lancio;
4. Lasciare l'attrezzatura dove potrebbe distrarre altri giocatori o interferire con un disco lanciato;

5. abbandonare rifiuti, compresi mozziconi di sigaretta;
6. permettere al proprio fumo di disturbare gli altri giocatori.

B. Un giocatore deve:

1. Attenersi alle azioni previste dalle regole, tra cui:
 - a. Aiutare nella ricerca di un *lost disc*; e,
 - b. Spostare la propria attrezzatura quando richiesto;
 - c. Tenere il punteggio in modo appropriato.
 2. Osservare il gioco degli altri membri del gruppo per garantire il rispetto delle regole e per aiutare a trovare i dischi.
- C. Un giocatore riceve un'ammonizione per la prima violazione di una qualsiasi regola di cortesia. Ogni successiva violazione di qualsiasi regola di cortesia da parte di quel giocatore nello stesso round comporta un *penalty throw*. Una *courtesy violation* può essere denunciata o confermata da qualsiasi giocatore interessato, o da un *Official*. Le ripetute *courtesy violation* possono comportare la squalifica da parte del *Director*.

813 Attrezzatura

813.01 Disco illegale

- A. I dischi utilizzati durante il gioco devono essere approvati da PDGA e soddisfare tutte le condizioni stabilite nel documento *PDGA Technical Standards*. Per un elenco dei dischi approvati, vedere <https://pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs>
- B. Le modifiche ad un disco consentite dopo la produzione sono limitate a:
 1. Usura dovuta alla pratica durante il gioco;
 2. Levigatura moderata per mitigare l'usura o piccole imperfezioni di stampa;
 3. Marcatura con inchiostro colorato o indelebile.
- C. Tutte le altre modifiche ad un disco dopo la produzione rendono il disco illegale, come ad esempio, ma non solo:
 1. Modificazione del disco in modo da alterare le sue caratteristiche di volo originali;
 2. Levigatura eccessiva del disco;
 3. Incisione, intaglio o cesellatura del disco;
 4. Aggiunta di un materiale di spessore rilevabile come la vernice.
 5. Deformare intenzionalmente un disco in modo tale che non abbia più una forma circolare simile a un piattino.
- D. Quando il *Director* annuncia il gioco notturno o sulla neve, ai giocatori è permesso aggiungere altri materiali o dispositivi al disco per aiutare a ritrovarlo.
- E. Un disco rotto o bucato è illegale.

- F. Un disco che viene contestato da un altro giocatore o da un *Official* è considerato illegale a meno che non sia successivamente approvato dal *Director*.
- G. Un giocatore che continua a lanciare un disco illegale durante il gioco riceve due *penalty throw*. Un giocatore che lancia ripetutamente un disco illegale può essere soggetto a squalifica in conformità con la Sezione 3.03 del *PDGA Competition Manual*.
- H. Tutti i dischi utilizzati durante il gioco, eccetto i mini marker disc, devono essere contrassegnati in modo identificabile. Un giocatore riceve un'ammonizione per il primo lancio di un disco non segnato. Un giocatore riceve un *penalty throw* per ogni tiro successivo di un disco non segnato.

813.02 Dispositivi illegali

- A. È vietato da parte dei giocatori l'utilizzo di qualsiasi dispositivo che assiste direttamente nell'esecuzione di un lancio.
- B. Non è consentito piazzare un oggetto come ausilio direzionale.
- C. Sono ammessi dispositivi che riducono o controllano l'abrasione della pelle (come guanti, tape, bende o garze), articoli applicati sulla pelle per migliorare la presa (come talco, gesso, polvere o sporco) e articoli medicali (come ginocchiere o cavigliere).
- D. Un oggetto come un asciugamano o un tappetino può essere posizionato sotto ad un *punto di appoggio* purché non superi un centimetro di spessore quando viene compresso.
- E. Un dispositivo che viene contestato da un altro giocatore o da un *Official* è considerato illegale a meno che non sia successivamente approvato dal *Director*.
- F. Un giocatore riceve due *penalty throw* se in qualsiasi momento durante un round viene notato usare un dispositivo illegale. Un giocatore che usa ripetutamente un dispositivo illegale può essere soggetto a squalifica in conformità con la Sezione 3.03 del *PDGA Competition Manual*.

Appendice A: Match Play

A.01 Generale

- A. Nel *match play*, una coppia di giocatori gareggia l'uno contro l'altro nel tentativo di vincere ogni buca durante il round. Il giocatore che vince più buche vince la partita.
- B. Deve essere applicato il *Regolamento ufficiale del Disc Golf* (che descrive il *medal play*) a meno delle parti sostituite da queste regole.
- C. Una coppia di avversari deve giocare in un gruppo con almeno un'altra coppia, o con un *Official*.

A.02 Ordine di gioco

- A. L'ordine di partenza per le coppie di avversari nello stesso gruppo segue l'ordine riportato sulla scorecard.
- B. All'interno di ogni coppia di avversari, il giocatore indicato per primo sulla scorecard lancia per primo sulla prima buca. In tutte le buche successive, lancia per primo il giocatore che ha vinto la buca precedente. I pareggi non cambiano l'ordine di lancio.

A.03 Penalità

- A. Solo l'avversario di un giocatore può chiamare una violazione o dare un avvertimento ad un giocatore. Qualsiasi giocatore del gruppo o un *Official* può confermare la chiamata.
- B. Le penalità e gli avvertimenti chiamati tra una buca e l'altra si applicano alla buca successiva.

A.04 Punteggio

- A. Nel *match play* il punteggio viene registrato in termini di quantità di buche vinte da un giocatore in un dato momento. La partita inizia con la coppia in parità o *All Square*. Con l'avanzare della partita, il giocatore che ha vinto più buche è 'sopra' di altrettante buche; il suo avversario è 'sotto' di altrettante buche.
- B. Un giocatore vince una buca completando la buca in meno lanci rispetto al proprio avversario. Il giocatore che ha vinto la buca riceve un punteggio di 1. L'altro giocatore non riceve alcun punteggio, che può essere indicato da un trattino. Se i due giocatori completano la buca con lo stesso numero di lanci, la buca è alla pari e nessuno dei due giocatori riceve punti.
- C. Un giocatore ha diritto a chiedere al proprio avversario quanti lanci ha effettuato nella buca corrente. Un giocatore che riporta falsamente quel numero perde la buca.

A.05 Concessione (conceding)

- A. Un giocatore può concedere l'intero *match* in qualsiasi momento prima della conclusione dello stesso. L'avversario vince il *match*.
- B. Un giocatore può concedere una buca in qualsiasi momento prima che entrambi i giocatori abbiano completato la buca. L'avversario vince la buca.

- C. Un giocatore può concedere il tiro successivo all'avversario. Si considera che il lancio completi la buca.
- D. Una coppia di giocatori può accordarsi di chiudere alla pari la buca in corso.
- E. Una concessione non può essere rifiutata o revocata.

A.06 Vincere il Match

- A. Quando un giocatore è *sopra* di più buche di quante ne siano rimaste da giocare, quel giocatore ha vinto la partita.
- B. Se una coppia di giocatori è pari alla fine del round, la partita è in parità. Il *Director* decide se e come sciogliere i pareggi.

Appendice B: Doubles e Gioco di Squadra

B.01 Generale

- A. Una squadra *doubles* è composta da due giocatori che giocano in cooperazione. Sono possibili formati alternativi con squadre di dimensioni diverse e possono essere estrapolati da queste regole.
- B. Devono essere utilizzate le *Regole Ufficiali del Disc Golf*, salvo laddove sostituite da queste regole.

B.02 Ordine di gioco

- A. L'ordine di lancio per la prima buca è l'ordine in cui le squadre sono elencate sulla/e scorecard. L'ordine di lancio su tutti i tee successivi è determinato dai punteggi della buca precedente, in modo che la squadra con il punteggio più basso tiri per prima, e così via. I pareggi non cambiano l'ordine di lancio.
- B. Dopo che le squadre hanno raggiunto un *lie* diverso dall'area di partenza, la squadra la cui posizione è più lontana dal bersaglio avrà il primo turno nell'ordine di lancio.
- C. I membri di una squadra che stanno lanciando dallo stesso *lie* possono lanciare in qualsiasi ordine.

B.03 Penalità

- A. Le penalità in cui si incorre con un lancio si applicano solo al membro della squadra che ha effettuato il lancio. Tutti gli altri avvertimenti e penalità sono applicati alla squadra nel suo insieme e vengono segnati a svantaggio della squadra indipendentemente dal formato.
- B. Qualsiasi lancio effettuato che non può migliorare il punteggio di una squadra è considerato un *extra throw*. Una squadra il cui membro ha effettuato un *extra throw* riceve un'ammonizione per la prima violazione e un *penalty throw* per ogni violazione successiva da parte di qualsiasi membro della squadra.

B.04 Lie

- A. Nei formati in cui entrambi i membri della squadra lanciano dallo stesso *lie*, un membro della squadra che tira da un *lie* diverso da quello giocato dal primo membro che lancia, riceve un *penalty throw* per *misplay*.
- B. Un *lie* giocato da entrambi i membri della squadra deve essere contrassegnato utilizzando lo stesso marker disc. La mancata osservanza di questa regola costituisce una *marking violation*.
- C. Se un *lie* giocato da entrambi i membri della squadra viene ricollocato per qualsiasi motivo, entrambi i membri devono giocare dalla posizione del *lie* ricollocato.

B.05 Formati

A. Best Throw (miglior lancio)

1. Entrambi i membri della squadra lanciano dalla teeing area. La squadra, quindi, sceglie da quale delle due posizioni risultanti giocare per il lancio successivo. Entrambi i membri della squadra lanciano dalla posizione scelta e nuovamente la squadra sceglierà da quale delle due posizioni risultante giocare e così via.
2. Una squadra completa una buca quando uno dei due membri della squadra completa la buca.
3. Il punteggio di una squadra su una buca è il numero di lanci dai *lie* che sono stati giocati, più eventuali *penalty throw*.
4. Se una squadra raccoglie un disco lanciato prima che sia stato scelto o marcato un *lie* con un marker disc, la squadra non potrà scegliere quel lancio. Se una squadra raccoglie entrambi i dischi lanciati senza che sia stato segnato il *lie*, il secondo disco che è stato raccolto viene riposizionato nella sua posizione originale in accordo con il gruppo di gioco e la squadra dovrà giocare dalla posizione risultante.
5. Se un membro della squadra è assente, in ritardo o cessa il gioco, gli altri membri della squadra possono continuare a giocare, ma non verranno effettuati i lanci per conto del membro mancante della squadra. Un membro della squadra in ritardo può unirsi al gioco solo tra una buca e l'altra.

B. Modified best throw (miglior lancio modificato)

1. Il *modified best throw* è un formato assimilabile al formato *best throw*, con la seguente variazione: il *Director* può stabilire un limite al momento in cui la squadra può utilizzare il *tee-throw* di ciascun membro. La squadra riceve due *penalty throw* ogni volta che tale limite viene superato.

C. Worst throw (peggior lancio)

1. Entrambi i membri della squadra lanciano dall'area di partenza. I membri della squadra avversaria, quindi, scelgono da quale delle due posizioni risultanti giocherà la squadra, con l'obiettivo di massimizzare il punteggio della squadra in quella buca. Entrambi i membri della squadra lanciano dal *lie* indicato e i loro avversari scelgono ancora da quale dei due *lie* risultanti la squadra giocherà e così via.
2. Una squadra completa una buca quando tutti i membri della squadra completano la buca dalla stessa posizione.
3. Il punteggio di una squadra su una buca è il numero di lanci dai *lie* che sono stati giocati, più eventuali *penalty throw*.
4. Se una squadra raccoglie o sposta/marca un disco lanciato prima che i loro avversari abbiano scelto il *lie* da cui proseguire, il disco viene riposizionato nella sua posizione originale in accordo con il gruppo.

Gli avversari, quindi, possono scegliere tra il *lie* risultante dal disco spostato, il *lie* dell'altro disco e il *lie* precedente al *lie* per il disco spostato.

5. Se gli avversari scelgono un *lie* chiaramente favorevole, possono essere passibili di squalifica da parte del *Director*.
6. Se un membro della squadra è assente, in ritardo, si ritira o viene squalificato, la squadra viene squalificata.

D. Tough throw

1. Il *tough throw* è un formato assimilabile al formato *worst throw*, con la seguente variazione: una squadra completa una buca quando un qualsiasi membro della squadra completa la buca.

E. Alternate throw (lanci alternati)

1. La squadra sceglie quale membro effettua il primo lancio sulla prima buca. Ogni membro della squadra lancia quindi dal *lie* risultante dal lancio del membro precedente della squadra e così via.
2. Una squadra completa una buca quando uno dei due membri della squadra completa la buca.
3. Il punteggio di una squadra in una buca è il numero di lanci effettuati di quella squadra, più eventuali *penalty throw*.
4. Un lancio del membro sbagliato della squadra (che lancia quando non è il suo turno) è considerato *misplay* e riceve un *penalty throw*. Il lancio viene ignorato e il membro corretto della squadra effettua il lancio. Se è stato effettuato un lancio aggiuntivo dopo che il membro sbagliato della squadra ha tirato, la squadra riceve due *penalty throw* e il gioco continua.
5. Eventuali *re-throw* dallo stesso *lie*, dovranno essere effettuati dallo stesso giocatore che ha effettuato il lancio oggetto di *re-throw*.
6. La squadra riceve un punteggio di par più quattro per ogni buca non giocata da un membro della squadra a causa di ritardo o assenza. Se uno dei membri della squadra si ritira o viene squalificato, la squadra viene squalificata.

F. Modified alternate throw

1. Il *modified alternate throw* è un formato assimilabile al formato *Alternate throw*, con la seguente variazione: il *Director* può designare quale membro della squadra effettua il primo lancio su ciascuna buca.

G. Best score (miglior punteggio)

1. Ogni membro della squadra gioca la buca come giocatore individuale.
2. Una squadra completa una buca quando un membro della squadra completa la buca con il punteggio potenziale più basso per la squadra.
3. Il punteggio di una squadra su una buca è il punteggio più basso ottenuto sulla buca da uno dei membri della squadra, inclusi eventuali *penalty throw* sostenuti da quel giocatore, più eventuali *penalty throw* assegnati alla squadra.

H. Best score from alternating lies (miglior punteggio da Lie alternati)

1. Ogni membro della squadra lancia dall'area di partenza, dando inizio a due sequenze di *Alternate Throw*.
2. Una squadra completa una buca quando una delle due sequenze di *Alternate Throw* completa la buca con il punteggio potenziale più basso per la squadra.
1. Il punteggio di una squadra su una buca è il punteggio più basso tra le due sequenze *Alternate Throw*, inclusi eventuali *penalty throw* ricevuti durante quella sequenza, più eventuali *penalty throw* assegnati alla squadra.

Appendice C: Risorse e altra documentazione ufficiale

Regolamento ufficiale del Disc Golf: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf Rules

Domande & Risposte: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers

PDGA Competition Manual: pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events

Course Directory: pdga.com/course-directory

PDGA Technical Standards: pdga.com/technical-standards

Informazioni e Risorse per i *Tournament Director*: pdga.com/tdinfo/resources

Appendice D: Conversioni

Tutte le misure elencate nel regolamento sono espresse in sistema metrico. Le seguenti unità di misura (U.S. customary/imperiali) equivalenti possono essere utilizzate quando non è disponibile uno strumento di misurazione che utilizza il sistema metrico:

Metric System	English System
10 metri	32 piedi e 10 pollici
3 metri	9 piedi e 10 pollici
2 metri	6 piedi e 6 pollici
1 metro	3 piedi e 3 pollici
30 centimetri	1 piede
20 centimetri	8 pollici
1 centimetro	½ pollice

Appendice E: Indice termini tecnici

All Square.....	A.04.A	Object Target.....	807.A
Away Player	802.02.C	Official	801.02.F
Basket Target, or Basket.....	807.A	Out-of-bounds	806.02.A
Casual Area.....	806.03.A	Par.....	811.F.5
Casual Obstacle.....	803.01.B.1	Penalty Throw	801.02.E
Casual Water.....	806.03.A	Players' Meeting.....	811.A
Director	801.02.G	Playing Surface.....	802.05.A
Down	A.04.A	Position.....	805.01.A
Drop Zone.....	802.05.C	Practice Throw.....	809.03.A
Extra Throw.....	B.03.B	Provisional Throw, or Provisional	809.02.A
Group	801.02.A	Putt.....	806.01.A
Halved	A.04.B	Relief Area.....	806.04.A
Hazard	806.05.A	Re-throw.....	802.02.D
Hole	800	Supporting Point.....	802.04.B
In-bounds.....	806.02.A	Target.....	807.A
Lie	802.05.A	Tee Line.....	802.04.A
Line of Play.....	802.05.D	Teeing Area, or Tee.....	802.04.A
Mandatory Route	804.01.A	Throw.....	802.01.A
Marker.....	802.05.D	Tournament Official	801.02.F
Marker Disc.....	802.05.D	Two-meter Rule	805.02.A
Match Play.....	A.01.A	Up	A.04.A
Medal Play	A.01.B	Warning.....	801.02.D
Mini Marker Disc, or Mini	802.06.B		
Misplay	811.B		

Domande e Risposte sulle Regole

Applicazione delle regole

QA-APP-1

Esiste un ordine di priorità di applicazione delle violazioni se si applica più di una regola?

Sì. Si applica la violazione che prevede la penalità maggiore. In caso di parità (della violazione) si applica la penalità associata alla violazione che è stata commessa per prima. Un singolo lancio non può subire penalità per più di una violazione.

QA-APP-2

Quando si verificano più violazioni per un singolo lancio, come faccio a determinare quale regola è stata violata per prima, dato che una regola non è stata violata fino a quando il disco non si è fermato?

Il significato di "per primo" nella regola è comunemente inteso come quando il disco entra per la prima volta in uno stato in cui viola una regola. Una coppia di regole che comunemente possono essere violate durante un singolo lancio sono OB e *Mandatory*. Non appena un disco entra in un *restricted space* si considera che abbia commesso *missed-mando*, mentre un disco non è considerato OB fino a quando non si ferma. Pertanto, il *missed-mando* è avvenuto per primo.

QA-APP-3

Posso appellare ricorso per una decisione presa su un altro giocatore del mio gruppo?

Sì. Il giocatore in questione può quindi scegliere di giocare dei *provisional throws*.

QA-APP-4

Il mio gruppo pensa che il mio disco sia OB, ma io penso che non sia chiaro. Il beneficio del dubbio dovrebbe andare a vantaggio del giocatore? Sono safe, giusto?

Il beneficio del dubbio entra in gioco solo come spareggio quando il gruppo non

riesce a prendere una decisione, ad esempio se due giocatori vedono il disco come safe e due lo vedono come OB. Se la maggioranza del tuo gruppo pensa che sia OB, allora è OB.

QA-APP-5

Il mio gruppo ha preso una decisione che si è rivelata sbagliata. Mi hanno chiamato safe quando effettivamente ero OB, quindi ho giocato da un lie errato. Vengo penalizzato?

Sei tu il responsabile di giocare correttamente il percorso. Se non sei d'accordo con il gruppo e un arbitro non è prontamente disponibile, fai un *provisional throw* e chiedi al TD di prendere una decisione in un secondo momento.

QA-APP-6

Quali regole si applicano se sto giocando in un torneo non autorizzato o in qualsiasi altro round non PDGA?

Se stai giocando a un evento in cui è stato annunciato che si applicano le regole PDGA, si applica il *Regolamento Ufficiale del Disc Golf*, indipendentemente dal fatto che l'evento sia *PDGA-Sanctioned* o meno. Se non è stato fatto alcun annuncio in merito alle regole, puoi giocare secondo le regole concordate dal tuo gruppo o dai partecipanti all'evento, comprese le regole PDGA.

QA-APP-7

E se non c'è un Tournament Director?

Tutti i tornei *PDGA-Sanctioned* hanno un *Tournament Director*. Per gli eventi non sanzionati o per il gioco occasionale, se qualcuno ha autorità sui giocatori, può assumere le responsabilità di *Director*. Se nessuno vuole essere il *Director*, allora dovrai giocare senza alcune delle funzioni del *Director*. Ad esempio, potrebbero non esserci ricorsi contro le decisioni di gruppo. Alcune funzioni del *Director* potrebbero

essere disponibili in altri modi. Ad es. la segnaletica del percorso dovrebbe dirti in quale ordine giocare le buche, dove si trova qualsiasi OB e altre informazioni che sono normalmente trattate durante *players meeting* o contenute nel *caddie book*.

QA-APP-8

Tutti nel mio gruppo di gioco sono Official certificati. Alcune regole richiedono che due giocatori nel gruppo o un official effettuino la chiamata. Solo uno di noi può fare queste chiamate visto che siamo tutti Official?

No. Per effettuare chiamate durante il gioco nel torneo, devi essere stato autorizzato dal *Director* come *Tournament Official*. Il superamento del test non fa di te un *Tournament Official* (indicato nel regolamento come *Tournament Official*). Inoltre, gli *Official* hanno restrizioni sull'effettuare chiamate a seconda che stiano giocando o meno. Un *Official* (compreso il TD) che sta giocando non può agire come unico arbitro per le chiamate che interessano i giocatori della sua divisione. Un *Official* che non gioca può essere l'unica persona a effettuare una chiamata laddove le regole indicano che un arbitro può effettuare la chiamata. Uno *Spotter* può effettuare chiamate (ad es. per quanto riguarda la posizione di un disco che è finito *Out-of-Bounds*) se è anche un *Official*. In caso contrario, la chiamata dello *Spotter* dovrebbe essere considerata solo come input per la decisione del gruppo.

QA-APP-9

Un giocatore può effettuare o confermare una chiamata su sé stesso?

Si.

Lancio

QA-THR-1

La mano con cui lancio ha urtato un ramo di un albero durante il mio backswing, facendo cadere il disco a terra, e il disco è rotolato in avanti rispetto al mio lie. È considerato come un lancio?

No. Un lancio inizia quando il disco si muove in avanti nella direzione prevista. Un

disco caduto o buttato fuori prima o durante un backswing non conta come un lancio.

QA-THR-2

Esistono restrizioni su come si lancia il disco? Ad esempio, è possibile lanciare esclusivamente in overhand?

Non ci sono restrizioni su come lanciare il disco. Puoi lanciare backhand, sidearm, overhand, thumber o in qualsiasi altro modo ti venga in mente. Puoi lanciarlo con il piede se vuoi.

Teeing off

QA-TEE-1

Come vengono designate le Teeing area?

I *Director* possono utilizzare uno qualsiasi dei diversi metodi per definire le *Teeing Area* e le *Drop Zone*. Un singolo *Course* può prevedere più di un tipo di *tee*. In caso di dubbio, chiedi al *Director*. Ecco alcuni dei modi più comuni per designare le *Teeing area*:

- Se viene fornito un *tee pad* artificiale e non ha segni, la *Teeing area* è l'area che contrasta con l'ambiente circostante per colore, materiale, altezza e/o struttura.
- Alcuni *tee pad* sono costruiti con un'area di *follow-through* davanti. L'area di *follow-through* potrebbe essere di un colore diverso o potrebbe essere la parte davanti ad una linea di partenza contrassegnata. La parte del pad che si trova dietro l'area di *follow-through* è la *Teeing area*.
- Se un perimetro è contrassegnato (con una linea completa o parziale o con quattro indicatori), la *Teeing area* è l'area all'interno del perimetro. Se vengono utilizzati i *marker*, la *Teeing area* è definita dai bordi esterni dei *marker*.
- Se non viene fornito alcun *tee pad* artificiale, l'area di partenza si estende per tre metri perpendicolarmente dietro la linea

di partenza designata. Se una linea segna la linea del *tee*, la *Teeing area* include la linea segnata. Se due *tee markers* segnano la linea di partenza, la *Teeing area* si estende in avanti e verso l'esterno fino ai bordi esterni dei *tee markers*.

- Se c'è solo un *tee sign*, o un *tee marker*, il *tee* si trova su un lato e dietro il segnale o marker.

QA-TEE-2

Ho lanciato il mio drive da un tee pad di cemento rialzato. Quando ho lasciato andare, la parte anteriore del mio piede pendeva dal bordo anteriore del pad. È una stance violation?

No. La norma stabilisce che tutti i punti di appoggio devono trovarsi all'interno della *Teeing area* al momento del rilascio. "Punto di appoggio" si riferisce a qualsiasi punto della superficie di gioco (in questo caso il *tee pad*), piuttosto che a una parte completa del corpo come un piede. La parte del piede che pende dall'estremità non è un punto di appoggio perché non è a contatto con la superficie di gioco; quindi, non si è verificata alcuna violazione.

Lie

QA-LIE-1

Il mio lancio è atterrato su un ponte che attraversa un torrente OB. Gioco dal ponte o il mio disco è OB poiché si trova sopra il torrente? E se fossi sul ponte ma in un punto sospeso sopra a del terreno?

Un ponte è un esempio in cui una superficie di gioco è posizionata verticalmente sopra un'altra superficie di gioco. Ogni superficie di gioco è trattata in modo indipendente. Il ponte è *in-bound* a meno che il TD non lo abbia dichiarato OB, indipendentemente dal fatto che una superficie di gioco abbia un OB sopra o sotto di essa. Se è in uso la *two-meter rule*, essa non viene applicata perché il disco si trova sopra, non al di sopra, della superficie di gioco. Marca il tuo *lie* sul ponte e non c'è penalità.

Marcare il lie

QA-MAR-1

Un giocatore inesperto nel mio gruppo ha girato il proprio disco per marcare il lie e ha lanciato da lì. Qual è la chiamata?

Questa è una *marking violation* poiché è stato utilizzato un metodo improprio per contrassegnare il *lie*. La prima *marking violation* di un giocatore si traduce in un avvertimento.

QA-MA-2

Il mio disco è bloccato su un albero, direttamente sopra il tronco. Come faccio a mettere il marker?

Se c'è spazio per marcare il tuo disco direttamente sotto di esso, è quello che va fatto. In caso contrario, marca il primo punto disponibile lungo la linea di gioco.

Stance

QA-STA-1

Un punto di appoggio è definito come "qualsiasi parte del corpo del giocatore" che tocca la superficie di gioco. Tuttavia, c'è quasi sempre uno strato di indumenti come una scarpa tra il corpo del giocatore e la superficie di gioco. Conta?

Sì. La frase "parte del corpo del giocatore" dovrebbe essere interpretata in modo da includere non solo i vestiti, ma anche i dispositivi per la mobilità come bastoni o stampelle (purché forniscano supporto).

QA-STA-2

Posso trattenere un ramo o un altro oggetto dietro il mio lie durante il putting?

Appoggiarsi o tenere qualcosa dietro il tuo *lie* per supporto non è proibito dalle regole, a condizione che l'oggetto sia *in-bound*. Inoltre, l'oggetto non dovrebbe essere spostato, poiché è richiesto di assumere la *stance* che comporta il minor movimento possibile degli ostacoli sul percorso. Non è consentito aggrapparsi/appoggiarsi ad un'altra persona per ottenere supporto, poiché quella persona non fa parte del percorso.

QA-STA-3

Il nostro Course ha due canali sotterranei orizzontali di deflusso dell'acqua piovana che escono dal lato di una collina nel fairway. Hanno un diametro di circa due piedi con griglie metalliche sopra la loro uscita che hanno spazi abbastanza grandi da consentire l'ingresso dei dischi ma non di un giocatore. Se un disco entra in un canale sotterraneo, il giocatore può semplicemente segnare sul pendio direttamente sopra la posizione del proprio disco nel canale sotterraneo senza penalità poiché il disco è sotto la superficie di gioco?

Si. All'interno del canale sotterraneo non c'è una superficie di gioco, ma il pendio sopra di esso lo è. Se il TD non ha fornito indicazioni su come gestire i dischi che entrano in questi canali sotterranei, i giocatori possono mettere il marker sul fianco della collina direttamente sopra il loro disco senza penalità.

QA-STA-4

Ho un lie in salita per un putt corto. Posso posizionare il piede posteriore sul lie e il piede anteriore a terra oltre il lie, quindi sollevare il piede anteriore appena prima di rilasciare? Dopo aver lanciato il disco, il mio slancio mi porta dietro il lie. Lo chiamo putt "fade-away".

Si, questo è consentito. La tua posizione era legale quando hai rilasciato il disco e non hai superato il tuo lie (avvicinandoti alla buca) dopo il rilascio.

Ostacoli e relief

QA-OBS-1

Il mio drive è finito sotto un tavolo da picnic. Posso giocare da dietro? E da sopra?

I tavoli da picnic, insieme a qualsiasi altra attrezzatura del parco o del Course, sono un ostacolo del Course. Devono essere trattati come qualsiasi altro ostacolo, ad esempio un cespuglio o un albero. Il modo in cui giochi il tuo prossimo lancio dipende dal tavolo da picnic. Se c'è spazio per prendere una posizione sotto di esso, anche infilando la gamba sotto, è quello che devi fare.

Se il tuo disco è sopra il tavolo da picnic e c'è spazio sotto, è un lie sopra il terreno, e segni direttamente sotto di esso e giochi da lì. Se il disco è in alto e non c'è spazio sotto, il tavolo viene considerato come un ostacolo solido e il lie va marcato direttamente dietro di esso sulla linea di gioco.

QA-OBS-2

Un grosso ramo spezzato (un piede di diametro e otto piedi di lunghezza) è sulla mia posizione. Posso spostarlo?

Sì, se ti è possibile. Non c'è limite alla dimensione di un oggetto fintanto che soddisfa i criteri della definizione di *casual obstacle*. Puoi spostarlo finché ti è possibile effettuare il lancio entro i 30 secondi consentiti dalla regola dell'Excessive Time.

QA-OBS-3

Il mio disco si è fermato sotto un lungo ramo d'albero caduto. Il ramo è chiaramente staccato dall'albero e si estende da dietro il mio disco fino di fronte ad esso. Posso spostare il ramo?

Si. Se una parte del ramo si trova dove potresti poggiare un punto di supporto quando prendi una posizione, puoi spostarlo, anche se un'altra parte del ramo è più vicina alla buca rispetto al retro del tuo marker.

QA-OBS-4

Un ramo sciolto e spezzato pende proprio dietro il mio marker, rendendomi difficile prendere posizione. Non tocca terra. Posso spostarlo? Posso prendere casual relief?

No. Dal momento che non è sulla superficie di gioco dove potrebbe essere appoggiato un punto di supporto, viene considerato come un ramo sano e collegato. Dovrai giocarci attorno.

QA-OBS-5

Posso ottenere relief da piante irritanti come ortiche, edera velenosa o quercia velenosa?

No, a meno che il Director non abbia dichiarato *casual relief* per tali elementi. Quelle piante possono impattare sui

giocatori in modo diverso e molto raramente rappresentano un serio rischio per la salute. Se il tuo disco va in alcune piante e non vuoi giocare da lì, puoi prendere un *optional relief*, o abbandonare il lancio, al costo di un *penalty throw*.

QA-OBS-6

Come faccio a marcare il mio lie quando il mio disco atterra in un'area del percorso che ha fogliame sensibile, protetto, in via di estinzione o prezioso?

Il *Director* può dichiarare un'area OB o una *Relief Area*, nel qual caso dovrai marcare il tuo *lie* in base alla regola applicabile. Se il *Director* non ha annunciato una gestione speciale dell'area e vi è proibito entrarvi, allora viene considerata *Relief Area* e potrai giocare secondo la regola applicabile. Nota che puoi sempre prendere un *Optional Relief*, o abbandonare il lancio, al costo di un *penalty throw*.

QA-OBS-7

Cosa posso fare riguardo un tee non giocabile, non sicuro o scarsamente contrassegnato?

Se il problema con il tee è un *ostacolo casuale* che non può essere rimosso facilmente (come un deposito di acqua stagnante), puoi ottenere un *casual relief* dietro il tee. Non viene fornito alcun *relief* per altre condizioni avverse del tee, è anche possibile stendere un asciugamano per fornire trazione se il tee è scivoloso. Se il tee è scarsamente contrassegnato, individua un *Official* o un giocatore locale in un altro gruppo, se possibile, per aiutare a identificare i confini della *Teeing Area*.

QA-OBS-8

C'è un'enorme ragnatela proprio davanti a me dove voglio lanciare. Posso toglierla?

Solo se almeno una parte della ragnatela si trova sulla superficie di gioco dove può essere posizionato un punto di appoggio, in questo caso si tratta di detriti e può essere rimossa come ostacolo casuale. Se è solo nella tua traiettoria di volo o non tocca terra, non può essere spostata.

QA-OBS-9

Un giocatore che prende relief da ostacoli o da una Casual Area può tornare indietro lungo la linea di gioco fino al primo lie disponibile. Che cosa è il "greater relief" che il Director potrebbe annunciare?

"*Greater Relief*" potrebbe essere una *drop zone*, un *re-throw* o la possibilità di spostare il *lie*. Il *Relief* (spostando il *lie* senza penalità) è concesso solo per situazioni fuori dall'ordinario; quindi, il *Director* ha molto margine di manovra per affrontare situazioni eccezionali.

Traiettorie regolamentate

QA-MAN-1

Il mio lancio è andato oltre il mando dalla parte sbagliata, poi è rotolato indietro dall'altra parte e si è fermato corto prima del mando. Lo considero comunque un missed-mando?

Una volta che il tuo disco è entrato a contatto con il *restricted space*, il resto del volo non ha importanza. Hai commesso *missed-mando*.

QA-MAN-2

Ho mancato il mando e non è stata contrassegnata alcuna drop zone. Dov'è il mio lie?

Torna indietro al tuo *lie* precedente.

Stabilire una posizione

QA-POS-1

Come faccio a contrassegnare un disco in una posizione inaccessibile sotto la superficie di gioco come una fessura? È prevista una penalità?

Le regole che si applicano a un disco sopra la superficie di gioco si applicano anche a un disco sotto la superficie di gioco. Se riesci a individuare la collocazione il tuo disco nella fessura e non è possibile prendere una *stance* ragionevole, puoi segnare il tuo *lie* direttamente sopra di esso sulla superficie di gioco senza penalità. Se il punto direttamente sopra il disco è nell'aria o all'interno di un oggetto solido, marca il

tuo *lie* nel primo punto disponibile arretrando lungo la linea di gioco.

Disco sopra i due metri

QA-2M-1

La regola dei due metri è ancora in vigore?

Generalmente la regola dei due metri non è in vigore. Il TD può scegliere a propria discrezione di applicarla in torneo nella misura che reputa necessaria, inclusa l'applicazione solo a particolari ostacoli. In quel caso, la specifica sarà comunicata nel players meeting e/o inserita nel caddie book.

QA-2M-2

Un disco supportato dal target non è soggetto alla regola dei due metri. Invece, si applica ad un disco supportato da altra attrezzatura del Course come un tee o un cartello di segnalazione del Course?

A questo tipo di oggetto si applica la *two-meter rule* (se in vigore), in quanto non è un target. L'unica eccezione è relativa al target della buca in gioco; quindi, se in qualche modo riesci a far bloccare il tuo disco sopra i due metri su un target di un'altra buca, anch'esso è soggetto alla regola dei due metri.

QA-2M-3

*Un Official ha stabilito che il mio disco era più di due metri sopra la superficie di gioco prima che arrivassi per vederlo con i miei occhi. Un altro giocatore ha tirato giù il mio disco prima che potessi segnare il *lie*. La regola dei due metri era in vigore. Qual è la sentenza?*

Dal momento che un *Official* ha deciso, viene applicata la penalità dei due metri e il *lie* viene posizionato direttamente sotto dove si era bloccato il tuo disco, come meglio può essere determinato dall'*Official* e dal tuo gruppo.

Lost disc

QA-LOS-1

Il mio lancio era diretto verso un lago OB quando è uscito di vista e non l'abbiamo più

*trovato. Devo giocarlo come *lost disc* oppure come OB?*

Se il tuo gruppo concorda ci siano prove convincenti che il disco sia finito nel lago OB, allora consideri come OB e giochi di conseguenza. Se c'è incertezza sul fatto che il disco sia andato nel lago, allora applicherai la regola *lost disc*.

Putting area

QA-PUT-1

*Se sto eseguendo il putt in straddle, l'altro piede deve essere su una linea perpendicolare al mio *lie*?*

No. L'altro piede può essere vicino al target tanto quanto la parte posteriore del tuo marker. Quindi, l'altro piede non deve trovarsi direttamente al lato del piede dietro al marker. In effetti, il piede dietro il tuo marker può essere di 30 cm indietro (la lunghezza del *lie*) e/o 10 cm di lato (la metà della larghezza di 20 cm del *lie*), il che significa che l'altro piede può effettivamente essere più vicino al bersaglio. Non può però essere più vicino del retro del tuo marker.

Ricorda anche che la forma che definisce la stessa distanza dal target dal retro del tuo marker è un cerchio il cui centro è definito dal target.

Out of bounds

QA-OB-1

Il mio driver preferito è andato OB. Posso recuperarlo per il mio prossimo lancio?

Sì, purché effettui il tuo prossimo lancio entro i 30 secondi consentiti dalla regola dell'*Excessive time*.

QA-OB-2

Il mio drive è finito in uno stagno OB circondato da canne alte. La posizione di "un metro da dove il disco è stato per l'ultima volta in-bound" mi posizionerebbe in mezzo alle canne. Posso tornare indietro al tee?

Sì. Tornare al *lie* precedente è una delle opzioni d quando si finisce OB. In alternativa, puoi dichiarare un *lancio abbandonato* con lo stesso risultato. Puoi

anche prendere un *optional relief* lungo la linea di gioco (senza che ti costi un *penalty throw* aggiuntivo) perché prenderesti un *optional relief* a seguito di una penalità per *Out-of-Bounds*. Questa è probabilmente la tua migliore opzione.

QA-OB-3

Il mio disco ha colpito una recinzione flessibile dal lato OB. Il disco è stato brevemente sopra a una superficie in-bound quando il recinto si è flesso, o forse dopo essere leggermente penetrato in un buco nel recinto?

No. La recinzione definisce un piano OB che si flette come si flette la recinzione. A meno che il disco non sia penetrato e sia rimasto incastrato all'interno della recinzione, la recinzione è considerata una superficie impenetrabile continua. Il tuo disco non era in bound in nessun momento quando ha colpito il recinto.

QA-OB-4

Il mio disco è andato OB.

Posso usare la regola dell'optional Relief per segnare il mio lie indietro lungo la linea di gioco, invece che a un metro dall'OB?

Sì. L'*optional relief* è disponibile gratuitamente (senza aggiungere un *penalty throw*) dopo un lancio che si traduce in un *penalty throw* e che richiede il posizionamento di un *lie* (come in caso di OB o in violazione della *two-meter rule*).

QA-OB-5

Il mio lancio è atterrato vicino a un torrente OB. È difficile dire se il disco è nel torrente o meno poiché il bordo del torrente si insinua nel fango e nell'erba. Un altro giocatore si è avvicinato al mio disco e l'ha spinto verso il basso per vedere se c'è dell'acqua sotto. Il mio disco è ora automaticamente in bound perché un altro giocatore lo ha toccato?

No. Si noti che le regole di interferenza e posizione sono scritte in termini di movimento del disco anziché semplicemente dall'essere toccato. L'altro giocatore non ha cambiato la posizione del tuo disco. In effetti, un disco a volte deve

essere manipolato per determinarne lo stato o per stabilire di chi è. Se sposti il tuo disco che potrebbe essere OB prima della determinazione del gruppo, sarà automaticamente OB. Ma non esiste una regola corrispondente che lo renda In-bound se qualcun altro lo sposta. Se ciò accade, ripristinerai il tuo disco nella sua posizione approssimativa come concordato dal tuo gruppo.

QA-OB-6

Un giocatore del mio gruppo ha commesso un foot fault che gli è stato chiamato (e assegnato). Il lancio è andato OB. Ricever un'ammonizione, un penalty throw oppure due penalty throw?

La prima violazione è una *stance violation* e prevede un *penalty throw*. In questo caso, ci sono state più violazioni. Normalmente, la prima violazione che si verifica è quella che conta. In questo caso, è *foot fault* (anche se non ha molta importanza perché in entrambi i casi si tratta di un *penalty throw*). Non è previsto *re-throw*, quindi il disco viene giocato come OB. Poiché un giocatore non può ricevere *penalty throw* per violazioni multiple su un singolo lancio, si conteggia un solo *penalty throw*.

QA-OB-7

Le regole dicono che puoi marcare una posizione dove il disco "è passato per l'ultima volta prima di andare in OB". In quale punto succede? Ad esempio, un disco può volare sopra la linea OB per un po'. Il punto da considerare per marcare la posizione è quello in cui una parte del disco ha attraversato la linea per la prima volta o quando l'intero disco ha attraversato la linea?

È quando l'intero disco ha superato la linea. Per essere super tecnici: poiché il disco è un cerchio, ci sarà un unico punto di ultimo contatto con il bordo interno della linea OB. Questo è il punto che dovrai usare per marcare la posizione.

Casual area

QA-CAS-1

Il mio disco è atterrato in un torrente che è stato dichiarato Casual Area. Posso mettere una roccia o un ramo rotto dietro il mio marker, su cui stare in piedi per mantenere i miei piedi asciutti?

No. Se scegli di non prendere un *casual relief* arretrando lungo la linea di gioco, allora devi prendere la tua posizione come faresti in qualsiasi altra parte del campo. L'unico momento in cui ti è permesso spostare gli ostacoli è rimuovere un *Ostacolo Casuale* dal tuo *lie*. Se non vuoi giocare il *lie* così com'è, o prendere *casual relief*, puoi prendere un *occasional relief*, o abbandonare il lancio, al costo di un *penalty throw*.

QA-CAS-2

Il termine "deposito d'acqua" nella regola del casual relief include masse di ghiaccio o neve?

No. "Casual water" come definita nel Regolamento è l'acqua come comunemente intesa, nella sua forma liquida. Il regolamento non garantisce un *casual relief* da neve, ghiaccio o perfino vapore se dovessi incontrarlo. Nota che il *Director* può determinare che ghiaccio o neve siano *ostacoli casuali*, nel qual caso possono essere spostati se si trovano sopra o dietro il *lie*.

Completamento della buca

QA-COM-1

Se devo fare un drop-in, devo lanciare il disco o posso semplicemente metterlo nel vassoio e lasciarlo andare?

Puoi metterlo nel vassoio, ma devi rilasciarlo e farlo fermare dentro prima di recuperarlo. Il rilascio è una parte richiesta di un lancio, quindi semplicemente toccare le catene o il vassoio con il putter non è un lancio e non completa la buca.

QA-COM-2

Ho puttato e il mio disco è rimasto fermo sopra al cestino. E adesso?

Non hai completato la buca. Segna il tuo *lie* sotto il disco e continua.

QA-COM-3

Ho puttato e il mio disco è finito in posizione orizzontale sopra il bordo del vassoio, coprendo due protuberanze. Conta?

Sì.

QA-COM-4

Tutti nel mio gruppo hanno visto il mio putter morbido spingersi attraverso il lato del canestro e fermarsi completamente al suo interno, non incastrato affatto. Hanno affermato che il putt non andava bene. Il putt era buono?

Sì. Il volo del disco non ha importanza. Se è supportato dal vassoio o dalle catene sotto il supporto delle catene, la buca è completata.

QA-COM-5

Quando rilascio un putt, spingo in alto il piede posteriore e dopo il rilascio resto in equilibrio sul piede anteriore, sto fermo in quella posizione per un paio di secondi, quindi faccio cadere il piede posteriore in avanti e continuo verso la buca. È un foot fault?

È difficile da dire. Per dimostrare "il pieno controllo dell'equilibrio", il giocatore deve eseguire alcune azioni che interrompono il flusso di movimento verso il bersaglio dopo il rilascio, prima di procedere verso il target. Alcuni esempi di azioni che potrebbero dimostrare l'equilibrio potrebbero essere: (1) una pausa chiara a dimostrazione dell'equilibrio, (2) il posizionamento del piede posteriore a terra dietro il marker, o (3) il recupero del marker disc. La chiave per tutti queste azioni è mostrare l'equilibrio e il pieno controllo del proprio corpo dietro il marker prima di andare avanti. Il miglior modo di agire è non lasciare spazio a dubbi, cosa facile da fare se hai davvero il controllo del tuo corpo dopo aver rilasciato il putt.

QA-COM-6

Il mio disco era nelle catene e ho lasciato che il giocatore successivo facesse il putt. Il suo putt ha fatto cadere il mio disco fuori dal canestro e l'ha fatto cadere a terra. Devo fare un altro lancio per completare la buca?

No. Una volta che il tuo disco si è fermato supportato dal cestino, hai completato la buca. Puoi prendere il tuo disco e andare alla buca successiva.

QA-COM-7

In una buca cieca, ho lanciato un disco veloce e stabile che è saltato forte verso il canestro. Quando siamo saliti, l'abbiamo trovato incastrato nella parte anteriore del vassoio. Conta come completamento della buca?

Sì. Se il disco è supportato dal vassoio o dalle catene sotto il supporto della catena, la buca è completa.

Punteggio

QA-SCO-1

C'è una penalità per non aver registrato un punteggio per una particolare buca, anche se il totale è corretto?

Sì. Le scorecard presentate senza un punteggio segnato per una buca non sono corrette e verranno aggiunti due *penalty throw* al punteggio totale corretto.

Abandoned throw (Abbandonare il lancio)

QA-ABA-1

Come funziona l'abandoned throw? In che modo è diverso dal vecchio optional re-throw?

Abbandonare un lancio significa che (tranne per il *penalty throw* aggiunto al punteggio) è come se il lancio non fosse mai avvenuto. Il lancio originale più un *penalty throw* vengono conteggiati nel tuo punteggio. Quando abbandoni un lancio, il *lie* risultante viene ignorato e anche tutte le penalità incorse con quel lancio vengono ignorate.

QA-ABA-2

In una buca breve e facile, ho spinto il mio disco in una fitta foresta, e si è bloccato in alto su un albero. La regola dei due metri è in vigore. Preferirei ripetere il tee-shot piuttosto che giocare nella foresta. Devo tirare il terzo o il quarto?

Lancerai il terzo dopo aver dichiarato che stai abbandonando il tuo lancio. Conti il tuo lancio originale e aggiungi un *penalty throw* per aver abbandonato quel lancio. Le penalità incorse con un lancio abbandonato non vengono conteggiate.

QA-ABA-3

Dopo aver lanciato e raccolto il mio marker, mi rendo conto che voglio abbandonare il lancio. Posso ancora farlo anche se quel lie non è più contrassegnato?

Sì, chiedi al tuo gruppo di concordare un *lie* approssimativo da cui è stato effettuato il lancio abbandonato e gioca da lì.

Lancio provvisorio (Provisional Throw)

QA-PRO-1

Qual è la regola del lancio provvisorio e quando dovrebbe essere utilizzata?

Un lancio provvisorio viene utilizzato quando un giocatore non è d'accordo con la decisione del gruppo e non è disponibile alcun Official, o quando potrebbe risparmiare tempo in caso di un possibile *lost disc* o *OB*, o *missed mando*. I lanci provvisori consentono di continuare il gioco rinviando la decisione fino a quando lo stato del disco in questione non può essere determinato o un Official è disponibile per risolvere la questione. Nel caso in cui una decisione sia contestata o incerta, un giocatore potrebbe dover giocare sia dal lancio originale che da quello provvisorio, essenzialmente completando due varianti della buca. Una volta presa una decisione, vengono conteggiati solo i lanci per la variante corretta.

Practice throw

QA-PRA-1

Dopo aver marcato il mio lie, ho lanciato il mio putter a circa 3 metri verso la mia borsa. Ha colpito la mia borsa, si è sollevato ed è rotolato per circa 10 metri giù per una collina. È considerato practice throw?

No. Un lancio inferiore a cinque metri (in aria) per riporre o restituire un disco non è un practice throw.

QA-PRA-2

Il mio amico ha lasciato un disco inutilizzato vicino al tee. L'ho raccolto e li ho visti nella buca successiva, quindi gliel'ho lanciato. Erano a circa 30 metri di distanza. È stato un practice throw?

Sì. Ha viaggiato per più di cinque metri in aria, quindi è stato un practice throw, indipendentemente dallo scopo del lancio.

QA-PRA-3

Un giocatore del mio gruppo era arrabbiato dopo aver mancato un putt corto. Dopo aver completato la buca, ha puttato con forza le catene da circa due metri di distanza. È stato un practice throw?

Sì, il lancio non è stato effettuato con intento competitivo, né per mettere da parte un disco inutilizzato o per restituire un disco a un giocatore. Questo lo rende un practice throw.

Interferenza

QA-INT-1

Il mio disco era bloccato su un albero molto al di sopra dei due metri (con la regola dei due metri in vigore), quando il lancio di un altro giocatore lo ha fatto cadere a terra. Dov'è il mio lie? sono soggetto a un penalty throw per la regola dei due metri?

Le regole sull'interferenza stabiliscono che un disco che è stato spostato deve essere giocato approssimativamente dove si è fermato per la prima volta. Dato che era chiaramente sopra i due metri, sei soggetto a un penalty throw proprio come se il disco fosse rimasto sull'albero.

Misplay

QA-MIS-1

Il mio gruppo ha giocato una buca che non fa parte del percorso del torneo. Qual è la sanzione?

Se la buca è stata giocata al posto di una buca che fa parte del percorso, vengono aggiunti due *penalty throw* a ciascuno per quella buca. Se la buca è stata giocata in aggiunta alle buche che compongono il percorso, al punteggio totale di ciascun giocatore vengono aggiunti *penalty throw* (i punteggi per la buca extra vengono ignorati).

QA-MIS-2

Ho lanciato accidentalmente dal disco di un altro giocatore. È stato un foot fault o un misplay?

Questo è un *misplay* perché è stata usata il *lie* sbagliato. Un *foot fault*, o una *stance violation*, presuppone che sia stato utilizzato il *lie* corretto ma che il giocatore l'abbia sbagliato durante il lancio.

QA-MIS-3

Il mio drive è andato missed-mando, ma ce ne siamo accorti solo dopo che ho fatto un altro lancio. Cosa devo fare?

Il tuo secondo lancio è stato un *misplay* perché l'hai fatto da un *lie* sbagliato. Avrebbe dovuto essere fatto dalla *drop zone* (o dal *tee* se non c'è la *drop zone*). Dal momento che hai colto il tuo errore dopo un singolo lancio sbagliato, non conterai o non giocherai quel lancio sbagliato. Invece, otterrai un *penalty throw* per l'errore. Il tuo prossimo lancio sarà dal *lie* corretto per il *missed-mando*. La penalità per aver sbagliato il *mando* si applica ancora poiché è stata effettuata prima del lancio che era un *misplay*.

QA-MIS-4

Dopo aver inviato la scorecard, mi sono reso conto che non avevo finito una buca che avevo iniziato. Qual è la sanzione?

La penalità è di due *penalty throws*, come indicato nell'811.C. Viene addizionato un

lancio aggiuntivo (basato su 811.F.3) per rappresentare il lancio finale sulla buca che non è stata completata. Il punteggio per quella buca è il numero di lanci effettuati, più due *penalty throws*, più uno in più per aver completato la buca.

QA-MIS-5

Ho avuto mal di stomaco nel mezzo del round e ho dovuto trovare un bagno. Sono stato lì abbastanza a lungo che il mio gruppo ha giocato una buca senza di me. Posso ricongiungermi a loro e prendere una penalità per la buca che ho saltato?

Sì. Guarda l'811.F.5 e 811.F.6 per sapere come comportarti in questa situazione.

QA-MIS-6

*Sono arrivato in ritardo, dopo il segnale dei due minuti, e ho scoperto di essere stato assegnato alla buca 12, che è dall'altra parte del parco. Non c'è modo di arrivare in tempo, quindi mi aspettavo di ricevere par più quattro per aver saltato la buca. Poi ho notato che la buca 3, che è vicina, aveva solo tre giocatori. Se mi unisco a loro, ricevo due *penalty throws* per partenza dalla buca sbagliata e/o nel gruppo sbagliato, salvando due colpi. furbo, vero?*

Non così tanto. Giocare intenzionalmente una buca a tuo vantaggio può farti squalificare. Eventuali lanci giocati con il gruppo di partenza sbagliato vengono ignorati. Devi trovare il tuo gruppo assegnato.

Cortesia

QA-COU-1

A un mio rivale piace fare giochetti mentali, ad esempio dicendomi il mio punteggio per il round, che pensa che farò o che sbaglierò un putt, ecc. Posso chiamare una violazione di cortesia?

Forse. Sebbene comportarsi da idiota non sia esplicitamente elencato come una *courtesy violation*, qualsiasi azione che sia "distraente o antisportiva" può essere penalizzata. Dovrai decidere se il

comportamento del giocatore è abbastanza grave da fare una chiamata. A parte questo, è qualcosa su cui tu, il tuo gruppo e/o altri giocatori dovrete porre attenzione. Se il comportamento è già abbastanza grave, o se si individua uno schema nei comportamenti del giocatore, puoi avvisare il TD e/o il Comitato Disciplinare PDGA.

Attrezzatura

QA-EQU-1

Posso usare i telemetri?

Sì, ma devi comunque lanciare entro i 30 secondi consentiti dalla regola dell'Excessive Time.

QA-EQU-2

I dischi in rimanenza (dischi X-out, factory seconds, scarti hot stamp, ecc.) di modelli approvati PDGA sono legali per l'uso nelle competizioni PDGA?

Sì. Sono legali per il gioco PDGA purché soddisfino anche le restrizioni generali (peso, nitidezza del bordo, flessibilità, ecc.) Come delineato dal documento *PDGA Technical Standards*. I giocatori hanno sempre il diritto di mettere in discussione la legalità di un disco utilizzato in competizione. In questi casi il TD effettuerà l'ultima chiamata.

QA-EQU-3

Ho lasciato il mio putter preferito in macchina. Il mio amico può andare a prendermelo durante il round?

Sì. Puoi aggiungere dischi alla tua borsa dopo che il round è iniziato. Assicurati che l'incarico non distraiga gli altri giocatori e di non violare la regola dell'Excessive Time. Il momento migliore per farlo è tra una buca e l'altra.

QA-EQU-4

Sono un giocatore di ultimate passato al disc golf e mi piace indossare guanti con grip quando gioco a disc golf. Sono ammessi?

Sì. I guanti sono specificatamente consentiti dal 813.02.C come dispositivo che controlla l'abrasione.

QA-EQU-5

Il mio disco è atterrato in un punto che ha un terreno molto duro e roccioso. Posso mettere un asciugamano o una imbottitura per proteggere il mio ginocchio?

Sì. Puoi posizionare un asciugamano o un piccolo cuscinetto di spessore inferiore a 1 cm quando compresso sul *lie*, anche all'interno della *drop zone* o della *teeing area*.

Match play

QA-MAT-1

Il mio avversario ha concesso un putt, ma mi piacerebbe comunque provare il putt per mantenermi allenato. Posso farlo?

No. Una volta che il tuo avversario ha concesso un putt, hai completato la buca. Un putt lanciato dopo è considerato *extra throw*. Il primo *extra throw* comporta un avvertimento; quelli successivi incorrono in *penalty throw*.

Doubles and Team Play

QA-DOU-1

Il mio compagno di doppio ha effettuato un lancio di approach usando il disco lanciato come marker. Posso contrassegnare il lancio con un mini-disc per il mio lancio?

No. I membri della squadra devono utilizzare lo stesso metodo di marcatura per marcare il *lie* e contrassegnare il *lie* una volta sola.

Competition Manual

QA-CMP-1

Le donne possono giocare in qualsiasi divisione?

Una donna può giocare in qualsiasi divisione per la quale presenti i criteri di idoneità all'accesso. Non esistono divisioni accessibili esclusivamente a giocatori maschi.

QA-CMP-2

Che succede se un gruppo inizia a giocare prima del segnale di inizio ufficiale?

Se il gruppo inizia a giocare in anticipo per errore e poi sente il segnale di inizio, i giocatori dovranno tornare al tee e ricominciare. Nessuno dei lanci effettuati viene conteggiato come *practice throw* anche se effettuati dopo il segnale dei due minuti. Se il gruppo ha iniziato a giocare in anticipo e non ha mai sentito il segnale di inizio ufficiale, i loro punteggi vengono mantenuti in base ai lanci effettuati senza applicare penalità.



Diritti

I diritti sul testo originale in lingua inglese sono riservati a PDGA ([Professional Disc Golf Association](#)), la traduzione in lingua locale del testo originale e dei suoi contenuti è autorizzata da PDGA a condizione che previsioni e regole non vengano volontariamente alterate, travisate o modificate nel significato. PDGA deve essere informata della traduzione e riceverne copia.

PDGA è un'organizzazione senza scopo di lucro con sede presso:
International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802 - United States of America

Traduzione in lingua italiana

La traduzione è stata prodotta a cura di [IL Disc Golf Asd](#), e in particolare grazie al contributo volontario di alcune socie e soci che ringraziamo sentitamente per l'impegno profuso:

Elisabetta Tosi #218281

Michela Bruna #210122

Charlie Pickthall #50356

Riccardo Scroffernecher #125537

IL Disc Golf è l'Associazione Sportiva Dilettantistica che si occupa della promozione e dello sviluppo del Disc Golf in Italia dal 2017.

Con sede in Viale Turchia, 44 - 20134 Milano (MI) presso il Parco Lambro Disc Golf Course.



COMPETITION MANUAL FOR DISC GOLF EVENTS

PDGA.com

TRADUZIONE IN
LINGUA ITALIANA

GENNAIO 2023

PDGA™

INDICE

Introduzione	p.2
Lo Spirit of The Game	p.2
Il Codice del Disc Golfista	p.2

Sezione 1: Procedure per i Tornei

1.01 Idoneità dei giocatori	p.3
1.02 Registrazione ai tornei	p.3
1.03 Ritiri e Rimborsi	p.5
1.04 Event Check-In	p.7
1.05 Round di pratica, partenza dei giochi, Ritardi alle partenze	p.7
1.06 Gruppi di gioco e suddivisioni	p.7
1.07 Sospensione dei Giochi	p.10
1.08 Riduzione della batteria di giocatori (<i>cut</i>)	p.11
1.09 Parità e spareggi	p.11
1.10 Distribuzione dei premi	p.12
1.11 Ruolo di Official	p.13
1.12 Ruolo di Tournament Official	p.14
1.13 Sicurezza dei giovani	p.14
1.14 PDGA League	p.15

Sezione 2: Requisiti di idoneità alle Divisioni

2.01 Generale	p.16
2.02 Eccezioni	p.17
2.03 Riclassificazione di Professionisti/Amatori	p.18
2.04 Pro che giocano a Am / Ams che giocano a Pro	p.18
2.05 True Amateur	p.18

Sezione 3: Codice di condotta del giocatore

3.01 Generale	p.19
3.02 Ritmo di gioco	p.19
3.03 Cattiva condotta del giocatore	p.19
3.04 Dress Code	p.21
3.05 Cart, Caddies e Gruppi	p.22
3.06 Tour Player Media e relazioni con gli Sponsor	p.23
3.07 Politica su attività commerciali accessorie agli eventi	p.23
3.08 Diritti e responsabilità del TD	p.23



Inquadra il codice QR per la versione online originale, aggiornata in base ai cambiamenti più recenti. Le cancellazioni vengono segnate con una linea mentre i **nuovi inserimenti** in grassetto.

Visita www.pdga.com per visionare tutti i documenti e le policy di riferimento non presenti in questo

Versione documento **Gennaio 2023**
Traduzione a cura di [IL Disc Golf Italia](#)

Competition Manual for Disc Golf Events

Introduzione

Il *PDGA Competition Manual for Disc Golf Events* (in breve: *Competition Manual*) definisce procedure e linee guida per gli eventi PDGA e viene utilizzato insieme ai documenti *Regolamento Ufficiale del Disc Golf* e *Tour Standards*.

Queste procedure e Linee guida si applicano a tutti gli eventi *PDGA-Sanctioned* a meno che non sia specificato diversamente. Tutti i riferimenti alla figura di "Tournament Director" o "TD" contenuti nel *Competition Manual* o nei *Tour Standards* stanno a significare la persona in carica per lo svolgimento dell'evento come da articolo 801.02.G.

Se un *Tournament Director* trovasse una più di queste disposizioni inaccettabili, potrà richiedere un'esenzione contattando il *PDGA Director of Event Support* alla mail eventsupport@pdga.com o contattando il numero 762-253-2200.

Lo Spirit of the Game

Il disc golf è tipicamente giocato senza la supervisione di un arbitro o un giudice di gara. Il gioco si basa sulla capacità dei giocatori di dimostrare spirito sportivo, integrità, considerazione per gli altri giocatori, e di attenersi alle *Official Rules of Disc Golf*. Tutti i giocatori dovrebbero comportarsi in maniera disciplinata, dimostrando cortesia e fairplay in ogni momento, indipendentemente dal livello di competizione in gioco.

Make the Call (chiama un fallo). *Accept the Call* (accetta la chiamata di un fallo da parte di un altro giocatore). Non è niente di personale; sono le regole. Anche questo è lo *Spirit of The Game* del Disc Golf.

Il Codice del Disc Golfista

1. Gioca intelligente: Non lanciare MAI verso una zona poco visibile o quando altri giocatori, spettatori, passanti o altre persone sono in traiettoria di tiro. Usa uno *spotter*.
2. Rispetta il Percorso: Informati sul regolamento del parco. Non lasciare rifiuti o graffiti, rispetta la natura e le attrezzature.
3. Rappresenta lo Sport: Sii positivo e responsabile. Insegna agli altri.



Sezione 1: Procedure per i tornei

1.01 Idoneità dei giocatori

- A. Tutti i membri in regola per PDGA sono idonei per competere in qualsiasi divisione in base alla Classe (Professionisti o Amatori) o in base ad età, genere o *Player Rating*. Eventuali eccezioni dovranno essere approvate in anticipo dal *PDGA Director of Event Support*. Visionare la Sezione 2: *Requisiti di idoneità alle Divisioni* per informazioni più dettagliate riguardo l'idoneità nelle varie divisioni.
- B. Requisiti di affiliazione:
 - 1. Essere membro di PDGA (abbonato anno corrente) è richiesto per competere in qualsiasi evento di categoria *Major, Elite Series, A-Tier* o *B-Tier*.
 - 2. In tutti gli altri Eventi *PDGA-Sanctioned*, i giocatori che non sono in regola con la membership annuale potrebbero incorrere nel pagamento di una *non-member fee* per l'accesso alla competizione (non richiesto per le *League*, vedi 1.14.C.1).
 - 3. Negli eventi *PDGA-Sanctioned* che permettono la partecipazione di non-membri o membri non correnti (non in regola con l'abbonamento annuale), la fee aggiuntiva potrebbe non applicarsi alle divisioni Junior nei casi in cui è stata approvata un'eccezione dal *PDGA Director of Event Support*.

1.02 Registrazione ai Tornei

- A. La preregistrazione è richiesta per tutti gli eventi *PDGA Major, Elite Series* e *A-Tier*. La preregistrazione è raccomandata per tutti gli altri *Tier*.
- B. Un giocatore non è ufficialmente inserito nell'evento fino a che la sua quota di iscrizione non viene ricevuta e confermata dall'evento.
- C. Tutte le posizioni nell'evento saranno riempite in base all'ordine di arrivo (*first-come, first-served*), a meno di specifiche per divisione o per classe di giocatori che saranno pubblicizzate in anticipo in sede di registrazione. In caso siano assenti specifiche indicazioni vale il principio *first-come, first-served* a meno delle eccezioni indicate a seguire.

1. Eccezioni

Alcune eccezioni al principio *first-come, first-served* sono possibili per premiare club locali e i volontari per il loro fondamentale servizio al livello locale; per dare ai Tournament Directors (TD) uno strumento utile per finanziare tornei a beneficio di tutti i giocatori partecipanti; per permettere ai TD di dare priorità allo sviluppo di specifiche aree o categorie demografiche ritenute appropriate.

- a. Nessuna di queste eccezioni si applica ai *PDGA Majors* o ai *PDGA Elite Series* in quanto questi eventi hanno già una specifica struttura di registrazione accordata in anticipo con PDGA. Tornei *A-Tier* che si svolgono in concomitanza ad un *Elite Series* potrebbero applicare queste eccezioni.
- b. In tutti i casi, l'utilizzo di una qualsiasi di queste eccezioni deve essere comunicata in modo trasparente con tempi e modalità utili per dare opportunità a un qualsiasi giocatore di soddisfare i requisiti previsti dalle eccezioni applicate.

- c. Le eccezioni previste sottoelencate (punti 2, 3 e 4) - classificate come *Non Limitate*, *Limitate*, e *Club Affiliati PDGA* - sono le UNICHE eccezioni permesse per un evento PDGA-Sanctioned diversamente da una modalità 100% *first-come, first-served*.

2. Eccezioni Non Limitate

Le *Eccezioni Non Limitate* non sono vincolate a una percentuale di posti disponibili nell'evento, ma da specifici intervalli temporali di registrazione anticipata basata su specifico criterio, in cui si applica il principio *first-come, first-served* per qualsiasi giocatore rientri nei criteri definiti.

- a. Il TD può offrire intervalli di registrazione anticipata basati sui *Player Rating PDGA* dei giocatori per dare priorità ai giocatori con rating più alto (es. Eventi *Elite Series*, *USADGC*, ecc.).
- b. Il TD può offrire intervalli di registrazione anticipata basati sulla qualificazione attraverso la partecipazione di Eventi di Qualificazione aperti pubblicamente a tutti i giocatori (es. *PDGA Worlds*, *USDGC*, o *Finali Point Series*).
- c. Il TD può offrire intervalli di registrazione anticipata basati su specifiche divisioni che solitamente non lo prevedono. Questa eccezione si applica limitatamente a divisioni *Female-only*, *Junior*, o *Senior* (dai 50 anni in su).

3. Eccezioni Limitate

Requisiti di applicazione:

- a. Il TD può applicare una o più tra le tipologie di *Eccezioni Limitate* riportate a seguire. In nessuna occasione possono essere allocati più di un terzo (33%) dei posti totali di un evento in base a una qualsiasi combinazione di una o più delle *Eccezioni Limitate* applicabili. Due terzi (67%) dei posti nell'evento devono comunque essere allocati con il principio *first-come, first-served*.
- b. Se l'evento fissa un tetto massimo di registrazioni Pro/Amatori, non più di un terzo (33%) dei posti Pro e un terzo (33%) dei posti Amatori possono essere allocati in totale in base alla combinazione di una o più delle *Eccezioni Limitate* applicabili. Due terzi (67%) dei posti disponibili per l'evento devono comunque essere assegnati con il principio *first-come, first-served* per le registrazioni sia di Pro che di Amatori.
- c. Se l'evento presenta tetti massimi per divisione, non più della metà (50%) dei posti in qualsiasi divisione possono essere assegnati in base alla combinazione di una o più delle *Eccezioni Limitate* applicabili. La metà (50%) dei posti devono essere assegnati secondo il principio *first-come, first-served* per le registrazioni in qualsiasi divisione disponibile.
- d. Le *Eccezioni Limitate* applicabili sono le seguenti:
 - 1. Eccezione per i Membri Affiliati a Club
Il TD può offrire la registrazione anticipata ai membri dei disc golf club locali affiliati PDGA che ospitano, organizzano, o in qualsiasi modo facilitano la realizzazione dell'evento. L'affiliazione ai Club non può essere esclusiva e deve essere comunicata pubblicamente la modalità di affiliazione con i tempi e i modi consono per permettere a chiunque di affiliarsi qualora lo voglia.

2. Eccezione Sponsorizzazione Eventi

Il TD può offrire la registrazione anticipata a giocatori che sponsorizzano l'evento (o a giocatori designati dagli sponsor dell'evento) nella misura determinata dallo stesso TD. L'opportunità di sponsorizzazione non può essere esclusiva e deve essere comunicata pubblicamente con i tempi e i modi consoni per permettere a chiunque di partecipare in base all'Eccezione Sponsorizzazione Eventi qualora lo voglia.

3. Eccezione per Volontari

Il TD può offrire la registrazione anticipata ai volontari per il loro contributo all'evento (es. preparazione campo, ecc.) nella misura determinata dallo stesso TD.

L'opportunità di volontariato non deve essere esclusiva e dev'essere comunicata pubblicamente con i tempi e i modi consoni per permettere a chiunque di partecipare in base all'Eccezione per Volontari qualora lo voglia.

4. Eccezione per Membri Affiliati a Club PDGA - Evento "Club Members Only"

a. Un Club affiliato PDGA con ampi numeri di associati può indire un evento *PDGA-sanctioned* dove la registrazione è aperta solamente ai membri del Club Affiliato PDGA.

b. L'affiliazione al Club non può essere esclusiva e deve essere comunicata pubblicamente la modalità di affiliazione con i tempi e i modi consoni per permettere a chiunque di affidarsi qualora lo voglia.

c. La registrazione per i membri del Club deve essere aperta in modalità *first-come, first serve*.

d. Dal momento che non sono aperti al pubblico, questi eventi devono essere designati come "X" Tier (XC, XB, XA, etc.), e il nome dell'evento deve includere la frase "*- Club Members Only Event*" (ad es: "Casoria Challenge - Club Members Only Event")

D. Le liste di attesa verranno mantenute (per Classe, per divisione, o per posti complessivi) in base al tetto massimo di iscrizioni pubblicato in anticipo.

E. Le iscrizioni ricevute tramite registrazione online devono riportare la data e l'ora in cui la quota di iscrizione è stata effettivamente ricevuta dal sistema di iscrizioni online.

F. Nel caso in cui vengano ricevute più iscrizioni contemporaneamente, il giocatore con il numero PDGA più basso avrà la priorità.

G. Gli eventi devono pubblicare elenchi di giocatori registrati e liste di attesa su pdga.com e/o sul sito ufficiale di registrazione del torneo e aggiornare tali elenchi almeno una volta alla settimana.

H. Solo gli iscritti che hanno effettivamente versato la quota di ingresso dovrebbero essere pubblicati nell'elenco di iscritti al torneo.

1.03 Ritiri e Rimborsi

Policy per gli eventi

- A. I giocatori che intendono ritirarsi DEVONO notificare via e-mail o telefono al Tournament Director, esclusivamente ai contatti indicati nelle informazioni ufficiali del Torneo. Conversazioni con persone diverse dal Tournament Director, incluso lo staff dell'evento, non sono considerate comunicazioni ufficiali.
- B. I giocatori che hanno pagato PIÙ della sola quota di lista d'attesa nominale di \$10 (per essere inseriti in lista d'attesa dell'evento) che non riescono ad accedere all'evento o che

richiedono ufficialmente di ritirarsi dalla lista di attesa prima della chiusura pubblica della registrazione all'evento (consigliata al massimo entro una settimana), riceveranno il 100% del rimborso in denaro (meno una commissione di un ammontare fino a \$10 per la lista d'attesa). I giocatori in *waitlist* che hanno pagato SOLO l'importo nominale di \$10 come quota di *waitlist* non riceveranno alcun rimborso.

- C. I giocatori che richiedono ufficialmente di ritirarsi da un evento con almeno 30 giorni di anticipo dall'inizio dell'evento riceveranno il 100% del rimborso monetario della quota di iscrizione (meno un costo di gestione fino ad un massimo di \$10).
- D. I giocatori che richiedono ufficialmente di ritirarsi da un evento tra i 15 e i 29 giorni di anticipo dall'inizio dell'evento, riceveranno il 100% del rimborso monetario della loro quota di iscrizione (meno una fee di gestione fino ad un massimo di \$10) SOLTANTO se il posto a loro riservato nel torneo viene rimpiazzato da un giocatore presente in lista d'attesa al momento del ritiro. Se la posizione del giocatore NON viene riempita, il TD ha facoltà di fornire il 50% dei costi di iscrizione OPPURE il *Player Pack* che il giocatore avrebbe ricevuto con la partecipazione (meno i costi di spedizione). Nel caso in cui si trattasse di un giocatore in una divisione Pro che non prevede *Player Pack* dal valore di almeno il 25% del costo di iscrizione, il TD rimborserà il 50% del valore monetario della quota di iscrizione.
- E. I giocatori che richiedono ufficialmente di ritirarsi da un evento entro i 14 giorni di anticipo dall'inizio dell'evento e prima della data di chiusura delle iscrizioni, riceveranno il 100% del rimborso monetario della loro quota di iscrizione (meno una fee di gestione fino ad un massimo di \$10) SOLTANTO se il posto a loro riservato nel torneo viene rimpiazzato da un giocatore presente in lista d'attesa al momento del ritiro. Se la posizione del giocatore NON viene riempita, il TD ha facoltà di fornire il 25% dei costi di iscrizione OPPURE il *Player Pack* che il giocatore avrebbe ricevuto con la partecipazione (meno i costi di spedizione). Nel caso in cui si trattasse di un giocatore in una divisione Pro che non prevede *Player Pack* dal valore di almeno il 25% del costo di iscrizione, il TD rimborserà il 25% del valore monetario della quota di iscrizione.
- F. I giocatori che NON richiedono ufficialmente di ritirarsi da un evento per il quale hanno riservato un posto prima della chiusura delle iscrizioni (o che non si presentano senza avvisare) rinunciano alla quota di iscrizione versata e NON hanno diritto a ricevere un rimborso o il *players pack*. Questo articolo NON si applica ai giocatori in lista d'attesa; vedi 1.03.B
- G. I TD di eventi *Major*, *Elite Series*, e *A-Tier* possono richiedere al *PDGA Director of Event Support* di modificare le scadenze per i punti C, D e E.
- H. Se garantita, la politica applicata dovrebbe essere pubblicata in modo chiaro insieme a tutti gli altri materiali utili alla registrazione.
- I. Se un TD annullasse una Divisione a causa di scarsità di giocatori iscritti per la divisione (vedi 2.01.K), qualsiasi giocatore iscritto in quella divisione che non desiderasse muoversi verso una diversa divisione per la quale possiede le caratteristiche, riceverà un rimborso completo.
Nota: è altamente raccomandato che grandi eventi con elevati numeri di partecipanti NON includano oggetti personalizzati nei players pack a causa della complessità che crea in termini di ritiri e rimborsi. Oggetti personalizzati dovrebbero essere offerti solamente come merchandising acquistabile durante la registrazione eventualmente con fee separate e non rimborsabili, gestite separatamente dalla fee di registrazione.
- J. Se un TD annulla un evento, tutti i giocatori registrati o in lista d'attesa devono ricevere un rimborso monetario del 100% della quota di iscrizione o della quota per la lista d'attesa. Solo nel caso di un disastro al di fuori del controllo del TD che impedisce lo svolgimento dell'evento rendendo indisponibile la/e sede/i, e solo previa approvazione da parte del *PDGA Director of Event Support*, un TD può fornire ai giocatori registrati per

divisioni Amatori un *players pack* e un rimborso parziale in denaro pari alla differenza tra il valore al dettaglio del *players pack* e l'importo della quota di iscrizione.

- K. Se un TD posticipa un evento, tutti i giocatori attualmente registrati o in lista d'attesa per la data originale, al momento del rinvio devono ricevere un rimborso monetario del 100% se lo richiedono. Solo nel caso di un disastro al di fuori del controllo del TD che impedisce lo svolgimento dell'evento rendendo indisponibile la/e sede/i, e solo previa approvazione da parte del *PDGA Director of Event Support*, un TD può rimborsare i giocatori registrati in divisioni Amatori con un *Players pack* e un rimborso parziale in denaro pari alla differenza tra il valore al dettaglio del *Players pack* e l'importo della quota di iscrizione. Una volta annunciata una nuova data, tutti gli iscritti precedenti che sono ancora registrati devono essere avvisati via e-mail e avere l'opportunità di ricevere un rimborso monetario del 100% della quota di iscrizione se non hanno disponibilità a partecipare nella nuova data dell'evento.

1.04 Event Check-In

- A. La registrazione degli iscritti all'arrivo (detto *Players Check-in*) è richiesta per i giocatori partecipanti in Eventi classificati come *Majors*, *Elite Series* e *A-Tier*; è suggerita anche per eventi di tutti gli altri *Tier*.
- B. Il mancato presentarsi di un qualsiasi giocatore al check-in nei tempi specificati dal Tournament Director può essere recepito come rinuncia del proprio posto nel torneo e della quota di iscrizione. Eccezioni possono essere avallate solamente a discrezione del Tournament Director.

1.05 Round di pratica, partenza dei giochi, Ritardi alle partenze

- A. I giocatori sono responsabili per la programmazione dei propri round di pratica prima dell'evento. La disponibilità del Course e del set-up da torneo può variare (Vedi il documento *PDGA Tour Standards* per maggiori dettagli). Il/i Course non è disponibile/i per la pratica durante lo svolgimento del torneo e in altre fasce orarie designate dal Tournament Director.
- B. Durante la competizione vengono utilizzate due tipologie di partenza dei giochi:
1. Partenze *Shotgun Starts* (Round in cui molteplici gruppi iniziano il gioco simultaneamente): ad un orario predefinito, le scorecard devono essere distribuite ai giocatori presso la *Tournament Central*. Dopo la distribuzione delle scorecard, ai gruppi viene dato tempo sufficiente per raggiungere la buca di partenza assegnata a ciascun gruppo. Un segnale sonoro forte e chiaro (es. corno, fischio, sparo) deve essere utilizzato per indicare che mancano due minuti alla partenza dei giochi. Il segnale deve essere costituito da due brevi suoni. Dopo quel momento, i giocatori devono concludere la pratica e muoversi celermente al Tee della propria buca di partenza.
Un singolo segnale sonoro prolungato sancisce la partenza dei giochi e i giocatori responsabili di segnare i punti dovranno annunciare l'ordine di partenza del gruppo.
 2. Partenze *Tee Times* (Round in cui i gruppi partono uno dopo l'altro da una certa buca): Ogni giocatore deve iniziare il gioco nell'orario annunciato dal Tournament Director. Si raccomanda i giocatori di presentarsi allo *starter* il almeno 10 minuti prima del tee time indicato. In eventi con partenze *Tee Times* i giocatori possono fare pratica nelle aree designate dal TD e fino a che lo *starter* non segnali i due minuti prima della partenza del loro gruppo. Quando i round di torneo sono in corso sul Course, quel Course non è disponibile per la pratica a meno di diversa indicazione del TD.

- C. Un lancio da parte di un giocatore effettuato tra il segnale dei due minuti e l'inizio del round riceve un'ammonizione se osservato da due o più giocatori o da un *official*. Eventuali ulteriori lanci da parte del giocatore in quel periodo di tempo, se osservati da due o più giocatori o da un *official*, risulteranno in un *penalty throw* aggiunto al punteggio del giocatore, indipendentemente dal numero di lanci effettuati.
- D. È responsabilità esclusiva del giocatore conoscere le regole e le specifiche del percorso, essere alla buca di partenza ed essere pronto a giocare in tempo per la partenza del suo round.
- E. I giocatori assenti alla buca di partenza o a qualsiasi buca successiva commettono *Misplay* (vedi 811.F.5 e 6, *Misplay*). Se i giocatori non si presentano per l'intero round sono passibili di squalifica a discrezione del Tournament Director.
- F. I giocatori che arrivano in ritardo, sia per partenze Shotgun che Tee Times, sono responsabili di presentarsi al proprio arrivo dal TD, alla *Tournament Central* o allo *starter*, per conoscere il proprio gruppo corretto di partenza. Essi sono gli unici responsabili dell'inizio del gioco con quel gruppo di gioco o con il gruppo creato dal TD a causa dell'assenza iniziale. Fallire in questo intento è considerato *Misplay* (vedi 811.F.10, *Misplay*).
- G. Il Tournament Director deve fornire almeno due scorecard ad ogni gruppo di gioco, da compilare indipendentemente una dall'altra. Le scorecard possono essere fornite in un'unica o diverse modalità (cartacee, digitali, entrambe, ecc.). Ogni membro del gruppo di gioco deve avere l'opportunità di esaminare le scorecard e ogni membro del gruppo di gioco deve concordare sulla scorecard ufficiale prima della consegna nella modalità indicata dal Tournament Director in base al metodo di scoring indicato come ufficiale per il torneo.
- H. Scorecards cartacee devono sempre essere rese disponibili per ogni gruppo di gioco, indipendentemente dal metodo di scoring indicato come ufficiale per il torneo dal Tournament Director.

1.06 Gruppi di gioco e suddivisioni

- A. Le classi Professional e Amatori non dovrebbero essere raggruppate insieme. I giocatori dovrebbero essere raggruppati per divisione nella maggior misura possibile.
- B. Tutti i giocatori parte di una divisione dovrebbero essere raggruppati nel primo round secondo uno dei seguenti criteri:
 1. Raggruppamento casuale; i giocatori all'interno di una divisione vengono raggruppati secondo un ordine casuale per il primo round.
 2. Raggruppamento per rating; i giocatori all'interno di una divisione possono essere raggruppati per rating per creare i gruppi del primo round. Il giocatore con il rating più alto inizia dalla buca con il numero più basso, il secondo giocatore con il rating più alto inizia dalla buca successiva, ecc. Si applica il criterio fino a che tutte le buche di partenza vengono riempite.
Ad esempio, una divisione conta 12 giocatori assegnati su 3 buche in base al loro rating, con il seguente raggruppamento:
 - Buca 1: Giocatori 1, 4, 7 e 10
 - Buca 2: Giocatori 2, 5, 8 e 11
 - Buca 3: Giocatori 3, 6, 9 e 12
 3. Nel caso una divisione sia sufficientemente numerosa per essere distribuita su più gironi o sezioni, i giocatori dovrebbero essere suddivisi in base al rating (Esempio: i 72 giocatori con il rating più alto vengono assegnati al girone A e i 72 con il rating più basso

vengono assegnati al girone B) e quindi distribuiti casualmente in ciascun girone per il primo round.

4. Gli eventi *C-Tier* presentano l'opzione di mischiare casualmente le divisioni (SOLAMENTE per il primo round) con l'eccezione delle divisioni Junior ≤ 15 , Junior ≤ 12 , Junior ≤ 10 , Junior ≤ 08 , e Junior ≤ 06 i cui giocatori dovrebbero essere raggruppati esclusivamente con giocatori parte di queste stesse divisioni.
- C. Per tutti i round successivi, i giocatori dovrebbero essere raggruppati per divisione nella maggior misura possibile.
- D. All'interno di una divisione, i giocatori dovrebbero essere raggruppati in base al punteggio più basso ottenuto (vedi 1.09 per gli spareggi). Il gruppo con i punteggi più bassi parte dalla buca con il numero minore, e così via. Se si applicano le partenze Tee Times, il gruppo con il punteggio più basso parte all'ultimo orario di partenza disponibile.
- E. Sono previsti spareggi per i risultati complessivi alla pari (vedi 1.09)
- F. Per promuovere correttezza e onestà nel gioco, i gruppi non possono essere più piccoli di tre persone, ad eccezione di circostanze attenuanti ritenute necessarie da parte del Tournament Director. In caso di gruppi più piccoli di tre giocatori che debbano giocare insieme, un *Tournament Official* designato (vedi 1.12.A) deve accompagnare il gruppo durante il gioco e potrà partecipare al gioco fino alla misura in cui questo non interferisca con i giocatori parte della competizione.
- G. I gruppi non possono essere maggiori di cinque giocatori e dovrebbero essere limitati a quattro giocatori ove possibile.
- H. Qualora fossero presenti più partecipanti di quanti possano giocare contemporaneamente in un round, il totale dei giocatori può essere suddiviso in sezioni o gironi. I giocatori facenti parte della stessa divisione devono giocare lo stesso layout durante la competizione.
- I. Se le condizioni (meteo, ambientali, date, ecc.) influenzano il gioco in modo diverso tra le sezioni/gironi, il Tournament Director può considerare l'utilizzo di una procedura di sezionamento per determinare l'avanzamento. In tal caso, da ogni sezione/girone verrebbe prelevato un numero proporzionato di giocatori che avanzano per punteggio e i loro punteggi non verranno conteggiati per le fasi successive di gara.
- J. L'utilizzo di "Super Gruppi" al primo round per scopi di copertura mediatica NON sono permessi a meno che la copertura mediatica non sia preventivamente approvata da ciascun giocatore parte del gruppo e dal *PDGA Director of Event Support*.
- K. Il "*Ghost Group*" è definito come un gruppo secondario di giocatori che viene assegnato ad una buca di partenza già occupata da un altro gruppo di giocatori. I *Ghost Group* devono essere utilizzati solo per risolvere situazioni di emergenza, come una buca resa ingiocabile a causa di allagamenti, linee elettriche abbattute o altre circostanze al di fuori del controllo del Tournament Director.
 1. Un *Ghost Group* partirà sempre per secondo alla buca con il numero più basso sia per i raggruppamenti del primo round (vedi 1.06.B) sia per i round successivi (vedi 1.06.D).
 2. I *Ghost Group* dovrebbero iniziare su una buca più corta posizionata dopo una buca più lunga/più difficile per minimizzare l'impatto sul flusso di gioco nel percorso.
- L. In eventi con partenze Tee Times, il TD dovrebbe pubblicare gli orari e i gruppi di partenza nella pagina PDGA dell'evento non oltre le 12 ore prima del primo orario di partenza previsto per quella divisione; oppure non oltre un'ora dopo la conclusione del round precedente.

1.07 Sospensione dei Giochi

La sicurezza di tutte le persone coinvolte è di fondamentale importanza in tutti gli eventi *PDGA-sanctioned*.

I TD sono caldamente incoraggiati ad utilizzare tutte le risorse disponibili per la sicurezza meteo come rilevatori di fulmini o mappe metereologiche online (che mostrano tempeste o fulmini in movimento verso l'area di gioco) al fine di sospendere il gioco prima che le condizioni meteo diventino pericolose per i giocatori, lo staff o gli spettatori (vedi il documento *PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy*).

- A. Qualora sussistano - a discrezione del Tournament Director - condizioni meteo con presenza di fulmini, maltempo eccessivo o instabilità che rendono impraticabile o pericoloso il proseguimento del gioco, il torneo deve essere sospeso. Il segnale di sospensione deve essere emesso nella stessa modalità utilizzata per il segnale di inizio ma con tre brevi suoni. Il segnale deve essere ripetuto almeno una volta entro un minuto dalla prima emissione e il TD deve mettere in campo tutti gli sforzi necessari affinché tutti i gruppi in gioco possano sentire il segnale.
- B. I giocatori devono immediatamente sospendere il gioco e marcare il *lie* di ciascun membro del gruppo. Un oggetto naturale è sufficiente per marcare il *lie* approssimativo da cui il giocatore riprenderà il gioco. Subito dopo i giocatori devono cercare riparo. Quando appropriato, i giocatori devono tornare presso la Tournament Central, la Clubhouse o il punto di ritrovo o comunque un'area designata dal TD. Sono previsti un minimo di trenta minuti di sospensione del gioco dopo il segnale di sospensione.
- C. I giocatori devono riprendere il gioco dal *lie* approssimativo definito al momento della sospensione. Il *lie* approssimativo è determinato dalla maggioranza del gruppo.
- D. Il TD valuta le condizioni e definisce un orario in cui darà aggiornamento circa la riapertura dei giochi oppure l'estensione della sospensione, orario che non può essere inferiore ai trenta minuti dal segnale.
- E. La ripresa dei giochi deve essere segnalata allo stesso modo utilizzato per la partenza del round: due suoni brevi a due minuti dall'inizio e un singolo suono esteso per la partenza.
- F. Il Tournament Director può rimandare il completamento del round ad una data successiva all'interno della programmazione del torneo se, a discrezione del TD, le condizioni non migliorino o il buio arrivi prima dell'orario di fine programmato (vedi il documento *PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy*).
- G. I punteggi dei round parziali devono essere conservati e portati avanti per il completamento del round al momento della ripresa dei giochi.
- H. Un giocatore che interrompe il gioco prima dell'emissione del segnale di sospensione riceve due *penalty throw* se, a discrezione del TD, il giocatore ha interrotto il gioco prematuramente.
- I. Il TD deve assicurare tutti gli sforzi possibili per assicurare che tutti i round del torneo vengano completati come da programma.
 1. Se il torneo prevede un totale di tre (o meno) round, tutti i giocatori devono concludere almeno un round perché l'evento possa essere considerato ufficiale.
 2. Se il torneo prevede un totale di quattro (o più) round, tutti i giocatori devono concludere almeno due round perché l'evento possa essere considerato ufficiale.
 3. Se i criteri sopra non sono rispettati, l'evento deve essere ripianificato. Se la ripianificazione è impossibile e/o i giocatori sono impossibilitati a partecipare, avranno diritto ad un rimborso completo della quota d'iscrizione meno il valore del *players pack*, Fee PDGA e altre Fee associate all'evento.

- J. Tutti i round sospesi devono essere completati, a meno dell'esistenza di condizioni che lo rendano impossibile. Al sussistere di tali condizioni, i risultati saranno considerati definitivi a partire dall'ultimo round completato interamente, a condizione che siano soddisfatti i requisiti necessari per il completamento del round (vedi il documento *PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy*).
- K. Il completamento di un round oggetto di sospensione ha priorità maggiore dello svolgimento di un round successivo programmato, eventuali round successivi programmati possono essere cancellati per completare il round sospeso.

1.08 Riduzioni della batteria di giocatori (*Cut*)

- A. La batteria di giocatori può essere ridotta (*Cut*) per una semi-finale o una finale a discrezione del TD, a condizione che sia annunciato prima dell'apertura iscrizioni dell'evento. L'unica eccezione è applicabile in accordo al *PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy* qualora venga fatto appello per permettere la conclusione di un evento.
- B. A meno di diversa comunicazione anticipata da parte del TD, tutti i pareggi per l'accesso a una semi-finale o finale oggetto di *cut* saranno risolti con uno spareggio (vedi 1.09).
- C. La posizione di accesso a una semi-finale o finale, in caso di *cut*, deve essere collocata almeno in corrispondenza delle posizioni incluse nel *payout*, cosicché tutti i posizionamenti che superano il *cut* vengano premiati. Se altri giocatori classificati al di sotto della linea di *payout* accedono al *cut* per parità di punteggio, solo i giocatori posizionati almeno in parità per una posizione in *payout* saranno premiati. L'unica eccezione applicabile è in caso di appello alla *Severe Weather Policy* (vedi il documento *PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy*).
- D. Qualsiasi giocatore avente diritto, che decide di non partecipare ad una semi-finale o finale, sarà posizionato e premiato come ultimo classificato della batteria di giocatori che ha superato il *cut*.
- E. Eventuali round di consolazione per i giocatori che non hanno superato il *cut* sono scoraggiati, in quanto i round di consolazione sono da considerare successivi all'evento e NON ufficiali; inoltre, NON saranno riportati e NON influiranno sul ranking dei giocatori partecipanti al torneo. Qualsiasi eventuale round di consolazione NON deve avere alcun impatto sulla programmazione dei round ufficiali del torneo.

1.09 Parità e spareggi

- A. Tra un round e l'altro, quando vengono riviste le composizioni dei gruppi di gioco, le posizioni in parità devono essere risolte.
Il giocatore con il punteggio più basso nel round più recente riceverà il posizionamento più alto. Nel caso in cui il punteggio più basso del round precedente è in parità tra più giocatori, sarà considerato il giocatore con il numero PDGA più basso come miglior posizionamento. Sarà utilizzato l'ordine alfabetico per cognome in caso di giocatori non in possesso di numero PDGA.
- B. Ad eccezione di quanto specificato in 1.09D, i pareggi per il primo posto in qualsiasi divisione devono essere risolti con un match in modalità *sudden-death*.
Anche gli spareggi per superare il *cut* e accedere a una semi-finale o finale dovranno essere risolti con un match *sudden-death*. Nessun'altro metodo può essere utilizzato per risolvere un pareggio per il primo posto.
 - 1. Il match *sudden-death* deve iniziare, ove possibile, nello stesso Course del round precedente e alla buca numero uno. A meno di altro Course, buca o serie di buche designati dal TD prima dell'inizio del torneo.

2. Lo specifico ordine di partenza per il *sudden-death* deve essere determinato in maniera casuale (es. lancio di una moneta, pesca, ecc).
 3. In caso di conclusione in parità di una buca durante un match *sudden-death*, l'ordine di lancio alla buca successiva sarà invertito rispetto alla precedente.
- C. Il premio (in denaro o altri premi) per la prima posizione deve essere assegnato al vincitore della divisione e riportato nei risultati dell'evento. Denaro o premi potrebbero non essere divisi equamente tra i giocatori in parità per il primo posto ad eccezione di quanto indicato in 1.09.D.
- D. Eccezioni applicabili al requisito dello spareggio per il primo posto:
1. Un pareggio per il primo posto in un evento con partenza flessibile in cui un concorrente in parità ha già lasciato l'evento.
 2. Un pareggio per il primo posto per la sospensione di un evento a causa di condizioni pericolose, in cui non rimane tempo a sufficienza nell'ultimo giorno di gara regolarmente programmato per completare il torneo o risolvere un pareggio per il primo posto. In nessun caso i giocatori devono essere tenuti, o invitati, a tornare in momenti successivi all'ultimo giorno di regolare programmazione per terminare l'evento. (vedi il documento *PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy*).
 3. Qualora un playoff in modalità *sudden-death* non possa avere luogo nel corso dell'ultima giornata di programmazione dell'evento, la parità in prima posizione sarà mantenuta dichiarando entrambi i giocatori *co-champions* e ripartendo denaro e/o premi (se due giocatori sono in parità al primo posto, denaro e/o premi destinati alla prima e alla seconda posizione saranno divisi tra i due giocatori)
- E. Pareggi conclusivi per posizioni diverse dal primo posto vengono ufficialmente registrati come parità. La distribuzione di premi in denaro per giocatori posizionati in parità (per tutti i casi tranne la prima posizione) viene determinato sommando il totale dei premi in denaro allocati al numero di posizioni occupate dai giocatori in parità e dividendo la somma per il numero di giocatori in parità. La distribuzione di trofei/premi non in denaro per situazioni di parità può essere determinata da un playoff *sudden-death* o da qualunque criterio correlato all'evento di disc golf determinato dal TD, ma solamente a fine di allocazione dei trofei; il risultato dei giocatori deve rimanere registrato ufficialmente come parità.

1.10 Distribuzione dei premi

- A. Qualsiasi giocatore che accetti denaro come premio in una divisione Pro ad un evento *PDGA-sanctioned* (ad eccezione delle League, vedi 1.14.C.2) deve - a scopo di monitoraggio - possedere un numero PDGA prima dell'inizio dell'evento (i giocatori che acquisiscono un numero PDGA dopo la registrazione all'evento devono notificarlo al TD prima dell'inizio dell'evento). I giocatori che non sono membri PDGA hanno diritto esclusivamente a premi non in denaro, qualora tali giocatori si piazzino in una posizione premiata in denaro, il premio in denaro per quella posizione slitta alla posizione immediatamente successiva.
- B. Un Amatore che gioca in divisione Pro NON può accettare merce in sostituzione di contanti in eventi da *A-Tier* e superiori; possono accettare solo Trofei (se disponibili). Qualunque *payout* previsto per la posizione slitta alla posizione immediatamente successiva.
- C. L'*Added Cash* richiesto per ciascun *Tier* deve essere distribuito su tutte le divisioni Pro proporzionalmente in base al peso percentuale delle quote di iscrizione di ciascuna divisione sul piatto complessivo.

- D. In eventi che prevedono più di due round gli schemi di *payout* (Inclusa la voce *Added Cash*) devono essere pubblicati prima dell'inizio dell'ultimo round.
- E. Qualsiasi premio (denaro o merce) rifiutato da un giocatore deve slittare alla posizione immediatamente successiva (ad es. se un giocatore piazzato al terzo posto rifiuta di ritirare il premio, lo stesso sarà ricevuto dal giocatore al quarto posto. Il premio per il quarto slitterà al quinto e così via). I tornei possono trattenere i premi rifiutati solo dopo averli offerti a tutte le posizioni in classifica.
- F. L'utilizzo di formati di gioco come *skins* o similari è permesso agli eventi PDGA, ma tali punteggi non possono essere utilizzati per determinare lo standing generale di un giocatore, e gli eventuali premi non sono conteggiati tra le vincite di un giocatore.
- G. Qualsiasi premio guadagnato da un giocatore sarà distribuito al completamento dell'evento dopo la verifica e la tabulazione dei risultati.
 1. Il TD ha la facoltà di assegnare premi in anticipo a propria discrezione.
 2. I giocatori che lasciano l'evento prima della distribuzione ufficiale dei premi non rinunciano le loro vincite, ma sono responsabili di contattare il TD il prima possibile per organizzare la riscossione di tali vincite e sono anche responsabili di eventuali costi di spedizione associati.
 3. Se un TD utilizza pagamenti elettronici (come PayPal) per i premi in denaro Pro, tali premi devono essere distribuiti entro due giorni lavorativi dal completamento dell'evento. I TD devono fornire contanti o assegni a coloro che non hanno la possibilità di ricevere il pagamento elettronicamente.
 4. Se un TD utilizza buoni o voucher per il *payout* Amatori, questi devono essere riscattati durante l'evento o successivamente in modalità online.
 5. Qualsiasi premio (in denaro o merce) che rimane non reclamato (senza colpe da parte del TD) dopo sei mesi dal completamento dell'evento viene considerato come una rinuncia da parte del giocatore. I TD devono profondere uno sforzo ragionevole per fornire il premio al giocatore contattandolo, offrendosi di provvedere alla spedizione, ecc.

1.11 Ruolo di *Official*

- A. Per essere un *Official* certificato, un individuo deve essere in regola con la membership PDGA, superare l'esame *PDGA Certified Rules Official* e registrarsi come *Official* con PDGA. In caso di modifiche significative alle *Regolamento Ufficiale del Disc Golf*, il Board di PDGA può richiedere agli *Official* Certificati di superare un esame aggiornato per mantenere il loro status di *Official* Certificato.
- B. I TD (e gli assistenti dei TD) devono essere *Official* certificati con certificazione in corso di validità per sancire o organizzare qualsiasi evento PDGA.
- C. Tutti i giocatori devono essere *Official* certificati per poter competere in qualsiasi evento *Elite Series* o *Major PDGA*. L'esame si basa sul *Regolamento Ufficiale del Disc Golf* e sul *Competition Manual*.
- D. Essere un *Official* certificato NON rende un individuo un *Tournament Official* con facoltà di arbitrare in occasione di eventi PDGA.

1.12 Ruolo di *Tournament Official*

- A. Solo il TD, gli *Official* certificati che sono stati designati dal TD, o un Commissario PDGA designato dal *PDGA Director of Competition*, sono considerati *Tournament Official* per un determinato evento.
- B. Solo i *Tournament Official*, in occasione di eventi *PDGA-Sanctioned*, hanno il potere di arbitrare o prendere decisioni che possono superare le chiamate effettuate dai giocatori stessi o dal gruppo di gioco.
- C. Gli spettatori non sono *Tournament Official* e NON possono effettuare arbitraggio. I giocatori dell'evento che non sono designati *Tournament Official* e non stanno giocando attivamente nel round (hanno terminato o non hanno ancora iniziato) sono considerati spettatori.
- D. Ogni *Tournament Official* deve portare sempre con sé le copie del regolamento del torneo e specifiche del percorso, del *Regolamento Ufficiale del Disc Golf* e del *Competition Manual*.
- E. Se un *Tournament Official* nominato partecipa al torneo, NON può arbitrare alcuna decisione all'interno della propria divisione se non come membro di un gruppo di gioco come consentito dalle regole.
- F. La decisione di un *Tournament Official* sostituisce la decisione del gruppo di gioco, ma è possibile presentare ricorso al *Chief Official* che è il *Tournament Director*, o il suo *Chief Official* designato.
- G. Il TD può autorizzare i volontari ad agire come *spotter* per uno specifico scopo di avvistamento, ma il giudizio di uno *spotter* NON può sostituire la decisione del gruppo di gioco.
- H. Evidenze video o su altri media non sono consentite a scopo di arbitraggio in competizioni ufficiali. Tali prove possono essere utilizzate solo per documentare la cattiva condotta del giocatore (come definito in 3.03). Le prove di cattiva condotta del giocatore possono essere valutate in qualsiasi momento dal Comitato Disciplinare PDGA.

1.13 Sicurezza dei giovani e responsabilità dei genitori / tutori

- A. I genitori/tutori devono essere responsabili dei propri bambini durante gli eventi *PDGA-Sanctioned*. Né lo staff PDGA né lo staff dell'evento sono responsabili dei figli dei giocatori partecipanti al torneo, degli spettatori, ecc. durante gli eventi. I genitori/tutori non possono lasciare i bambini non accompagnati all'interno o nelle vicinanze dell'area segnapunti, della clubhouse o di qualsiasi altra sede del torneo. Qualsiasi bambino di età inferiore a 13 anni che accompagna un gruppo di giocatori (e non sta prestando servizio come *caddie*) deve essere supervisionato da un adulto che non fa parte di quel gruppo di giocatori (e che non stia a sua volta prestando servizio da *caddie*).
- B. I giocatori delle divisioni Junior ≤ 12 , Junior ≤ 10 , Junior ≤ 08 e Junior ≤ 06 devono essere accompagnati da un genitore o tutore durante i round del torneo. Inoltre, qualsiasi giocatore di età inferiore ai 13 anni deve essere accompagnato da un genitore o tutore indipendentemente dalla divisione in cui gioca. Un solo genitore o tutore può essere responsabile per più giocatori junior nello stesso gruppo se concordato da tutti i genitori /tutori prima dell'inizio del round. I giocatori delle divisioni Junior ≤ 18 e Junior ≤ 15 possono essere accompagnati da un genitore o tutore durante i round del torneo.

- C. Durante i round di tornei *PDGA-Sanctioned*, i genitori/tutori che accompagnano i giocatori della divisione junior:
1. POSSONO prendere il ruolo di *caddie*; assistere i giocatori junior nella selezione del disco, nella scelta dei tiri, nell'interpretazione delle regole o con i punteggi.
 2. NON POSSONO effettuare o assecondare chiamate come *foot fault*, *courtesy violation*, ecc.
 3. DEVONO incoraggiare il fairplay dimostrando un supporto positivo per tutti i giocatori junior del gruppo.
 4. DEVONO porre il benessere emotivo e fisico di tutti i giovani del gruppo al di sopra del desiderio personale di vittoria.
 5. DEVONO astenersi dall'uso di linguaggio offensivo o volgare.
 6. DEVONO astenersi dall'uso di droghe, alcol o tabacco.
- D. Il mancato rispetto delle responsabilità del genitore/tutore delineate nella sezione 1.13 possono comportare la squalifica del giocatore junior o la rimozione del giocatore, del *caddie* o del tutore colpevoli della violazione. I giocatori junior di età inferiore a 13 anni il cui tutore è stato rimosso possono continuare a giocare se un tutore sostitutivo si offre volontario per sostituirlo con il consenso del tutore rimosso.
- E. PDGA consiglia caldamente ai TD di programmare il torneo per garantire che tutti i giocatori nelle due fasce di età più giovani, Junior ≤ 08 e Junior ≤ 06 , non giochino più di 18 buche in un giorno. Inoltre, i TD dovrebbero valutare l'eventualità di limitare la quantità di gioco giornaliera anche per le divisioni Junior ≤ 10 (età 10 e più giovani) a seconda della lunghezza e dell'impegno fisico richiesto dal percorso di gioco.

1.14 PDGA League

- A. Le *PDGA League* sono il livello più basso degli eventi *PDGA-Sanctioned*. Invece di un singolo torneo, le *PDGA league* prevedono un round alla settimana, lo stesso giorno della settimana ogni settimana, da un minimo di sei ad un massimo di dieci settimane consecutive (ad esempio, otto lunedì consecutivi o dieci venerdì consecutivi). Le *PDGA League* possono saltare una settimana a causa del meteo o di altre circostanze particolari previa approvazione dello staff PDGA.
- B. Durante un determinato round di *PDGA League*, ogni giocatore deve giocare lo stesso layout, ma i layout e i percorsi possono variare di settimana in settimana.
- C. Durante le *PDGA League* si applicano le *Regole Ufficiali del Disc Golf* e il *PDGA Competition Manual*, con le seguenti eccezioni:
1. Per competere nelle *PDGA League* non è previsto il pagamento di una quota di iscrizione aggiuntiva per i membri non in regola (ndr. si intende "con il pagamento della quota annuale PDGA") e i non membri (vedi 1.01.B.2).
 2. I giocatori possono vincere premi in denaro senza avere un numero PDGA (vedi 1.10.A).
 3. Gli Amatori possono accettare premi in denaro senza impatti sullo status di Amatori (vedi 2.01.F).

4. Laddove le leggi locali e le regole del luogo dell'evento lo consentano, i giocatori maggiorenni possono esibire o consumare alcolici tra il segnale di due minuti e la consegna della propria scorecard (vedi 3.03.B.5). Tuttavia, i giocatori non possono comunque bere in eccesso o dimostrarsi sotto gli effluvi dell'alcool pubblicamente (vedi 3.03.B.6).

5. Bambini sotto i 13 anni che accompagnano un gruppo di gioco possono essere sorvegliati da un adulto nel gruppo di gioco (vedi 1.13.A). I bambini sotto i 13 anni che accompagnano il gruppo di gioco sono soggetti alle disposizioni degli articoli: 812, *Courtesy* e 3.03. Eventuali sanzioni accorse per i comportamenti del bambino vengono applicate al giocatore supervisore.

Sezione 2: Requisiti di idoneità alle Divisioni

2.01 Generale

- A. I giocatori non possono competere in una divisione per la quale non sono idonei secondo criteri quali: lo stato della PDGA membership (ndr. se in regola o meno con il pagamento annuale della quota associativa PDGA), la Classe del giocatore (Pro o Amatori), il Genere, l'Età, o il rating del giocatore. Si prega di consultare il documento *Divisions, Ratings, and Point Factors table* per maggiori dettagli.
- B. È responsabilità esclusiva del singolo giocatore conoscere in quale divisione/i è idoneo a competere. L'ingresso di un giocatore in una divisione per la quale non è idoneo può comportare la squalifica dall'evento e/o la sospensione dagli eventi PDGA (vedere 2.02 per le eccezioni).
- C. Dopo la chiusura delle iscrizioni ad un evento, i giocatori non possono richiedere di cambiare la loro divisione a meno che la loro divisione non conti solo tre iscritti o meno, in qual caso i giocatori devono richiedere un cambio comunque prima dell'inizio della competizione. I TD possono approvare o rifiutare questa richiesta a propria esclusiva discrezione.
- D. Nel caso in cui, dopo l'inizio di un evento, un TD scopra che un giocatore è in una divisione per la quale non è idoneo, può spostare quel giocatore nella divisione corretta per i round successivi, ma SOLO se entrambe le divisioni hanno giocato esattamente sullo stesso layout. In caso contrario, il giocatore deve essere rimosso dall'evento.
- E. I giocatori possono competere nei round programmati una sola volta per evento, a meno che l'evento:
 - 1. Preveda molteplici divisioni che competono in giornate differenti;
 - 2. In quelle giornate siano elencati come voci distinte nel calendario PDGA.
- F. Per partecipare ad un evento *PDGA-Sanctioned*, un giocatore deve farsi identificare con nome e numero PDGA. I giocatori che desiderano rimanere anonimi o che assumono una falsa identità saranno squalificati dall'evento e potrebbero incorrere nella sospensione dal tour PDGA.
- G. I giocatori Classe Professional che giocano in una divisione Professional competono per denaro. Gli Amatori che giocano in una divisione Professional possono accettare denaro solo mediante il passaggio a classe Professional. In alternativa, per preservare lo status di

Amatori, possono rifiutare il premio in denaro e accettare solamente trofei, qualora disponibili (vedi 1.10.A e 1.10.B). Diversamente, nelle *PDGA League* gli Amatori possono accettare premi in denaro senza essere obbligati a passare in Classe Professional o lasciare la Classe Amatori (vedi 1.14.C.3).

- H. I giocatori che giocano in una divisione per Amatori competono per trofei e/o premi (non in denaro).
- I. Le giocatrici possono competere in divisioni miste se lo desiderano, ma i giocatori maschi non possono competere nelle divisioni femminili (vedi il documento *PDGA Policy on Eligibility for Gender-Restricted Divisions*).
- J. Un Amatore può competere in qualsiasi divisione Professional per la quale è idoneo in base all'età, al genere e al formato dell'evento.
- K. Un membro PDGA di Classe Professional può competere nelle divisioni per Amatori solo in specifici casi (vedi 2.04).
- L. Il TD può limitare le divisioni offerte al proprio evento elencando solo le divisioni che intende offrire nel modulo di registrazione. Se viene offerta una divisione e almeno quattro giocatori idonei si registrano per quella divisione, quella divisione deve essere mantenuta. Se meno di quattro giocatori idonei si registrano per una divisione o una divisione non ha quattro giocatori idonei alla chiusura della registrazione, il TD può scegliere se mantenere o meno la divisione (vedi 1.03.I). I TD sono caldamente incoraggiati a offrire divisioni che sarebbero altrimenti poco servite (vedi 1.02.C.2.c) e a mantenere tali divisioni anche se si registrano meno di quattro giocatori idonei.
- M. I membri PDGA possono giocare in qualsiasi divisione per la quale abbiano caratteristiche di idoneità, se tale divisione è messa a disposizione dal TD. Tutte le eventuali regole locali che obbligano un giocatore a salire di divisione in base a prestazioni in competizioni precedenti non sono valide e non sono applicabili agli eventi *PDGA-Sanctioned*.

2.02 Eccezioni

- A. Ai giocatori è permesso entrare in una divisione basata sul rating per la quale altrimenti non sarebbero idonei solo nelle seguenti circostanze:
 - 1. Se approvato prima dell'evento dal *PDGA Director of Event Support*.
 - 2. I giocatori che sono diventati non idonei per una divisione a causa di un recente *rating update* possono partecipare - a discrezione del TD - per un periodo di massimo due settimane dalla data del *rating update*, a condizione che siano pre-registrati per l'evento in questione.
 - 3. Se gareggiano in una *Point Series*, ove applicabile (vedi 2.02.B).
- B. Ai giocatori è permesso entrare in una divisione basata sul rating per la quale altrimenti non sarebbero idonei - come parte di una *Point Series* - solo nelle seguenti circostanze:
 - 1. Il TD della *Point Series* abbia contattato e ricevuto preventivamente l'approvazione dal *PDGA Director of Event Support*.
 - 2. La *Point Series* in oggetto consenta ai giocatori di rimanere nella divisione per l'intero svolgimento.

3. Il giocatore non abbia mai gareggiato in una divisione superiore durante la *Point Series* in oggetto.

4. Se il rating del giocatore non supera di oltre 20 punti il tetto massimo della divisione in cui desidera gareggiare.

2.03 Riclassificazione di Professionisti/Amatori

A. Da Professionista ad Amatore:

1. I giocatori iscritti a PDGA come professionisti possono presentare una richiesta al *PDGA Director of Event Support* per la riclassificazione come Amatori.

2. Per poter essere riclassificati i giocatori devono soddisfare tutti i requisiti presenti nel documento *PDGA Requirements for Reclassification from Professional to Amateur*.

B. Da Amatore a Professionista:

1. Un Amatore che desideri cambiare la propria classificazione in Professionista può farlo contattando il *PDGA Membership Manager*.

2. Un Amatore viene automaticamente riclassificato come Professionista nel momento in cui accetta denaro per aver gareggiato in una divisione Professional (vedi 1.10.A e 1.10.B).

3. Accettare denaro per vincite di gare accessorie come una *ace pool*, *round top-of-the-card* o *CTP* non obbliga alla rinuncia dello status di Amatore.

2.04 Pro che giocano a Amatori / Amatori che giocano a Pro

A. I Professionisti possono competere nelle divisioni per Amatori offerte agli eventi PDGA *A-Tier*, *B-Tier* e *C-Tier*, se soddisfano i criteri di rating, di età e genere della divisione come dettagliato nella sezione *Pros Playing Am section* del documento *Divisions, Ratings, and Points Factors table*.

B. Tali giocatori ricevono punti-amatori per i loro risultati, ma questi punti non sono idonei per i titoli Pro annuali o per l'invito ai Mondiali Pro.

C. Agli amatori che gareggiano in divisioni Pro vengono assegnati punti-Pro per le loro prestazioni, ma quei punti non sono idonei per i titoli annuali Amatori o per l'invito ai Mondiali Amatori.

2.05 True Amateur

True Amateur è la designazione utilizzata da PDGA in riferimento a quegli eventi amatoriali, o alla sezione amatoriale di un evento, che promuovono il vero spirito dello sport amatoriale presentando solo trofei ai primi classificati del torneo oppure una vincita in prodotti e merchandising. Diversamente dalle altre competizioni, tutti i giocatori partecipanti ricevono valore dall'esperienza di partecipare al torneo e dall'organizzazione (vedi il documento *True Amateur Guidelines*)

Sezione 3: Codice di condotta del giocatore

3.01 Generale

- A. Tutti i membri PDGA dovrebbero astenersi da qualsiasi comportamento che sia dannoso per il gioco del disc golf e per PDGA, sia dentro che fuori dal campo.
- B. Tutti i giocatori devono attenersi al *Regolamento Ufficiale del Disc Golf* e al *Competition Manual*.
- C. Ai giocatori non è consentito portare telefoni cellulari o cercapersone udibili sul campo durante qualsiasi round competitivo. Inoltre, i lettori musicali e altri dispositivi devono essere utilizzati esclusivamente con cuffie personali e il volume deve essere mantenuto ad un livello tale da non essere udito da altri giocatori, da non impedire al giocatore di interagire efficacemente con il proprio gruppo durante i conteggi o creare un pericolo per la sicurezza del giocatore perché non sente chiamare il "Fore!" da altri giocatori o i segnali sonori di avvertimento da parte del TD. La totale mancanza di interazione con il proprio gruppo di gioco a causa di lettori musicali personali o altri dispositivi è considerata una *Courtesy Violation* soggetta a regole e sanzioni previste per la *Courtesy Violation*.
- D. Gli animali non possono accompagnare i giocatori ad eccezione dei giocatori la cui disabilità o condizione medica richieda l'uso di un animale di servizio accreditato. I giocatori sono tenuti a notificare al TD l'utilizzo di animali di servizio accreditati durante il gioco.
- E. PDGA si riserva il diritto di determinare e imporre ulteriori azioni disciplinari ai giocatori e membri, che possono comportare dalla partecipazione in *probation* alla sospensione da eventi *PDGA-Sanctioned*, fino alla perdita permanente della Membership PDGA. Per ulteriori informazioni, vedere il *PDGA Disciplinary process*.

3.02 Ritmo di gioco

- A. Tutti i concorrenti devono giocare senza ingiustificato ritardo e applicando ogni sforzo per stare al passo con il proprio gruppo di gioco e con quello che lo precede. La norma prevede che, al completamento di una buca, i giocatori si muovano rapidamente al tee della buca successiva. Qualsiasi ritardo eccessivo non dovrebbe influenzare il ritmo di gioco del gruppo retrostante. Inoltre, mentre avanza lungo il *fairway*, un giocatore non deve causare indebito ritardo al gioco con le sue azioni.
- B. Un giocatore che causa ritardi indebiti o eccessivi può ricevere una violazione per *excessive time* previo accordo del gruppo di gioco o di un *Tournament Official* (vedi 802.03, Excessive Time).

3.03 Cattiva condotta del giocatore

- A. Tutti i giocatori devono aderire a uno standard professionale di etica sportiva, cortesia e integrità durante la partecipazione a un evento *PDGA-Sanctioned* e quando commentano sui media. Comportamenti che violino questo standard sono soggetti a *Courtesy Violation* chiamate dai giocatori (vedi 812, *Courtesy*), sanzioni emesse dal TD e qualsiasi ulteriore azione disciplinare ritenuta appropriata da PDGA.

- B. Se un giocatore viola lo standard di cui sopra, il TD può scegliere, a sua esclusiva discrezione, di applicare un avvertimento per una prima infrazione (salvo quanto specificato in 3.03.C). In caso contrario, il TD può provvedere a immediata squalifica del giocatore. Le azioni che violano questo standard includono, ma non sono limitate a:
1. Uso ripetuto e palese di linguaggio offensivo o blasfemo.
 2. Lanciare oggetti con rabbia (diversi dai dischi in gioco).
 3. Scortesia palese o comportamenti di minaccia nei confronti di chiunque sia presente.
 4. Distruzione, abuso o vandalismo intenzionale e palese di proprietà, strutture o attrezzature inclusa la vita animale e vegetale (vedi 803.03, Danneggiamento del percorso).
 5. Esibizione in pubblico o uso di alcol, anche se altrimenti lecito o consentito, dal segnale dei due minuti fino alla consegna della scorecard del giocatore in un evento sanzionato *C-Tier* o inferiore (vedere 3.03.C.4 per le sanzioni in eventi sanzionati a livello B o superiore). Questa regola non si applica alle *PDGA League*, dove, se le leggi locali e le regole del luogo dell'evento lo consentono, i giocatori maggiorenni possono consumare alcolici durante il round (vedi 1.14.C.4).
 6. Uso eccessivo di alcol o intossicazione pubblica sul sito del torneo.
 7. Ignorare o rifiutare palesemente di far rispettare le regole del disc golf durante la competizione (vedi 801.02.B, *Enforcement*).
 8. Ostruzione o mancata collaborazione o rifiuto di collaborare in qualsiasi indagine da parte di un *Official* sulla condotta del giocatore stesso o di un altro giocatore.
 9. Tentativi deliberati di manipolare il proprio rating attraverso *misplay* o un ritiro intenzionali (vedi 811.E, *Misplay*).
 10. Comportamenti non elencati qui o in 3.03.C che siano in violazione di leggi o ordinanze federali, statali o locali, regolamenti del parco o regole del campo da disc golf.
- C. Anche le seguenti azioni violano lo standard di cui sopra. I giocatori che commettono una o più di queste violazioni non riceveranno ammonizioni e saranno immediatamente squalificati dal TD:
1. Barare: tentativo intenzionale di aggirare le regole del gioco.
 2. Aggressioni fisiche a chiunque sia presente.
 3. Esposizione pubblica o uso di sostanze illegali o proibite in violazione di qualsiasi legge applicabile (nazionale/federale, statale/provinciale, locale/città/contea, ecc.) dal segnale di due minuti al momento in cui viene consegnata la scorecard del giocatore.
 4. Esposizione pubblica o uso di alcolici in eventi PDGA sanzionati *B-Tier* o superiore, o di marijuana in eventi *PDGA-Sanctioned* a qualsiasi livello, anche se altrimenti lecito o consentito, dal segnale di due minuti al momento della consegna della scorecard del giocatore.
- D. I giocatori sono tenuti a segnalare qualsiasi cattiva condotta di un giocatore ad un *Tournament Official*, se disponibile, o al TD nel momento immediatamente successivo al completamento del round.

- E. I TD sono tenuti a notificare eventuali squalifiche e comportamenti scorretti dei giocatori a PDGA il più rapidamente possibile.
- F. I giocatori squalificati perderanno il diritto a qualsiasi premio in denaro o merce e non riceveranno il rimborso della quota di iscrizione.
- G. L'esposizione pubblica o l'uso di prodotti del tabacco da parte del personale dell'evento, dei giocatori e, per estensione, dei loro caddies, è sempre vietato negli eventi PDGA di qualsiasi livello che offrono esclusivamente divisioni Junior (ad esempio, divisioni con prefissi MJ e/o FJ), compresi i Campionati Mondiali PDGA Junior. Tale esposizione o utilizzo in pubblico è inoltre vietato in tutti gli altri eventi *PDGA Majors* ed *Elite Series*, nonché in quegli eventi che si tengono in concomitanza con tali *Major Events* ed *Elite Series*, dal segnale di due minuti fino alla consegna delle scorecard.
 - 1. Questo divieto comprende tutti i prodotti del tabacco da fumare e da masticare, nonché le sigarette elettroniche e a vapore, che siano o meno a base di tabacco. Questo divieto non si applica ai prodotti per smettere di fumare che non producono vapore, come gomme alla nicotina, cerotti alla nicotina o pastiglie alla nicotina.
 - 2. Per i giocatori e i loro caddies, qualsiasi violazione di questi divieti sarà considerata una *Courtesy Violation* e ai trasgressori verrà chiesto di ritirare il prodotto fino al termine del round. Eventuali successive violazioni sono *Courtesy Violation* soggette a *penalty throw* (vedi 812.C, *Courtesy*). Violazioni ripetute possono comportare la squalifica (vedi 3.03.B).
 - 3. In tutti gli eventi non junior a cui si applica questa politica, il TD può scegliere di mettere a disposizione aree fumatori designate - lontano dal pubblico - per l'utilizzo da parte di giocatori, caddie e Staff dell'evento durante il round, si applicano comunque tutte le regole relative al ritmo di gioco (vedi 3.02).
 - 4. Agli eventi PDGA di qualsiasi *Tier* che offrono esclusivamente divisioni Junior, inclusi i Campionati mondiali PDGA Junior, non saranno fornite aree fumatori designate.
 - 5. Nei casi in cui le leggi e le politiche locali siano in conflitto con questa politica, si prega di contattare il *PDGA Director of Event Support* per assistenza.

3.04 Dress Code

- A. Tutte le violazioni della *Dress Code Policy* devono essere considerate *Courtesy Violation* (vedi 812, *Courtesy*).
- B. Tutti i concorrenti e lo staff devono indossare un indumento che copra la parte superiore del corpo e un indumento esterno che copra la parte inferiore, come ad esempio camicia/maglia e pantaloni.
- C. Tutti i concorrenti e il personale sono tenuti a indossare scarpe o altri copripiedi. Non è permesso ai giocatori di giocare a piedi nudi. Sono ammessi sandali o ciabatte.
- D. Il *dress code* sotto riportato sarà applicato per tutti i concorrenti in tutte le *PDGA Elite Series* e *Major Events*. PDGA raccomanda inoltre che tale *dress code* sia applicato agli eventi *A-Tier* e inferiori, ma tale decisione spetta esclusivamente al TD:
 - 1. Tutti i giocatori in competizioni *PDGA-Sanctioned*, unitamente allo Staff del Torneo, devono vestirsi in modo appropriato e mantenere un aspetto pulito e ben curato in tutti i luoghi/momenti dell'evento e negli avvenimenti associati all'evento stesso.

2. Tutti i giocatori devono indossare un indumento che copra la parte superiore del torace e la parte bassa del torso. Una camicia/polo di giusta misura con colletto è accettabile, con o senza maniche.

È accettabile una camicia/polo di buon taglio e misura con colletto, con o senza maniche. È accettabile anche un vestito da tennis intero di giusta misura con spalline larghe almeno un pollice. Le canotte non sono ammesse per nessun concorrente.

3. Le *tee shirt* non sono ammesse, ad eccezione dei concorrenti delle divisioni Junior e degli Amatori durante i round preliminari. Junior e Amatori non dovrebbero indossare *tee shirt* durante le semi-finali o le finali. Saranno ammesse magliette a girocollo o scollo a V realizzate con materiali ad alte prestazioni o high-tech, come *Dry-Fit*, *Cool-Max* e altri.

4. Maglie che pendono più in basso dell'orlo inferiore dei pantaloncini del giocatore devono essere rimboccate.

5. Sul percorso non saranno ammesse maglie, pantaloncini o pantaloni strappati. Inclusi "sfiati" non orlati, strappati o tagliati sul colletto della camicia/polo.

6. Non sono ammessi slogan o loghi offensivi, profani o osceni su qualsiasi capo di abbigliamento. I giocatori Junior non possono indossare slogan o loghi che facciano riferimento ad alcol, tabacco o droghe.

7. Questo codice di abbigliamento sarà in vigore dall'inizio alla fine di ogni evento, inclusi tutti i round del torneo.

8. I giocatori che non superano il *cut*, ma desiderano rimanere sul posto per tutta la durata del torneo, saranno considerati spettatori e non saranno tenuti a conformarsi al *dress code* della competizione.

3.05 Cart, Caddies e Gruppi

- A. I giocatori sono tenuti a muoversi a piedi durante i loro round di torneo in tutti gli eventi PDGA, a meno che non vengano forniti mezzi di trasporto alternativi come Golf Cart inclusi nella normale quota di iscrizione all'evento (non come opzione a costi aggiuntivi) per tutti i giocatori all'interno di una singola divisione competitiva.
- B. Il *Caddie* è una persona che trasporta l'attrezzatura di un giocatore o fornisce altra assistenza durante il round. I giocatori possono designare un *Caddie* alla volta durante il round. Un *Caddie* deve avere almeno 13 anni di età e deve rispettare lo stesso *Regolamento Ufficiale del Disc Golf* e il *Competition Manual* che rispetta il giocatore assistito, incluso il *dress code*. Non è obbligatorio per il *Caddie* essere un membro PDGA o un *Official Certificato*.
- C. I giocatori che scelgono di utilizzare un *Caddie* saranno gli unici responsabili della condotta del loro *Caddie* dal segnale di due minuti fino alla consegna della scorecard. Eventuali penalità per cattiva condotta da parte di un *Caddie* (come definito in questa sezione e in 3.03) saranno applicate sia al giocatore che al *Caddie*.
- D. I *Caddie* non fanno parte del gruppo di giocatori che possono effettuare chiamate sui giocatori del gruppo o partecipare alle decisioni del gruppo.
- E. I giocatori devono istruire i loro *Caddie* a mantenere una distanza ragionevole e a non interferire con il lancio di un altro giocatore.

- F. Per quei giocatori che desiderano utilizzare un dispositivo di trasporto, i dispositivi di trasporto approvati includono zaini e sacche da golf, sedie pieghevoli e Carrelli di varia tipologia. Nessun animale, dispositivo a motore o mezzi tipo bicicletta sono consentiti come dispositivo di trasporto in qualsiasi evento PDGA.
- G. Negli eventi *PDGA Majors* ed *Elite Series*, il gruppo di gioco è composto dai giocatori stessi, dal *Caddie* individuale di ogni giocatore e da membri dello staff che svolgono una funzione (es. assistenti alla classifica, *Tournament Official*, ecc.) ed eventuale staff per la copertura mediatica ESCLUSIVAMENTE se accreditata. Nessun'altra persona può stare con il gruppo di gioco. Tutti gli altri eventuali presenti (compresi i giocatori che hanno già terminato il proprio round) sono considerati spettatori e devono rimanere nelle aree designate per il pubblico, lontano dal gruppo di gioco.

3.06 Tour Player Media e relazioni con gli Sponsor

- A. Tutti i partecipanti accettano che PDGA o suoi incaricati possano pubblicare fotografie e immagini della loro partecipazione ad eventi *PDGA Sanctioned*.
- B. È richiesto a tutti i giocatori nelle *PDGA Elite Series* e *Major* di essere a disposizione di tutti gli operatori media mentre si trovano sul posto, tranne durante o entro 30 minuti dall'inizio di un round competitivo.
- C. Il personale dei media presenti dovrebbe astenersi dall'intervistare un giocatore fino che lo stesso non abbia consegnato la scorecard al *Tournament Official*.
- D. Le informazioni più recenti e aggiornate sui media agli eventi PDGA possono essere trovate nel documento *PDGA Media Policy*.

3.07 Politica su attività commerciali accessorie agli eventi

- A. Il TD può rifiutare - a sua esclusiva discrezione - a qualsiasi venditore l'accesso alla sede del torneo e ai suoi dintorni.
- B. Se applicabile, gli sponsor/venditori sono responsabili dell'ottenimento dei permessi richiesti dagli enti/giurisdizioni appropriati e devono mettere i permessi a disposizione del TD su richiesta.
- C. Il mancato rispetto di questa policy da parte di un venditore può comportare ulteriori azioni disciplinari da parte di PDGA.

3.08 Diritti e responsabilità del *Tournament Director*

PDGA riconosce che la forza dell'organizzazione e la sostenibilità dei tornei di disc golf dipendono dalla partnership tra PDGA e il *Tournament Director*. Al fine di aiutare il TD a svolgere al meglio il proprio lavoro, PDGA gli conferisce alcuni diritti. Il TD ha anche responsabilità nei confronti di PDGA e dei suoi giocatori, inclusi ma non limitati a quanto segue:

- A. A qualsiasi membro PDGA qualificato e in regola con l'abbonamento annuale - e di età maggiore ai 18 anni - che sia interessato a organizzare un evento *PDGA Sanctioned*, potrebbe essere richiesto di sostenere e superare un test di valutazione delle procedure del torneo online prima di poter dirigere quell'evento. Tale test si baserà sulle *Regolamento Ufficiale del Disc Golf* e sul *Competition Manual*. Membri PDGA di età inferiore ai 18 anni non possono ricoprire il ruolo di *Tournament Director*.

- B. I TD accettano di rispettare i *Tour Standard PDGA* e i requisiti di accreditamento per il *Tier* designato dell'evento.
- C. Ai TD potrebbe essere richiesto di firmare una dichiarazione in cui conferma di aver letto il *Regolamento Ufficiale del Disc Golf* e il *Competition Manual* e di accettare di attenersi e far rispettare il loro contenuto prima di poter dirigere qualsiasi evento *PDGA-Sanctioned*.
- D. I TD devono pubblicare le informazioni finanziarie per i loro tornei come indicato nel *PDGA Sanctioning Agreement*. Tuttavia, al di là delle pubblicazioni richieste da PDGA, qualsiasi ulteriore divulgazione di informazioni finanziarie relative al torneo è a esclusiva discrezione del Direttore del torneo.
- E. Secondo la Sezione 2.4 dello Statuto PDGA, i TD non possono rifiutare il servizio (ndr. per volontariato nello svolgimento dell'evento) a nessuno in base ad appartenenza etnica, età, religione, orientamento sessuale, colore, origine nazionale, disabilità, sesso, identità di genere o discendenza.
- F. I TD devono attenersi alle azioni disciplinari eventualmente in essere nei confronti di un giocatore PDGA.
- G. Eventuali problemi che possono sorgere durante un torneo, coperti o meno da qualsiasi documento PDGA esistente, comprese le accuse di abuso di responsabilità da parte di un TD, possono essere portati all'attenzione di PDGA attraverso il *PDGA Disciplinary Process*.
- H. Laddove un evento non soddisfi i requisiti o un TD non soddisfi le responsabilità stabilite nel *PDGA Sanctioning Agreement*, nei *PDGA Tour Standards*, nell'informativa sulla privacy del PDGA e nel *Competition Manual*, PDGA si riserva il diritto di retrocedere l'evento in futuro o di sospendere il TD dall'organizzazione di eventi futuri.
- I. La mancata corretta reportistica dei risultati di un evento o dell'adempimento agli obblighi finanziari dell'evento può comportare ulteriori azioni disciplinari, inclusa la sospensione della *membership* e dei privilegi PDGA del *Tournament Director*.