

Official Rules of Disc Golf

OFICIĀLIE DISKU GOLFA NOTEIKUMI

PDGA.com

PDGA™

Satura rādītājs

Lapaspuse

Lapaspuse

800	Spēles apraksts	1
801	Noteikumu pielietojums	1
801.01	Taisnīgums	
801.02	Noteikumu piemērošana	
801.03	Apelācijas	
802	Mešana	3
802.01	Metiens	
802.02	Spēles kārtība	
802.03	Laika ierobežojums	
802.04	Starta metiens	
802.05	Diska apstāšanās vieta	
802.06	Izmetiena vietas iezīmēšana	
802.07	Metiena poza	
803	Šķēršļi un atvieglojumi	5
803.01	Šķēršļu pārvietošana	
803.02	Izmetiena vietas atvieglojums	
803.03	Laukuma bojāšana	
804	Regulēti ceļi uz grozu	6
804.01	Obligātie ceļi un objekti	
804.02	Aizliegtie ceļi	
805	Diska apstāšanās vietas ierobežojumi	6
805.01	Diska apstāšanās vietas noteikšana	
805.02	Disks augstāk par diviem metriem	
805.03	Pazaudēts disks	
806	Spēles īpašās zonas	8
806.01	Zona metienam grozā	
806.02	Auts	
806.03	Nemārķēta zona	
806.04	Atvieglojuma zona	
806.05	Bīstamā zona	
807	Celiņa pabeigšana	9

808	Rezultātu uzskaite	10	
809	Citi metieni	10	
809.01	Pamestais metiens		
809.02	Provizoriskais metiens		
809.03	Treniņa metiens		
810	Iejaukšanās	11	
811	Nepareiza laukuma izspēlēšana	12	
812	Uzvedība	14	
813	Aprīkojums	15	
813.01	Spēlē lietojamie diski		
813.02	Palīgrīki		
Pielikums A: Viens pret vienu formāts .. 16			
A.01	Pamatinformācija		
A.02	Spēles kārtība		
A.03	Sodi		
A.04	Rezultāta uzskaite		
A.05	Piekāpšanās		
A.06	Uzvara		
Pielikums B: Pāru un komandu spēle 17			
B.01	Pamatinformācija		
B.02	Spēles kārtība		
B.03	Sodi		
B.04	Izmetiena vieta		
B.05	Formāti		
Pielikums C: Resursi			20
Pielikums D: Mērvienības			21
Pielikums E: Jēdzieni			21
Noteikumu Jautājumi un Atbildes			23

Oficiālie disku golfa noteikumi

800 Spēles apraksts

Spēles mērķis ir iziet spēles laukumu no sākumā līdz beigām ar pēc iespējas mazāku diska metienu skaitu. Laukums parasti sastāv no deviņiem vai astoņpadsmit *celiņiem*, no kuriem katrs ir atsevišķa vienība rezultātu uzskaitē.

Spēle katrā celiņā sākas starta lakumā un beidzas pie groza. Kad spēlētājs ir izmetis disku no starta laukuma, katrs nākamais metiens tiek veikts no vietas, kur iepriekš mestais disks apstājās. Kad celiņš tiek pabeigts, spēlētājs dodas uz nākamā celiņa starta laukumu, līdz visi celiņi ir izspēlēti.

Disku golfa laukumi parasti ir izvietoti kokiem bagātā ainavā, kurā dabiski šķēršļi - koki, ūdeņi, reljefs - ir būtiska spēles daļa, un spēlētājam nav atļauts tos izmainīt, lai tādējādi atvieglotu celiņa iziešanu. Spēlētājiem laukums jāizspēlē tāds, kāds tas ir, un jāmet disks tieši no tās vietas, kur disks apstājās, ja vien noteikumi nenosaka citādi.

801 Noteikumu pielietojums

801.01 Taisnīgums

A. Šie noteikumi ir veidoti ar nolūku veicināt godīgu spēli pret visiem disku golfa spēlētājiem. Pielietojot šos noteikumus, spēlētājiem jāpiemeklē risināmajai situācijai atbilstošākā noteikumu sadaļa. Ja kādu risināmās situācijas daļu šie noteikumi neaparaksta, tad lēmumi jāpieņem pēc godīguma principa. Bieži vien līdzīgākā esošā noteikuma paplašināta attiecināšana vai tajā minēto principu piemērošana sniegs vadlīnijas taisnīga lēmuma pieņemšanai.

801.02 Noteikumu piemērošana

A. Spēlētāji izspēlē celiņus kopīgās **grupās** ar mērķi pārliecināties par rezultātu pareizu uzskaiti un spēli atbilstoši noteikumiem. Grupa var pieņemt lēmumu tad, ja tam piekrīt grupas lielākā daļa.

- B. Tiek sagaidīts, ka spēlētāji informē klātesošos spēles dalībniekus par pamanītiem noteikumu pārkāpumiem. Informēšana par pārkāpumiem veicama nekavējoties (izņemot nepareizu izspēli).
- C. Grupas spēlētājs jebkura cita grupas spēlētāja izdarītu pārkāpumu var darīt zināmu vai apstiprināt, informējot par to visus grupas spēlētājus.
- D. **Brīdinājums** ir pirmā pielietojamā soda forma, ja spēlētājs ir pārkāpis noteiktus noteikumus; par atkārtotu tā paša noteikuma pārkāpšanu spēlētāja rezultātam pieskaitāmi soda punkti. Ja pamanīts noteikumu pārkāpums, par ko piešķirams brīdinājums, nav nepieciešams apstiprinājums, lai brīdinājums stātos spēkā. Brīdinājumi netiek pārnesti no apla uz apli, arī ne uz izslēgšanas spēli.
- E. Ja spēlētājs pamana noteikumu pārkāpumu, kura rezultātā tiek piešķirts viens vai vairāki *soda punkti*, tad pārkāpums jāapstiprina vēl kādam grupas spēlētājam vai sacensību tiesnesim. **Sods** ir viens punkts, kas atbilstoši noteikumiem tiek pieskaitīts spēlētāja rezultātam par noteikuma pārkāpumu vai izmetiena vietas pārvietošanu.
- F. **Sacensību tiesnesis**, vai **Tiesnesis**, ir persona, ko Sacensību direktors ir pilnvarojis pieņemt lēmumus attiecībā uz noteikumu atbilstošu pielietošanu spēles laikā. Tiesnesis var fiksēt vai apstiprināt jebkura spēlētāja izdarītu noteikumu pārkāpumu. Tiesneša norādes nav jāapstiprina, lai tās stātos spēkā. Tiesnesis, kurš piedalās spēlē, nevar būt tiesnesis spēlētājiem savā divīzijā.
- G. **Sacensību direktors**, vai **Direktors**, ir persona, kura ir atbildīga par turnīru vai pasākumu. Apzīmējums "sacensību direktors" var attiekties uz sacensību direktoru, laukuma direktoru, ja turnīrs notiek vairākos laukumos, vai līgas direktoru. Tikai Direktors var diskvalificēt spēlētāju. Direktora pieņemtie lēmumi ir galīgi.
- H. Ja metiens vai spēlētāja darbība pārkāpj vairākus noteikumus uzreiz, tad tiek ņemts vērā tas pārkāpums, par kuru piešķirams lielākais soda punktu skaits. Ja pārkāpto noteikumu soda mēri ir vienādi, tad sods tiek piešķirts par to noteikumu, kurš tika pārkāpts vispirms.

801.03 Apelācijas

- A. Ja spēlētāju grupa nevar vienoties par noteikumu attiecināšanu, lēmums jāpieņem metienu izdarījušā spēlētāja labā.
- B. Spēlētājs var apelēt grupas lēmumu pie Tiesneša, vai tiesneša lēmumu pie Direktora, nekavējoties un saprotami informējot par to savu spēlētāju grupu. Ja tiesnesis vai direktors ir nekavējoties pieejams, grupa var pārtraukt spēli un ļaut citām grupām spēlēt tālāk, kamēr apelācija tiek uzklusīta.
- C. Ja tiesnesis vai direktors nav nekavējoši pieejami, metienu izdarītājs var izdarīt provizorisku metienu virknes katram no iespējamajiem tiesāšanas iznākumiem, un vēlāk, kad tas praktiski iespējams, vērsties ar apelāciju pie tiesneša vai direktora.
- D. Ja apelācijas rezultātā iepriekšējais lēmums par noteikumu attiecināšanu tiek mainīts, tiesnesis vai direktors var izmainīt spēlētāja rezultātu, lai atspoguļotu pareizu noteikumu interpretāciju. Kā alternatīvu risinājumu direktors var piedāvāt spēlētājam vēlreiz izspēlēt vienu vai vairākus celiņus. Direktora pieņemtie lēmumi ir galīgi.

802 Mešana

802.01 Metiens

- A. **Metiens** ir diska iekustināšana un atlaišana ar nolūku atrašanās vietu.
- B. Tiek skaitīts katrs metiens, kas veikts ar nolūku mainīt diska izmetiena vietu, taču izņemot gadījumus, ja konkrētais metiens saskaņā ar noteikumiem netiek ņemts vērā.
- C. Ja metiens netiek ņemts vērā, netiek ņemti vērā arī visi soda metieni, kas saistīti ar šī metiena veikšanu. Soda metieni, kas ir saistīti ar metienu veikšanu: metiens autā, metiens bīstamā zonā, nepareizi izspēlēts mando, disks augstāk par diviem metriem, metiena pozas pārkāpums, nepareiza marķēšana, nepareiza atvieglojumu izmantošana un pazaudēts disks.

802.02 Spēles kārtība

- A. Apļa pirmā celiņa starta secību nosaka spēlētāju secība rezultātu lapā.
- B. Starta secību turpmākajos celiņos nosaka iepriekšējā celiņā iegūtais rezultāts. Spēlētājs ar mazāko punktu skaitu met pirmais un tā tālāk. Vienāds punktu skaits neizmaina starta secību.
- C. Tad, kad visi spēlētāji ir veikuši starta izmetienus, metiena priekšroka ir no groza **tālākajam spēlētājam**.
- D. Ja spēlētājs izdara vēl vienu metienu no tās pašas izmetiena vietas vai atkārtoti metienu, spēlētājs saglabā savu vietu mešanas secībā. **Atkārtots metiens** ir no tās pašas atrašanās vietas izdarīts papildu metiens, kuru izdara iepriekšējā metiena vietā.
- E. Lai nekavētu spēles plūdumu, spēlētājs, kurš nav tālākais no groza, var izdarīt metienu pirms nākamā metēja, ja nākamais metējs piekrit vai arī ja mešana viņu netraucē.
- F. Metiens ārpus kārtas uzskatāms par uzvedības noteikumu pārkāpumu.
- G. Sacensību laikā neviena grupa nedrīkst apdzīt citu grupu, izņemot, ja šīs citas grupas spēle ir apturēta atbilstoši noteikumiem vai pēc tiesneša rīkojuma.

802.03 Laika ierobežojums

- A. Spēlētājs ir pārsniedzis laiku, ja atrodas spēles vietā un nav izmetis disku 30 sekunžu laikā:
 - 1. pēc tam, kad iepriekšējais spēlētājs ir izdarījis savu metienu, un;
 - 2. ir bijis pietiekami daudz laika ierasties pie diska un noteikt tā apstāšanās vietu, un;
 - 3. spēlētājam jāmet nākamajam, un;
 - 4. spēles laukums ir brīvs.
- B. Spēlētājs par pirmo laika ierobežojuma pārkāpumu saņem brīdinājumu. Par katru nākamo laika ierobežojuma pārkāpumu tajā pašā aplī spēlētājs saņem vienu soda punktu. Skatīt noteikumu punktu 811.F.5 par gadījumu, kad spēlētājs nav uz vietas brīdī, kad viņam jāmet.

- C. Spēlētājs grupā var pieprasīt papildu laiku labierīcību apmeklējumam. Ja spēlētājs saprātīgā laikā neatgriežas atpakaļ laukumā, spēlētājs tiek uzskatīts par klāt neesošu, un šī spēlētāja rezultāts konkrētajā celiņā ir prognozes metienu skaits (PAR) plus četri soda punkti.

802.04 Starta metiens

- A. Spēle katrā celiņā sākas ar spēlētāja izmetienu no starta laukuma. **Starta laukums** ir vieta, no kuras sāk spēli un kas var būt vai nebūt norobežota ar apmalēm. Ja apmaļu nav, starta laukums turpinās trīs metrus aiz starta izmetiena līnijas. **Starta izmetiena līnija** ir līnija starta laukuma priekšpusē (groza pusē) vai līnija starp divu starta līnijas atzīmju (stabiņu) ārmalām.
- B. Diska atlaišanas brīdī vismaz vienam spēlētāja atbalsta punktam jābūt kontaktā ar starta laukuma virsmu, turklāt visiem spēlētāja atbalsta punktiem jābūt kontaktā tikai ar vienīgi ar starta laukuma virsmu. **Atbalsta punkts** ir jebkura spēlētāja ķermeņa daļa, kas diska atlaišanas mirklī atbalstās pret laukuma virsmu vai kādu citu atbalstu nodrošinošu objektu. Atbalsta punkts ārpus starta laukuma ir atļauts pirms vai pēc diska atlaišanas, bet ne tās laikā.
- C. Spēlētājs, kurš pārkāpj noteikumu punktu 802.04.B, ir izdarījis metiena pozas pārkāpumu un saņem vienu soda punktu.

802.05 Diska apstāšanās vieta

- A. **Izmetiena vieta** ir vieta uz spēles virsmas, kurā spēlētājs ieņem izmetiena pozu pirms metiena izdarīšanas. **Spēles laukuma virsma** ir virsma, pamatā zeme, kas ir spējīga noturēt spēlētāju un uz kuras ir iespējams ieņemt metiena pozu. Spēles virsma var atrasties arī virs vai zem citas spēles virsmas. Ja nav skaidrs, vai virsma ir spēles virsma, lēmumu pieņem Sacensību direktors vai tiesnesis.
- B. Celiņa pirmā metiena izmetiena vieta ir starta laukums.
- C. Soda izmetiena vieta (*dropzona*) ir izmetiena vieta. **Soda izmetiena vieta** ir laukuma vieta, ko norādījis Sacensību direktors kā vietu, no kuras noteiktos apstākļos tiek izdarīts metiens. Soda izmetiena vieta laukumā var būt iezīmēta un spēlējama gan tāpat kā starta laukums, gan arī iezīmēta un spēlējama tāpat kā izmetiena vieta. Arī starta laukums var būt noteikts kā soda izmetiena vieta.
- D. Visos citos gadījumos izmetiena vieta ir taisnstūris, kas ir 20 cm plats un 30 cm garš, novietots pa vidu spēles līnijai aiz marķēšanas diska aizmugurējās malas. **Spēles līnija** ir iedomāta taisne uz spēles virsmas, kas stiepjas no groza uz un cauri marķēšanas diskam. **Marķēšanas disks** jeb **marķieris** ir disks, ko izmanto, lai iezīmētu izmetiena vietu atbilstoši noteikumu punktā 802.06 minētajam.

802.06 Izmetiena vietas iezīmēšana

- A. Izmestā diska atrašanās vieta uz laukuma virsmas, kas nav auts, iezīmē izmetiena vietu.
- B. Kā alternatīva pieļaujams variants, kad spēlētājs iezīmē izmetiena vietu, novietojot marķēšanas disku jeb marķieri uz spēles virsmas tā, ka marķēšanas disks pies-

karas iepriekš mestā diska priekšpusei un atrodas uz spēles līnijas. **Marķēšanas disks** ir mazs disks, ko neizmanto metieniem un kas atbilst PDGA marķēšanas disku Tehniskajiem standartiem.

- C. Kad mestais disks atrodas ārpus spēles laukuma jeb atrodas autā vai kad izmetiena vieta jāpārvieta atbilstoši noteikumiem, spēlētājs izmetiena vietu iezīmē, novietojot marķēšanas disku atbilstoši pielietojamajam noteikumam.
- D. Veicot metienu no izmetiena vietas, kas iezīmēta jeb marķēta jebkā citādāk nekā minēts augstāk, ir pieļauts marķēšanas pārkāpums. Spēlētājs saņem brīdinājumu par pirmo marķēšanas pārkāpumu. Spēlētājs saņem vienu soda punktu par katru sekojošu marķēšanas pārkāpumu tajā pašā spēles aplī.

802.07 Metiena poza

- A. Ja izmetiena vieta tikusi iezīmēta ar marķēšanas disku, tad, kad disks tiek atlaists:
 - 1. vismaz vienam spēlētāja atbalsta punktam jābūt kontaktā ar izmetiena vietu, un;
 - 2. neviens no spēlētāja atbalsta punktiem nedrīkst būt tuvāk mērķim nekā marķēšanas diska aizmugurējā (no groza tālākā) mala, un;
 - 3. visiem spēlētāja atbalsta punktiem jābūt spēles laukumā.
- B. Spēle no soda izmetiena vietas (dropzonas) notiek vai nu tāpat kā no starta laukuma (skatīt noteikumu punktu 802.04.B), vai arī kā no marķētas izmetiena vietas (skatīt noteikumu punktu 802.07.A).
- C. Spēlētājs, kurš pārkāpj noteikumu punktus 802.07.A vai 802.07.B, ir izdarījis metiena pozas pārkāpumu un saņem vienu soda punktu.

803 Šķēršļi un atvieglojumi

803.01 Šķēršļu pārvietošana

- A. Spēlētājam jāizvēlas tāda metiena poza, kas noved pie vismazākās tādu šķēršļu izkustināšanas, kuri ir pastāvīga vai plānota laukuma sastāvdaļa. Kad metiena poza ir tikusi ieņemta, spēlētājs nedrīkst pārvietot šķērslī ar nolūku atbrīvot vietu metiena kustībai. Ir pieļaujams, ka spēlētāja metiena kustība izraisa nejaušu šķēršļa izkustināšanu.
- B. Spēlētājs nedrīkst pārvietot laukumā esošos šķēršļus, izņemot šādus gadījumus:
 - 1. Spēlētājs drīkst pārvietot nepastāvīgus šķēršļus, kas atrodas uz spēles virsmas vietā, kurā jānovieto atbalsta punkts metiena pozas ieņemšanai. **Nepastāvīgs šķērslis** ir jebkura draža – kā akmeņi, lapas, nolauzti zari – vai jebkādi citi priekšmeti atbilstoši Sacensību direktora noteiktajam.
 - 2. Spēlētājs var pieprasīt, lai citi cilvēki pārvietojas paši vai pārvieto savus piederumus.
 - 3. Spēlētājs drīkst atjaunot laukuma aprikojumu tā sākotnēji paredzētajā stāvoklī, ieskaitot šķēršļu aizvākšanu.
- C. Spēlētājs, kas pārvieto augstāk aprakstītajam neatbilstošu šķērslī, saņem vienu soda punktu.

803.02 Izmetiena vietas atvieglojums

- A. Spēlētājs var saņemt atvieglojumu šādu pirms izmetiena vietas esošu šķēršļu gadījumā: bīstami kukaiņi vai dzīvnieki, cilvēki vai jebkāds cits priekšmets atbilstoši Sacensību direktora noteiktajam. Saņemot atvieglojumu, spēlētājs drīkst iezīmēt jaunu izmetiena vietu uz spēles līnijas tālāk no groza un tuvākajā punktā, kas atvieglo metiena izdarīšanu (ja vien Sacensību direktors nav izziņojis lielākus izmetiena vietas atvieglojumus).
- B. Ja šķērslis neļauj spēlētājam ieņemt noteikumiem atbilstošu metiena pozu pirms marķēšanas diska vai neļauj marķēt izmetiena vietu virs vai zem laukuma virsmas, spēlētājs var marķēt jaunu izmetiena vietu uz spēles līnijas tūlīt aiz šķēršļa.
- C. Spēlētājs, kurš saņem atvieglojumu augstāk neminētos apstākļos, saņem arī soda punktu.
- D. Spēlētājs jebkurā laikā var izteikt vēlmi saņemt papildu atvieglojumu, paziņojot par to savai spēles grupai. Tad izmetiena vietu var pārvietot, iezīmējot jaunu izmetiena vietu, kas ir tālāk no groza un ir uz spēles līnijas. Spēlētāja rezultātam tiek pieskaitīts viens soda punkts.
- E. Soda punkts par papildu atvieglojumu nepienākas, ja atvieglojums tiek saņemts pēc soda par diska atrašanos autā vai augstāk par diviem metriem.

803.03 Laukuma bojāšana

- A. Spēlētājs, kurš apzināti bojā jebkādu laukuma sastāvdaļu, saņem divus soda punktus. Spēlētājs var arī tikt diskvalificēts no sacensībām saskaņā ar Sacensību rokasgrāmatas noteikumiem nodaļā 3.03.

804 Regulēti ceļi uz grozu

804.01 Obligātie ceļi un objekti

- A. **Obligātais ceļš** uz grozu ierobežo ceļu, pa kuru disks var nokļūt līdz grozam.
- B. Ierobežotā zona ir vertikāla plakne, kuru iezīmē viens vai vairāki objekti vai arī citi marķējuma elementi, ar kuriem tiek iezīmētas zonas malas.
- C. Ja metiens nepārprotami un pilnībā šķērso ierobežoto zonu, spēlētājs saņem vienu soda punktu. Nākamā izmetiena vieta ir attiecīgā mando soda izmetiena vieta (dropzona). Ja soda izmetiena vieta nav noteikta, nākamā izmetiena vieta ir spēlētāja iepriekšējā izmetiena vieta.

805 Diska apstāšanās vietas ierobežojumi

805.01 Diska apstāšanās vietas noteikšana

- A. Mestā diska **apstāšanās vieta** ir tā, kur tas pirmo reizi apstājas.
- B. Mestais disks uzskatāms par apstājušos tad, kad tā kustība pirmo reizi apstājas. Disks ūdenī vai (koka) lapotnē uzskatāms par apstājušos, ja tas kustas tikai ūdens, lapu vai gaisa kustību iespaidā.

- C. Ja disks vispirms apstājas virs laukuma virsmas, par tā apstāšanās vietu uzskatāma atbilstoša vieta uz laukuma virsmas tieši zem diska. Ja zem diska nav spēles laukuma virsmas, tad par tā apstāšanās vietu uzskatāma vieta uz laukuma virsmas tieši virs diska.
- D. Ja mestais disks salūst gabalos, par mesto disku uzskatāms lielākais gabals.

805.02 Disks augstāk par diviem metriem

- A. **Divu metru noteikums** attiecas uz noteikumiem punktā 805.02. Šis noteikums nav spēkā, ja vien Sacensību direktors nenosaka citādi. Sacensību direktors var noteikt, ka divu metru noteikums ir spēkā visam laukuma, noteiktiem groziem un/ vai atsevišķiem objektiem.
- B. Ja divu metru noteikums ir spēkā, kad disks ir apstājies vismaz divus metrus virs laukuma virsmas ārpus auta (mērot no diska zemākā punkta līdz laukuma virsmai tieši zem tā), spēlētājs saņem vienu soda punktu. Diska apstāšanās vieta ir uz laukuma virsmas tieši zem diska.
- C. Ja disks balstās uz groza, uz kuru notiek spēle, uz to neattiecas divu metru noteikums.
- D. Ja disku metušais spēlētājs izkustina disku, pirms noteikts tā augstums virs laukuma virsmas, disks uzskatāms par apstājušos augstāk par diviem metriem.

805.03 Pazaudēts disks

- A. Disks tiek uzskatīts par pazaudētu, ja spēlētājs nevar to atrast trīs minūšu laikā pēc ierašanās vietā, kur diskam būtu jābūt. Jebkurš spēlētāja grupas spēlētājs vai tiesnesis var sākt trīs minūšu laika atskaiti, informējot par to grupas spēlētājus.
- B. Visiem grupas spēlētājiem jāpalīdz meklēt disks. Ja tas netiek darīts, tiek fiksēts uzvedības pārkāpums.
- C. Līdz ko disks tiek pasludināts par pazaudētu, tā statuss paliek nemainīgs pat, ja vēlāk tas tiek atrasts. Spēlētājam ir atļauts atrasto disku turpmāk izmantot spēlē.
- D. Spēlētājs, kura disks uzskatāms par pazaudētu, saņem vienu soda punktu. Nākamais metiens tiek izdarīts no iepriekšējās izmetiena vietas. Ja spēles celiņā disku pazaudēšanas gadījumā paredzēta soda izmetiena vieta (dropzona), spēlētājs var mest no soda izmetiena vietas, nevis no iepriekšējās izmetiena vietas.
- E. Ja pirms sacensību beigām tiek atklāts, ka spēlētāja pazudušo disku, pirms tas tika pasludināts par pazaudētu, bija paņēmis kāds cits, spēlētājam tiek noņemti 2 punkti no viņa rezultāta konkrētajā celiņā.
- F. Ja diska pazaudēšanas gadījumam paredzēta soda izmetiena vieta (dropzona), Sacensību direktors var ļaut spēlētājiem doties tieši uz soda izmetiena vietu, par to saņemot divus soda punktus.

806 Spēles īpašās zonas

806.01 Zona metienam grozā

- A. Jebkurš metiens, kas izdarīts 10 metrus no groza vai tuvāk, mērot no marķēšanas diska aizmugures līdz groza pamatnei, ir **metiens grozā**.
- B. Veicot metienu grozā, pēc diska atlaišanas un pirms došanās groza virzienā spēlētājam jāspēj demonstrēt pilnībā stabila pozīcija pirms marķēšanas diska. Spēlētājs, kurš to neizdara, ir veicis metiena pozas pārkāpumu un saņem vienu soda punktu.

806.02 Autš

- A. **Autš** jeb **OB** (*out of bounds*) ir apgabals laukumā, kuru noteicis Sacensību direktors un no kura disku nav atļauts izmest un kurā nedrīkst ieņemt metiena pozu. Auta līnija ir daļa no auta. Jebkurš laukuma apgabals, kas nav autš, ir **spēlei pieejamais laukums**.
- B. Disks ir autā, ja to uzskatāmi un pilnībā ietver auta apgabals.
- C. Disks, ko nevar atrast, tiek uzskatīts par esošu autā, ja ir pārliecinoši pierādījumi, ka disks apstājās auta apgabalā. Ja šādu pierādījumu nav, disks tiek uzskatīts par pazaudētu un spēle tiek turpināta atbilstoši noteikumu punktam 805.03.
- D. Spēlētājs, kura disks ir autā, saņem vienu soda punktu. Spēlētājs var mest nākamo metienu no:
 - 1. iepriekšējās izmetiena vietas vai;
 - 2. izmetiena vietas, ko marķē ar marķēšanas disku, novietotu uz laukuma virsmas attālumā līdz vienam metram prom no punkta, kur disks pēdējo reizi atradās spēlei pieejamajā laukumā.

Augstāk minētās auta apgabala īpašības var ierobežot Sacensību direktors, taču tikai ar iepriekšēju PDGA Sacensību atbalsta direktora apstiprinājumu.

Sacensību direktoram ir tiesības dot spēlētājam iespēju izvēlēties izdarīt nākamo metienu no:

- 3. norādītas soda metiena zonas vai;
- 4. izmetiena vietas, kas iezīmēta ar marķēšanas minidisku, novietotu uz laukuma virsmas jebkurā punktā uz vienu metru garas līnijas, kas ir perpendikulāra auta līnijai punktā, kas tuvākais diska apstāšanās vietai.
- E. Ja mestā diska apstāšanās vieta ir spēles laukumā mazāk kā vienu metru no auta līnijas, izmetiena vietu drīkst pārvietot, novietojot marķēšanas minidisku uz laukuma virsmas jebkurā punktā uz vienu metru garas, auta līnijai perpendikulāras, iedomātas līnijas, mērot no auta līnijas punkta, kas tuvākais iepriekš mestā diska apstāšanās vietai un šķērso šo disku. Vai arī, ja mestā diska apstāšanās vieta ir tuvāk kā vienu metru no spēlei pieejamā laukuma stūra, izmetiena vietu drīkst pārvietot pa vienu metru garu iedomātu līniju, kas stiepjas no laukuma stūra caur izmesto disku.
- F. Auta līniju var uzskatīt par vertikālu plakni. Iezīmējot izmetiena vietu viena metra

robežās no auta līnijas, viena metra izmetiena vietas atvieglojums var tikt izmantots no punkta augšup vai lejup pa vertikālo auta plakni.

- G. Ja auta zonai paredzēta soda izmetiena vieta (dropzona), Sacensību direktors var ļaut spēlētājiem doties tieši uz šo soda izmetiena vietu, saņemot par to divus soda punktus.
- H. Sacensību direktors noteiktām auta zonām noteiktos celiņos var izziņot atvieglojumu, kas ir lielāks par vienu metru.
- I. Ja metējs izkustina disku, pirms noteikts, vai tas ir vai nav autā, disks uzskatāms par esošu autā.

806.03 Nemarkēta zona

- A. **Nemarkēta zona** ir nemarkēta ūdenstilpne vai jebkāds cits laukuma apgabals, ko Sacensību direktors pirms sacensībām norādījis kā nemarkētu zonu. **Nemarkēta ūdenstilpne** ir jebkura ūdenstilpne, kas atrodas laukumā un ko Sacensību direktors nav īpaši izcēlis.
- B. Lai saņemtu atvieglojumu no nemarkētas zonas, spēlētāja izmetiena vieta var tikt pārvietota uz tuvāko vietu, kas ir tālāk no groza, atrodas uz spēles līnijas un ir tuvākais punkts, kas nodrošina atvieglojumu (ja vien Sacensību direktors nav izziņojis lielāku nemarkēto atvieglojumu).

806.04 Atvieglojuma zona

- A. **Atvieglojuma zona** ir laukuma apgabals, ko norādījis Sacensību direktors un no kura disku nedrīkst mest, vai jebkura spēles laukuma daļa, kurā ieiet spēlētājiem liedz likums vai noteikumi. Atvieglojuma zona tiek izspēlēta kā auts, izņemot apstākli, ka spēlētājam, kura disks nonācis atvieglojuma zonā, netiek piešķirts soda punkts.

806.05 Bīstamā zona

- A. **Bīstamā zona** ir laukuma apgabals, ko norādījis Sacensību direktors un kurā iemests disks nozīmē soda punktu.
- B. Disks ir bīstamajā zonā, ja tā apstāšanās vietu uzskatāmi un pilnībā ietver bīstamā zona, vai arī to aptver gan bīstamā zona, gan auts.
- C. Spēlētājs, kura disks ir bīstamajā zonā, saņem vienu soda punktu. Nākamā izmetiena vieta netiek pārvietota.
- D. Ja spēlētājs pārvieto disku, pirms ir noteikts, vai tas atrodas bīstamajā zonā, disks uzskatāms par apstājušos bīstamajā zonā.

807 Celiņa pabeigšana

- A. Disku golfa celiņa **mērķis** ir aprikojums, kura nolūks ir ļaut uzskatāmi konstatēt celiņa pabeigšanu. **Disku golfa grozs** ir veidots, lai uzķertu diskus, un parasti sastāv no groza kurvja, ķēdēm un ķēžu atbalsta (vainaga), kas piestiprināts uz centrālā statņa. **Vides mērķis** ir vidē iezīmēta mērķa vieta.
- B. Lai pabeigtu celiņu ar mērķi – grozu, spēlētājam ir jāatlaiž disks, un diskam jāapstājas atbalstītā grozā vai ķēdēs zem ķēžu stiprinājumu vainaga.
- C. Lai pabeigtu celiņu ar vides mērķi, spēlētājam jāatlaiž disks un diskam jātrāpa vidē iezīmētajam mērķim.

808 Rezultātu uzskaitē

- A. Spēlētājs, kurš rezultātu kartiņā ir pirmais, uzņemas atbildību par grupas rezultātu kartiņas saņemšanu.
- B. Grupas spēlētāju pienākums ir līdzīgi sadalīt pienākumu apla laikā pierakstīt spēles rezultātu. Pieļaujams arī, ja kāds no spēlētājiem vai cits rezultātu pierakstītājs brīvprātīgi piesakās veikt pierakstu ilgāk un tas ir pieņemami visiem grupas dalībniekiem.
- C. Pēc katra pabeigtā celiņa rezultātu pierakstītājs pieraksta katra spēlētāja rezultātu ikvienam grupas spēlētājam saprotamā veidā. Jebkuri brīdinājumi vai soda punkti jāatzīmē/jāpiemin līdztekus celiņa rezultātam.
- D. Spēlētāja rezultāts celiņā ir kopējais metienu skaits plus soda punkti. Aplā kopējais rezultāts ir visu celiņu rezultātu summa plus papildu soda punkti, ja tādi ir. Rezultāta pierakstam atļauti tikai cipari, un jebkāds cits pieraksts – arī gadījumā, ja rezultāta nav – sodāms atbilstoši noteikumu punktam 808.G.2.
- E. Ja pastāv iebildumi pret spēlētāja noziņoto celiņa rezultātu, grupa pārskata celiņa izspēli un cenšas noskaidrot pareizo rezultātu. Ja grupa nespēj panākt vienošanos par spēlētāja rezultātu, tā vēršas pēc palīdzības pie tiesneša vai direktora, kad tas praktiski iespējams. Ja visi grupas spēlētāji piekrīt, ka rezultāts ir kļūdains, rezultāts var tikt izlabots pirms rezultātu kartiņa tiek nodota tiesnešiem.
- F. Visi spēlētāji ir atbildīgi par savas rezultātu kartiņas nogādāšanu pie tiesnešiem 30 minūšu laikā pēc tam, kad spēlētāju grupa ir pabeigusi apli. Ja rezultātu kartiņa netiek laikā nodota tiesnešiem, attiecīgie spēlētāji saņem divus soda punktus papildu rezultātu kartiņā ierakstītajam rezultātam.
- G. Pēc tam, kad rezultātu kartiņa ir iesniegta, spēlētāja kopējais rezultāts vairs nav apstrīdams, izņemot sekojošus gadījumus:
 - 1. Soda punkti var tikt piešķirti jebkurā laikā, kad tiek atklāts pārkāpums, bet ne vēlāk par sacensību vadītāja izsludinātām sacensību beigām un balvu izdalīšanas.
 - 2. Ja atklāts, ka spēlētāja kopējais rezultāts kartiņā fiksēts nepareizi vai nav ierakstīts vispār – spēlētājam tiek piešķirti divi soda punkti papildu pareizam kopējam rezultātam. Šādi soda punkti netiek pieskaitīti spēlētāja rezultātam, ja Sacensību direktors korigē spēlētāja rezultātu citu iemeslu dēļ, kas atklāti pēc tam, kad spēlētājs iesniedzis citādā ziņā pareizi aizpildītu rezultātu kartiņu.

809 Citi metieni

809.01 Pamestais metiens

- A. Spēlētājs var izvēlēties pamest savu pēdējo izdarīto metienu, par to skaidri paziņojot spēles grupai. Spēlētāja rezultātam tiek pieskaitīts pamestais metiens, kā arī viens papildu soda punkts. Spēlētājs turpina spēli no izmetiena vietas, no kuras tika izdarīts pamestais metiens. Soda punkti, kas saskaņā ar noteikumiem pienāktos pamestajam metienam, netiek ņemti vērā.

- B. Ja pamestajiem metieniem konkrētājā celiņā ir paredzēta soda izmetiena vieta, spēlētājs nākamo metienu var izdarīt no soda izmetiena vietas nevis no iepriekšējās izmetiena pozīcijas.

809.02 Provizoriskais metiens

- A. **Provizoriskais metiens** ir papildu metiens, kas netiek pieskaitīts spēlētāja rezultātam, ja vien tas netiek pielietots, lai pabeigtu celiņu. Spēlētājam par provizorisko metienu spēles grupai jāpaziņo pirms metiena izdarīšanas.
- B. Provizoriskos metienus pielieto:
1. Lai ietaupītu laiku. Spēlētājs var paziņot par provizorisko metienu jebkurā brīdī, kad:
 - a. Nav iespējams noteikt diska statusu, jo tas var būt pazudis, atrasties autā vai arī apgājis mando pa nepareizo pusi; un
 - b. Grupa piekrīt, ka izspēlējot provizorisko metienu iespējams ietaupīt laiku. Spēlētājs turpina spēlēt no tās izmetiena pozīcijas, kuru grupa vai tiesnesis ir atzinis par pareizo izmetiena pozīciju.
 2. Grupas vai tiesneša lēmuma apstrīdēšana. Kā daļu no apstrīdēšanas procedūras spēlētājs var izdarīt provizorisko metienu kopumu, lai pabeigtu celiņu, ja spēlētājs nepiekrīt grupas lēmumam un tiesnesis nav praktiski pieejams vai arī ja spēlētājs vēlas apstrīdēt tiesneša lēmumu. Abu metienu kopumu rezultātiem jābūt pierakstītiem. Kad apstrīdēšana ir izskatīta, spēlētāja kopējam rezultātam tiek pieskaitīts tikai pareizā metienu kopuma rezultāts.

809.03 Treniņa metiens

- A. Par *treniņa metienu* tiek uzskatīts jebkurš metiens, kas sacensību ietvaros netiek veikts ar mērķi mainīt diska apstāšanās vietu, izņemot tos metienus, kas veikti, lai pamestu malā neizmantotu disku vai lai atdotu disku spēlētājam, un diska lidojums gaisā nav tālāks par pieciem metriem. Diska nomešana uz zemes nav uzskatāms par treniņa metienu.
- B. Par treniņa metiena veikšanu spēlētājs saņem vienu soda punktu, un īstenotais metiens netiek ņemts vērā.

810 Iejaušanās

- A. Ja izmestais disks ir pārvietojies pēc tam, kad tas bijis pilnībā apstājies uz spēles virsmas ārpus auta, pēc grupas kopīga lēmuma disks tiek novietots tā sākotnējā apstāšanās vietā, kur tas pēc metiena apstājies pirmo reizi.
- B. Marķēšanas disks, kas ticis pārvietots, pēc grupas kopīga lēmuma tiek novietots atpakaļ tā sākotnējā atrašanās vietā.
- C. Ja izmests disks trāpījis personai vai dzīvniekam, nākamais metiens jāizdara no pozīcijas, kur disks pirmo reizi pilnībā apstājies.
- D. Ja spēlētājs vai viņa ekipējums traucē viņa paša mestā diska gaitai, tas ir pārkāpums. Spēlētāja rezultātam tiek pieskaitīts gan konkrētais metiens, gan arī

viens soda punkts; spēlētājs turpina spēli no iepriekšējās izmetiena vietas. Citi soda punkti, kas saskaņā ar noteikumiem pienāktos šim metienam, netiek ņemti vērā. Ja metiens tiek traucēts pēc metiena veicēja lūguma, šāda situācija tiek uzskatīta par tādu pašu, kā ja spēlētājs pats traucē savam metienam.

- E. Ja izmesta diska lidojuma trajektorija tikusi ietekmēta apzināti, tad nākamais metiens jāizdara no pozīcijas, kurā pēc grupas lēmuma disks saskāries ar šķērslī. Metējs var izvēlēties, vai spēlēt no šīs noteiktās pozīcijas vai arī pamest metienu bez soda punkta piešķiršanas, kā rezultātā sākotnējais metiens netiek pieskaitīts spēlētāja rezultātam.
- F. Spēlētājs, kas apzināti traucē diska lidojumam jebkurā no zemāk minētajiem veidiem, saņem divus soda punktus:
 - 1. Izmaina izmesta diska lidojuma trajektoriju (izņemot, ja tas tiek darīts, lai izvairītos no savainojuma); vai,
 - 2. Pārvieto izmestu disku vai novietotu marķēšanas disku (izņemot identifikācijas, atgūšanas vai marķēšanas nolūkos, kā noteikts noteikumu punktā 810.H).
- G. Spēlētāji nedrīkst stāvēt vai atstāt savu aprikojumu zonā, kurā var atgadīties saskarsme ar izmestu disku. Spēlētājs var citiem spēlētājiem pieprasīt pārvietoties pašiem vai pārvietot savu ekipējumu, ja pastāv iespējamība, ka var tik traucēts diska lidojums. Atteikšanās ievērot šo prasību ir uzvedības noteikumu pārkāpums.
- H. Disks, kuru izmetis cits spēlētājs un kas ir apstājies uz vai pirms spēlētāja metiena pozīcijas, var tikt pārvietots. Kad spēlētājs ir izdarījis metienu, cita spēlētāja disks jānovieto atpakaļ pozīcijā, kur tas saskaņā ar grupas lēmumu pirmo reizi apstājies.

811 Nepareiza laukuma izspēlēšana

- A. Spēlētājam ir pienākums izspēlēt laukumu pareizi. Pirms spēles uzsākšanas spēlētājam ir jāpiedalās **spēlētāju sapulcē** un jāapgūst iespējamie laukuma papildu nosacījumi, tajā skaitā papildu celiņi, mainīti starta laukumi, mainītas groza pozīcijas, autu zonas, mando no soda izmetiena vietas (dropzonas).
- B. Tiek uzskatīts, ka spēlētājs **nepareizi izspēlējis laukumu**, ja spēlētājs visus laukuma celiņus nav pabeidzis pareizā secībā vai arī kādu metienu izdarījis no nepareizas izmetiena pozīcijas.
- C. Ja *nepareiza laukuma izspēlēšana* atklājas pēc rezultātu kartiņas iesniegšanas, spēlētājs saņem soda punktus saskaņā ar noteikumiem par nepareizi izspēlētu laukumu.
- D. Nepareiza laukuma izspēlēšana nav ne metiena pozas pārkāpums, ne treniņa metiens.
- E. Spēlētājs, kurš apzināti laukumu izspēlē nepareizi, lai iegūtu priekšrocības cīņā ar pārējiem spēlētājiem, var tikt diskvalificēts saskaņā ar Sacensību rokasgrāmatas nodaļu 3.3.
- F. Nepareizas laukuma izspēlēšanas veidi:
 - 1. Nepareiza izmetiena vieta. Spēlētājs ir veicis metienu no izmetiena vietas, kas nav pareiza. Piemēram, spēlētājs:
 - a. veicis metienu no starta laukuma, kas nav atbilstošs konkrētajam celiņam, vai;

- b. veicis metienu no izmetiena vietas, kas neatbilst iepriekš izmestā diska apstāšanās vietai, vai;
- c. veicis metienu no autā esoša diska pozīcijas, it kā tas atrastos laukumā, vai;
- d. veicis metienu no izmetiena vietas, kurā nonākts pēc nepareizi izieta mando, vai;
- e. veicis metienu no atvieglojuma zonā esoša diska pozīcijas, it kā tas neatrastos atvieglojuma zonā.

Ja pēc nepareizi izdarītā metiena nākošais metiens vēl nav veikts, tad spēlētājam jāatgriežas pareizajā izmetiena vietā un jāturpina spēle no turienes, savam rezultātam pieskaitot vienu soda punktu. Ja pēc nepareizā metiena jau ir veikts nākošais metiens, tad celiņš jāturpina spēlēt tā, kā ir iesākts, bet pie rezultāta jāpieskaita divi soda punkti.

2. **Nepareizs grozs.** Ja spēlētājs ir pabeidzis celiņu nepareizajā grozā un nākošais metiens vēl nav izdarīts, tad spēle jāturpina, izmetiena vietu nosakot pēc tā, kur disks atradās grozā. Tā kā disks atradās grozā - tas ir, virs spēles virsmas, tad spēle jāatsāk saskaņā ar noteikumu punktu 805.01.C. Ja spēlētājs jau ir veicis izmetienu no nākošā starta laukuma, tad spēlētāja rezultātam jāpieskaita divi soda punkti par kļūdaini izspēlētu celiņu.
3. **Celiņa nepabeigšana.** Ja spēlētājs ir pabeidzis apli vai veicis izmetienu no starta laukuma, nepabeidzot iepriekšējo grozu, tad iepriekšējā groza rezultāts ir izdarīto metienu skaits plus viens metiens groza pabeigšanai un plus vēl divi soda punkti par kļūdainu laukuma izspēlēšanu. Tīša celiņa nepabeigšana nozīmē izstāšanos no sacensībām.
4. **Nepareiza celiņu izspēles secība.** Ja spēlētājs celiņus izspēlējis nepareizā secībā, tad neatkarīgi no tā, cik daudzi celiņi izspēlēti nepareizā secībā, spēlētājs saņem divus soda punktus par kļūdainu laukuma izspēlēšanu. Rezultāts no nepareizā secībā izspēlētajiem celiņiem saglabājas.
5. **Neierašanās.** Ja spēlētājs apļa sākumā nav klāt pie savas grupas, tiek uzskatīts, ka spēlētājs nav ieradies un konkrēto celiņu nespēlē. Spēlētājs tiek uzskatīts par neieradušos arī tad, ja nav spēlējis iepriekšējo celiņu un nav klāt brīdī, kad grupa ir gatava spēlēt nākamo celiņu. Spēlētāja, kurš nav ieradies, rezultāts katrā neizspēlētājā celiņā ir celiņa prognozes metienu skaits (PAR) plus četri soda punkti. Celiņa **prognozes metienu skaitu** jeb **PAR** nosaka Sacensību direktors.
6. **Prombūtne.** Ja spēlētājs bija klāt pie savas grupas, taču ir prombūtnē, kad ir pienākusi secīgā kārtā veikt metienu, spēlētājam tiek dotas 30 sekunžu laiks, lai pievienotos atpakaļ grupai. Ja spēlētājs šajā laikā neierodas, tad tiek uzskatīts, ka spēlētājs atrodas prombūtnē un attiecīgi viņa rezultāts neizspēlētājā celiņā ir celiņa prognozes metienu skaits (PAR) plus četri soda punkti. Šī noteikumu punkta izņēmumu gadījumus skatīt noteikumu punktā 802.03.C.
7. **Izlaists celiņš.** Ja aplis ir pabeigts un spēlētājs nav izspēlējis vienu vai vairākus celiņus, tad katrā neizspēlētājā celiņā spēlētāja rezultāts ir celiņa prognozes

metienu skaits (PAR) plus četri soda punkti.

8. Nepareizais celiņš. Ja spēlētājs pareizā celiņa vietā izspēlē celiņu, kas konkrētajā aplī nebija paredzēts, tad pie spēlētāja nepareizi izspēlētā celiņa rezultāta jāpieskaita divi soda punkti.
9. Papildu celiņš. Ja spēlētājs papildu visiem paredzētajiem celiņiem izspēlē vēl kādu celiņu, kuru konkrētajā aplī nebija paredzēts spēlēt, viņš saņem divus soda punktus. Metieni, kas izdarīti papildu celiņā, pie rezultāta netiek pieskaitīti.
10. Nepareiza starta grupa. Ja spēlētājs uzsācis apli no nepareizā celiņa vai citā grupā, kas neatbilst Sacensību direktora iedalītajai, tad spēlētājam, lai varētu uzsākt spēli, ir jāsameklē sava atbilstošā grupa. Jebkurš metiens, kas izdarīts spēlētājam atrodoties nepareizā grupā, netiek ņemts vērā. Spēlētājs saņem soda punktus atbilstoši noteikumiem par neierašanos uz spēli savā grupā.
11. Nepareizs starta celiņš. Grupa ir sākusi spēlēt sacensību apli no celiņa, kas neatbilst Sacensību direktora iedalītajam celiņam. Ja kāds no grupas spēlētājiem veic vairāk nekā vienu metienu, visa grupa ir nepareizi izspēlējusi celiņu. Grupa pabeidz spēlēt celiņu, un katrs spēlētājs pieskaita divus soda punktus savam celiņa rezultātam. Vai arī spēlētāji, kuri veikuši tikai vienu metienu, katrs saņem vienu soda punktu, un kļūdaini izdarītais metiens netiek ņemts vērā. Tālāk grupa dodas uz pareizo celiņu un uzsāk sacensību apli.

812 Uzvedība

A. Spēlētājs nedrīkst:

1. Izdarīt metienu, ja pirms tam nav pārliecinājies, ka mestais disks neradīs risku ievainot kādu no klātesošajiem vai neiztraucēs citu spēlētāju;
2. Izdarīt metienu ārpus kārtas, ja citus par to nepabrīdina vai arī ja metiens var ietekmēt citu spēlētāju;
3. Uzvesties traucējoši un veikt nesportiskas darbības, kā piemēram:
 - a. kļiedzot (izņemot brīdinot citus par iespējamību gūt traumu no lidojoša diska),
 - b. lamājoties un lietojot necenzētu valodu,
 - c. sitot, sperot vai metot parka, laukuma vai spēlētāja aprīkojumu,
 - d. pārvietojoties vai runājot, kamēr citi spēlētāji izdara metienu,
 - e. virzoties laukumā uz priekšu tālākā spēlētāja metiena koridorā.
4. Atstāt aprīkojumu vietā, kur tas var traucēt citiem spēlētājiem vai ietekmēt izmesta diska lidojuma trajektoriju;
5. Piemēslot laukumu, tai skaitā ietverot cigarešu izsmēķu izmešanu;
6. Ar cigarešu dūmiem traucēt citiem spēlētājiem.

B. Spēlētājam:

1. Jāveic darbības, kuras paredz spēles noteikumi, tai skaitā ietverot:
 - a. Palīdzēšanu citiem atrast pazudušu disku;
 - b. Aprīkojuma pārvietošanu, ja tas tiek lūgts;
 - c. Pareizu rezultāta pierakstīšanu.

2. Jāpieskata, lai arī pārējie grupas spēlētāji ievēro mešanas secību, ievēro spēles noteikumus un palīdz atrast diskus.
- C. Spēlētājs par jebkuru uzvedības noteikumu pārkāpumu vispirms saņem brīdinājumu. Katrs nākamais tā paša spēlētāja tajā pašā aplī izdarītais jebkura veida uzvedības pārkāpums tiek sodīts ar vienu soda punktu. Par uzvedības noteikumu pārkāpumu var brīdināt jebkurš ietekmētais spēlētājs vai arī tiesnesis. Atkārtota uzvedības noteikumu pārkāpšana var novest pie spēlētāja diskvalifikācijas pēc Sacensību direktora lēmuma.

813 Aprikojums

813.01 Spēlē lietojamie diski

- A. Spēlē lietotajiem diskkiem jābūt apstiprinātiem PDGA un ir jāatbilst visiem PDGA Tehnisko prasību nosacījumiem. Sarakstu ar PDGA apstiprinātajiem diskkiem skatīt tīmekļa vietnē: pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs.
- B. Pēc diska izgatavošanas pieļaujamas tikai šādas diska izmaiņas:
1. nodilums, kas radies spēlēšanas laikā;
 2. neliela slīpēšana, lai mazinātu nodiluma pēdas vai pielabotu pavisam nelielas diska formas nepilnības;
 3. diska marķēšana ar krāsu vai noturīgo marķieri.
- C. Jebkuri citi diska pārveidojumi pēc tā izgatavošanas nav atļauti, un aizliegto darbību sarakstā ietilpst:
1. jebkādas modifikācijas, kas varētu ietekmēt ražotāja paredzētos lidojuma parametrus;
 2. ievērojama diska slīpēšana;
 3. ieskrāpēšana un iegravēšana uz diska;
 4. kāda materiāla pievienošana diskam pamanāmā biezumā, piemēram, krāsas slānis.
- D. Ja Sacensību direktors ir paziņojis par spēlēšanu naktī vai sniegā, spēlētājiem ir atļauts diskam pievienot materiālus vai ierīces, lai disku padarītu vieglāk atrodamu.
- E. leplaisājuša vai caurdurta diska lietošana nav atļauta.
- F. Disks, kura lietojamību apšaubā cits spēlētājs vai tiesnesis, uzskatāms par neatļautu līdz brīdim, kad (ja) Sacensību direktors atļauj šī diska izmantošanu.
- G. Par neatļautu diska lietošanu spēlētājs bez brīdinājuma saņem divus soda punktus. Spēlētājs, kas atkārtoti met neatļautu disku, var tikt diskvalificēts saskaņā ar PDGA Sacensību rokasgrāmatas nodaļu 3.3
- H. Visiem spēlē lietotajiem diskkiem, izņemot marķēšanas diskam, jābūt identificējami iezīmētiem. Par nemarkēta diska lietošanu pirmo reizi spēlētājs saņem brīdinājumu, bet katrs nākamais metiens ar nemarkētu disku tiek sodīts ar vienu soda punktu.

813.02 Palīgrīki

- A. Spēles laikā spēlētājs nedrīkst lietot palīgrīkus, kas varētu palīdzēt metiena izdarīšanā.
- B. Nav atļauts novietot jebkādus priekšmetus kā virziena norādes palīglīdzekli.
- C. Atļauts aprīkojums, kas palīdz samazināt diska slīdēšanu spēlētāja rokās (piemēram, cimdi, līmlentes, plāksteri vai marles pārsēji); līdzekļi, ko uzklāj uz ādas saķeres uzlabošanai (piemēram, talks, krīts, putekļi); kā arī medicīniska rakstura priekšmeti (kā ceļu vai potīšu saites).
- D. Zem ķermeņa atbalsta punkta drīkst palikt divi vai mazu paliktni, ja vien tas saspīestā veidā ir plānāks par 1 cm.
- E. Ja kāda palīgrīka atbilstību noteikumiem apšaubā kāds no spēlētājiem vai tiesnešiem, šo līdzekli nav atļauts lietot līdz brīdim, kad radušos jautājumu atrisina Sacensību direktors.
- F. Par neatļauta palīglīdzekļa lietošanu spēlētājs saņem divus soda punktus bez brīdinājuma. Spēlētājs, kas atkārtoti lieto neatļautu palīglīdzekli, var tikt diskvalificēts saskaņā ar PDGA Sacensību rokasgrāmatas nodaļu 3.3.

Pielikums A

“Viens pret vienu” formāts

A.01 Pamatinformācija

- A. Spēlējot sacensību formātā **“viens pret vienu”**, spēlētāju pāris visa apļa garumā sacensās viens pret otru ar mērķi uzvarētu katru celiņu atsevišķi. Uzvar tas spēlētājs, kurš apli uzvarējis visvairāk celiņos.
- B. Šajā sacensību formātā tiek pielietoti PDGA Oficiālie disku golfa noteikumi, izņemot tos punktus, kurus aizstāj šī formāta noteikumi.
- C. Pretinieku pāris spēlē grupā, kurā ir vēl vismaz viens citu spēlētāju pāris vai arī sacensību tiesnesis.

A.02 Spēles kārtība

- A. Metienu izdarīšanas secību pretinieku pārim vienā grupā nosaka spēlētāju secība rezultātu kartiņā.
- B. Uz pirmā starta celiņa katrā pretinieku pāri pirmais rezultātu kartiņā ierakstītais spēlētājs met pirmais. Visos turpmākajos celiņos pirmais met spēlētājs, kas uzvarēja iepriekšējā celiņā. Neizšķirts neizmaina starta metienu secību.

A.03 Sodi

- A. Norādīt uz pamanītu pārkāpumu vai izteikt brīdinājumu vai tikai konkrētā spēlētāja tiešais pretinieks. Apstiprināt šo pārkāpumu vai brīdinājumu var jebkurš spēlētājs grupā vai tiesnesis.
- B. Starp celiņiem piemērotie sodi un izteiktie brīdinājumi tiek pārnesti un piemēroti nākamā celiņa rezultātam.

A.04 Rezultāta uzskaitē

- A. Spēlējot "viens pret viens" formātā kā rezultāts tiek piefiksēts katrā pārī esošā spēlētāja uzvarēto celiņu skaits jebkurā konkrētajā brīdī. Sacensību aplis sākas visiem pāriem esot **neizšķirtā** stāvoklī. Sacensību aplim turpinoties, tiek uzskaitīts par cik vienam spēlētājam ir **vairāk uzvarēto celiņu** nekā otram.
- B. Spēlētājs uzvar celiņu, to pabeidzot ar mazāku metienu skaitu nekā pretiniekam. Spēlētājs, kurš uzvarējis celiņā, saņem punktu, ko rezultātu kartiņā piefiksē ar skaitli "1". Otrs spēlētājs punktu nesaņem, attiecīgi rezultātu kartiņā tiek ierakstīta svītriņa. Ja abi spēlētāji celiņu pabeidz ar vienādu metienu skaitu, rezultāts konkrētajā celiņā ir **neizšķirts** – punktu nesaņem neviens no pārī esošajiem spēlētājiem.
- C. Spēlētājs jebkurā brīdī pretiniekam var pavaicāt, cik metienus konkrētajā celiņā pretinieks jau ir izdarījis. Ja izdarīto metienu skaits tiek nepatiesi nosaukts, tad spēlētājs konkrētajā celiņā ir zaudējis.

A.05 Piekāpšanās

- A. Spēlētājs apļa izspēles laikā jebkurā brīdī var padoties. Pretinieks uzvar apli.
- B. Spēlētājs celiņa izspēles laikā jebkurā brīdī var padoties, uzvaru konkrētajā celiņā atdodot pretiniekam.
- C. Spēlētājs drīkst ieskaitīt pretinieka nākošo metienu kā trāpījušu grozā, tādā gadījumā tiek uzskatīts, ka pretinieks ir pabeidzis celiņu un tajā ir uzvarējis.
- D. Spēlētāju pāris var vienoties, ka konkrētajā celiņā ir neizšķirts.
- E. Paziņojumu par piekāpšanos nevar atsaukt vai neņemt vērā.

A.06 Uzvara

- A. Kad vienam spēlētājam ir vairāk uzvaru nekā konkrētajā aplī palikuši izspēlējami celiņi, tiek uzskatīts, ka spēlētājs šajā aplī ir uzvarējis.
- B. Ja aplim beidzoties spēlētāju pārim rezultāts ir vienāds, tad konkrētajā cīņā ieskaitāms neizšķirts. Sacensību direktors izlemj vai un kā tiek risināta neizšķirta rezultāta situācija.

Pielikums B

Pāru un Komandu spēle

B.01 Pamatinformācija

- A. Pāru komanda sastāv no diviem spēlētājiem. Iespējams veidot spēles formātu arī ar citādu spēlētāju skaitu komandā, atbilstoši piemērojot šos noteikumus.
- B. Šajā sacensību formātā tiek pielietoti PDGA Oficiālie disku golfa noteikumi, izņemot tos punktus, kurus aizstāj šie formāta noteikumi.

B.02 Spēles kārtība

- A. Metienu izdarīšanas secību uz pirmā starta celiņa nosaka komandu secība rezultātu kartiņā(-s). Starta metienu izdarīšanas secību visos turpmākajos celiņos nosaka iepriekšējā celiņā iegūtais rezultāts, respektīvi, komanda ar zemāko rezultātu met pirmā. Neizšķirts neizmaina starta metienu secību.

- B. Kad visas komandas ir veikušas starta izmetienus, nākamā metiena priekšroka ir komandai, kuras izmetiena vieta ir vistālāk no groza.
- C. Vienas komandas spēlētāji, kuri met no vienas un tās pašas izmetiena vietas, var paši izvēlēties, kurš spēlētājs met pirmais.

B.03 Sodi

- A. Sodi par noteikumu pārkāpumu metienā attiecas tikai uz to komandas spēlētāju, kurš veica metienu. Visi citi pārkāpumi un brīdinājumi attiecas uz komandu kā kopumu un neatkarīgi no spēles formāta ir piemērojami konkrētās komandas rezultātam.
- B. Ikviens izdarītais metiens, kas nevar iespējami uzlabot komandas rezultātu, uzskatāms par **papildu metienu**. Komanda, kuras spēlētājs ir veicis papildu metienu, par pirmo pārkāpumu saņem brīdinājumu. Par katru nākamo šāda veida pārkāpumu neatkarīgi no tā, kurš spēlētājs veicis papildu metienu, komandas rezultātam tiek pieskaitīts soda punkts.

B.04 Izmetiena vieta

- A. Spēles formātā, kur abi komandas spēlētāji met no vienas un tās pašas izmetiena vietas, ja otrais komandas spēlētājs veic metienu no citas izmetiena vietas, nekā to paveicis pirmais komandas spēlētājs, konkrētā komanda saņem soda punktu par nepareizu spēli.
- B. Izmetiena vietu, kuru izmanto abi komandas spēlētāji, jāiezīmē ar vienu un to pašu marķēšanas disku. Ja šāds princips netiek ievērots, ir pieļauts marķēšanas pārkāpums.
- C. Ja kaut kādu iemeslu dēļ abu komandas spēlētāju izmantojamā izmetiena vieta ir tikusi pārvietota, abiem spēlētājiem ir jāturpina spēle no izmainītās izmetiena vietas.

B.05 Formāti

A. Labākais metiens

1. Abi komandas spēlētāji veic izmetienu no starta laukuma. Tālāk komanda izvēlas vienu no divām iespējamajām pozīcijām, no kurām spēli turpināt tālāk. Abi komandas spēlētāji veic nākamos metienus no vienas izvēlētās izmetiena vietas. Turpinājumā komanda atkal izvēlas vienu no divām iespējamajām pozīcijām un turpina spēli.
2. Komanda ir pabeigusi celiņu, ja viens no komandas spēlētājiem ir pabeidzis celiņu.
3. Komandas rezultāts celiņā ir kopējais metienu skaits no izvēlētajām izmetienu vietām plus soda punkti.
4. Ja komanda paceļ izmetu disku pirms nākamās izmetiena vietas iezīmēšanas ar marķēšanas disku, komanda šo izmetiena vietu vairs nevar izvēlēties. Ja komanda paceļ abus izmetos diskus pirms nākamās izmetiena vietas iezīmēšanas, otrs disks pēc grupas lēmuma tiek novietots atpakaļ sākotnējā atrašanās vietā, un komandai jāturpina spēlē no šīs izmetiena vietas.
5. Ja viens no komandas spēlētājiem nav klāt, kavējas vai vilcina spēles gaitu, otrs komandas spēlētājs var turpināt spēli, taču iztrūkstošā komandas spēlētāja vietā netiek veikti metieni. Nokavējies komandas spēlētājs var pievienoties spēlei tikai starp celiņiem.

B. *Pielāgots Labākais metiens*

1. Spēle Pielāgota Labākā metiena formātā norisinās tāpat kā Labākā metiena formātā, taču ar sekojošām izmaiņām: sacensību direktors var noteikt limitu, cik reizes pēc kārtas var izmantot katra komandas spēlētāja starta izmetienus. Ja šis starta izmetienu skaita limits tiek pārsniegts, komanda saņem divus soda punktus.

C. *Sliktākais metiens*

1. Abi komandas spēlētāji veic izmetienu no starta laukuma. Tālāk komandas pretinieki, ar mērķi palielināt komandas rezultātu konkrētajā celiņā, izvēlas vienu no divām iespējamajām pozīcijām, no kurām jāturpina spēli. Abi komandas spēlētāji veic nākamos metienus no vienas izvēlētas izmetiena vietas. Turpinājumā pretinieku komanda atkal izvēlas vienu no divām iespējamajām pozīcijām, no kurām komanda turpina spēli, un spēle turpinās pēc šī principa.
2. Komanda ir pabeigusi celiņu tad, kad visi komandas spēlētāji ir pabeiguši celiņu no vienas un tās pašas izmetiena vietas.
3. Komandas rezultāts celiņā ir kopējais metienu skaits no izvēlētajām izmetienu vietām plus soda punkti.
4. Ja komanda paceļ izmetu disku vai iezīmē izmetiena vietu pirms viņu pretinieki ir izvēlējušies izmetiena vietu, disks pēc grupas lēmuma tiek novietots atpakaļ sākotnējā atrašanās vietā. Tad pretinieki izdara izvēli starp izmetiena vietām, kuras nosaka pārvietotais disks, otrs izmestais disks un iepriekšējo izmetiena vietu, kā pārvietotā diska izmetiena vietu.
5. Ja pretinieki skaidri izvēlas otrai komandai labvēlīgāku izmetiena pozīciju, pretinieki ar sacensību direktora lēmumu var tik diskvalificēti.
6. Ja komandas spēlētājs nav ieradies, kavējas, ir izstājies vai diskvalificēts, tad komanda tiek diskvalificēta.

D. *Grūtākais metiens*

1. Spēle Grūtākā metiena formātā norisinās tāpat kā Sliktākā metiena formātā, taču ar sekojošām izmaiņām: komanda pabeidz celiņu tad, kad jebkurš no komandas spēlētājiem pabeidz celiņu.

E. *Mainīgais metiens*

1. Komanda izvēlas, kurš no spēlētājiem izdara pirmo metienu no pirmā celiņa starta laukuma. Tad katrs nākamais komandas spēlētājs izdara nākamo metienu no iepriekšējā komandas spēlētāja izmestā diska apstāšanās vietas, un spēle turpinās pēc šī principa.
2. Komanda ir pabeigusi celiņu, ja viens no komandas spēlētājiem ir pabeidzis celiņu.
3. Komandas rezultāts celiņā ir komandas spēlētāju kopējais metienu skaits plus soda punkti.
4. Ja nākamo metienu izdara secībai neatbilstošais spēlētājs, tā ir kļūdaina spēle, un komanda saņem vienu soda punktu. Ārpus kārtas īstenotais metiens netiek ņemts vērā un spēli turpina secībai atbilstošais komandas spēlētājs. Ja pēc secībai neatbilstoša spēlētāja metiena tiek izdarīts vēl kāds metiens, komanda saņem divus soda punktus, un spēle turpinās.

5. Ja komanda vēlas veikt atkārtotu metienu no tās pašas izmetiena vietas, tad atkārtoto metienu veic tas pats spēlētājs.
6. Ja kāds no komandas spēlētājiem nav klāt vai kavējas, tad komandas rezultāts katrā neizspēlētājā celiņā ir celiņa prognozes metienu skaits (PAR) plus četri soda punkti. Ja kāds no komandas spēlētājiem izstājas vai tiek diskvalificēts, arī komanda tiek diskvalificēta.

F. **Pielāgots Mainīgais metiens**

1. Spēle Pielāgota Mainīgā metiena formāta norisinās tāpat kā Mainīgā metiena formātā, taču ar sekojošām izmaiņām: sacensību direktors var noteikt, kurš no komandas spēlētājiem veic pirmo metienu uz katra no celiņiem.

G. **Labākais rezultāts**

1. Katrs komandas spēlētājs spēlē celiņu kā individuāls spēlētājs.
2. Komanda ir pabeigusi celiņu, kad viens no komandas spēlētājiem ir pabeidzis celiņu ar komandā zemāko iespējamo rezultātu.
3. Komandas rezultāts celiņā ir jebkura komandas spēlētāja konkrētajā celiņā zemākais iegūtais rezultāts, ieskaitot konkrētā spēlētāja soda punktus un ikvienu komandas soda punktu.

H. **Mainīgais metiens ar Labāko rezultātu**

1. Katrs komandas spēlētājs veic izmetienu no starta laukuma, aizsākot divas Mainīgā metiena sērijas.
2. Komanda ir pabeigusi celiņu, kad jebkura no Mainīgā metiena sērijām ir pabeigusi celiņu ar komandā zemāko iespējamo rezultātu.
3. Komandas rezultāts celiņā ir zemākais rezultāts no divām Mainīgo metienu sērijām, ieskaitot konkrētā sērijā nopelnītos soda punktus un nopelnītos komandas soda punktus.

Pielikums C **Resursi**

Oficiālie disku golfa noteikumi:

pdga.com/rules/official-rules-disc-golf

Noteikumu Jautājumi & Atbildes:

pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers

Disku golfa Sacensību rokasgrāmata:

pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events

Pasaules laukumu karte:

pdga.com/course-directory

Tehniskie standarti:

pdga.com/rules/technical-standards

Informācija un resursi Sacensību direktoriem:

pdga.com/tinfo/resources

Pielikums D

Mērvienības

Visi šajos noteikumos minētie attālumi norādīti metriskajā sistēmā. Visi metriskajā sistēmā norādītie attālumi ASV standarta / imperiālajā mērvienību sistēmā nosakāmi atbilstoši sekojošai konvertēšanas tabulai.

Metriskā sistēma	Angļu sistēma
10 metri	32 pēdas 10 collas
3 metri	9 pēdas 10 collas
2 metri	6 pēdas 7 collas
1 metrs	3 pēdas 3 collas
30 centimetri	1 pēda
20 centimetri	8 collas
1 centimetrs	1/2 collas

Pielikums E

Jēdzieni

Atbalsta punkts	802.04.B
Atkārtots metiens	802.02.D
Atvieglojuma zona	806.04.A
Auts	806.02.A
Bīstamā zona	806.05.A
Brīdinājums	801.02.D
Celiņš	800
Diska apstāšanās vieta	805.01.A
Disku golfa grozs jeb grozs ...	807.A
Divu metru noteikums	805.02.A
Grupa	801.02.A
Izmetiena vieta	802.05.A
Marķēšanas disks	802.05.D
Marķēšanas mini disks	802.06.B
Marķieris	802.05.D
Metiens	802.01.A
Metiens grozā	806.01.A
Mērķis	807.A
Neizšķirts	A.04.A
Nemarkēta ūdenstīlpne	806.03.A
Nemarkēta zona	806.03.A
Nepareiza laukuma izspēlēšana ...	811.B
Nepastāvīgs šķērslis	803.01.B.1
Obligātais ceļš	804.01.A
Papildu metiens	A.03.C

Prognozes metienu skaits	811.F.5
Provizoriskais metiens	809.02.A
Sacensību direktors	801.02.G
Sacensību tiesnesis	801.02.F
Soda izmetiena vieta (<i>dropzona</i>)	802.05.C
Soda punkts	801.02.E
Spēles laukuma virsma	802.05.A
Spēles laukums	806.02.A
Spēles virziena līnija	802.05.D
Spēlētāju sapulce	811.A
Starta izmetiena līnija	802.04.A
Starta laukums	802.04.A
Tālākais spēlētājs	802.02.C
Tiesnesis	801.02.F
Treniņa metiens	809.03.A
Vides mērķis	807.A
"Viens pret vienu" formāts	A.01.A



Noteikumi latviešu valodā

Tulkojums un drukas makets:
Jānis Lūsis

Pateicība komandai, kas iesaistījās tulkotās versijas pilnveidošanā (2021):
Gunārs Grundmanis
Edgars Kurpnieks
Aigars Ancāns

Tulkojuma pasūtītājs:
Latvijas Disku Golfa Federācija
www.LDGF.lv

2022. gads

Autortiesības

PDGA patur pilnas autortiesības uz šo izdevumu, ieskaitot tā satura atvasinājumus vai papildinājumus. Izdevuma kopijas tiek pārdotas, lai segtu izdošanas izdevumus, un ir iegūstamas PDGA birojā vai tīmekļa vietnē www.pdgastore.com. PDGA akreditētām organizācijām ir atļauts šos noteikumus tulkot vietējā valodā, pie nosacījuma, ka nemainās noteikumu saturs un būtība. Par iepriekšminētā tulkojuma izstrādi jāinformē PDGA rīkotājdirektors, kā arī jāparedz tulkojuma kopijas nosūtīšana PDGA rīkotājdirektoram.

Saskaņā ar ASV Iekšējo ieņēmumu kodeksa punktu 501(c)(4) PDGA ir bezpeļņas organizācija, un tās centrālais birojs atrodas:

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

PDGA Administratīvais birojs

Starptautiskais Disku Golfa centrs
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802
www.pdga.com
www.pdgastore.com
office@pdga.com
706.261.6342
706.261.6347 (fakss)

Noteikumu izstrāde

Liela pateicība PDGA Noteikumu izstrādes komisijas locekļiem, kuri palīdzējuši šīs noteikumu versijas izveidē:

Mike Krupicka (priekšsēdētājs)
Todd Lion
Laura Nagtegaal
Conrad Damon
Holly Finley
David Foss
Ville Kotamäki
Jason LaBella
Steve West

Vāka dizains: Jennie Weigand
Vāka foto: Hayden Henry, Drew Hierwarter,
Kevin Huver, Conrad Meyer, Matthew Rothstein,
John Whinery
Druka: Neal Dambra

Ieteikumus noteikumu uzlabojumiem nākamajā versijā sūtīt PDGA Noteikumu izstrādes komisijai pa e-pastu: rules@pdga.com

Noteikumu Jautājumi un Atbildes

Noteikumu pielietojums

QA-APP-1

Vai pastāv kāda noteikta secība, kādā jāpiemēro sodus, ja uzreiz tiek pārkāpti vairāki spēles noteikumi?

Jā. Tiek ņemts vērā tas pārkāpums, par kuru piešķirams lielākais soda punktu skaits. Ja pārkāpto noteikumu soda mēri ir vienādi, tad sods tiek piešķirts par to noteikumu, kurš tika pārkāpts vispirms. Vienam metienam drīkst piemērot tikai vienu soda veidu.

QA-APP-2

Ja viena metiena rezultātā ir radušies vairāki noteikumu pārkāpumi, kā es varu noteikt, kurš noteikums tika pārkāpts pirmais, vienlaicīgi ņemot vērā to, ka noteikumi nav tikuši pārkāpti līdz brīdim, kamēr disks ir apstājies?

Ar noteikumos minēto jēdzienu "pirmais" domāta situācija, kad disks pirmo reizi nonāk stāvoklī, kurā tiek pārkāpti spēles noteikumi. Viena no ierastākajām situācijām, kad vienā metienā tiek pārkāpti divi noteikumi, ir obligātā ceļa neievērošana un diska piezemēšanās autā. Līdz ko disks nonāk ierobežotajā zonā, tiek uzskatīts, ka tas apgājis mando pa nepareizo pusi, taču, kamēr disks nav pilnībā apstājies, tas vēl nav uzskatāms par autā esošu. Tātad obligātā ceļa neievērošana ir notikusi pirmā.

QA-APP-3

Vai es varu apelēt grupas lēmumu par soda piemērošanu citam manas grupas spēlētājam?

Jā. Ietekmētais spēlētājs tādā situācijā var izvēlēties izdarīt provizoriskos metienus.

QA-APP-4

Mana grupa uzskata, ka mans disks atrodas autā, taču es uzskatu, ka situācija nav līdz galam skaidra. Līdz ar to vai ir tā, ka šaubu gadījumā tiek pieņemts lēmums spēlētāja labā? Attiecīgi, vai mans disks uzskatāms par esošu spēles laukumā?

Šaubu gadījumā lēmums par labu spēlētājam tiek pieņemts tikai tad, ja grupa nevar pieņemt galējo lēmumu, respektīvi, divi grupas spēlētāji uzskata, ka disks ir drošībā spēles laukumā, bet divi uzskata, ka tas ir ārpus laukuma. Taču, ja vairums grupas uzskata, ka disks ir autā, tad tas ir autā.

QA-APP-5

Mana grupa pieņēma lēmumu par noteikumiem, kas rezultātā tomēr izrādījās kļūdaini. Grupa uzskatīja, ka mans disks atrodas drošībā, lai gan patiesībā tas atradās autā. Rezultātā, es spēli turpināju no nepareizas izmetiena vietas. Vai man par to jāsaņem sods?

Jūs esat atbildīgs par pareizu laukuma izspēlēšanu. Ja jūs nepiekrītat grupas lēmumam un tiesnesis nav praktiski pieejams, jūs varat izdarīt provizorisko metienu kopumu, lai pabeigtu ceļu. Un pēc apļa pabeigšanas aiciniet sacensību direktoru, lai viņš pieņem lēmumu.

QA-APP-6

Kādi noteikumi jāievēro, ja es spēlēju nesankcionētā turnīrā vai jebkurās citās sacensībās, kuras nav reģistrētas PDGA?

Ja spēlētājs sacensībās, kurās ir izziņots, ka spēlētājam tiek ievēroti PDGA noteikumi, tad neatkarīgi no tā, vai sacensības ir / nav reģistrētas PDGA, jūs joprojām spēlētājs saskaņā ar Oficiālajiem disku golfa noteikumiem. Savukārt Sacensību rokasgrāmatas noteikumi ir attiecināmi tikai uz PDGA

reģistrētām sacensībām. Ja pirms sacensībām paziņojuma par noteikumiem nav, tad jūs varat spēlēt pēc jebkuriem noteikumiem, kuriem piekrit jūsu grupa vai sacensību dalībnieki, tai skaitā arī pēc PDGA noteikumiem.

QA-APP-7

Kā rīkoties, ja sacensībās nav noteikts sacensību direktors?

Visām PDGA sankcionētām sacensībām ir sacensību direktors. Nesankcionētās sacensībās vai ikdienas spēlē, ja kādam ir autoritāte pār spēlētājiem, tad šī persona var uzņemties sacensību direktora pienākumu izpildi. Ja neviens nevēlas būt par sacensību direktoru, tad būs jāspēlē bez dažu direktora funkciju izpildes. Piemēram, šādā situācijā nav iespējams apelēt grupas lēmumu par noteikumu pielietojumu. Dažas no direktora funkcijām var tikt īstenotas citā veidā. Piemēram, laukuma un celiņu informatīvajām norādēm ir jāsniedz informāciju, kādā secībā jāspēlē celiņi, kur ir auta zonas, un citas lietas un informāciju, par kuru parasti vienojas spēlētāju sapulcē vai kuru iekļauj sacensību spēlētāja brošūrā (*caddie book*).

QA-APP-8

Visi spēlētāji manā grupā ir sertificēti tiesneši. Daži no noteikumiem pieprasa, lai par to pārkāpumu norāda divi no grupas spēlētājiem vai arī tiesnesis. Šajā situācijā, vai par pārkāpumu var norādīt viens no grupas spēlētājiem, ja reizi visi esam sertificēti tiesneši?

Nē. Lai sacensību laikā norādītu par noteikumu pārkāpumu, jums no sacensību direktora puses ir jābūt ieceltam par sacensību tiesnesi. Noteikumu zināšanu testa nokārtošana jūs nepadara par sacensību tiesnesi (šajos noteikumos lietots jēdziens "tiesnesis"). Turklāt, tiesnešiem pastāv ierobežojumi uz noteikumu pārkāpumu fiksēšanu atkarībā no tā, vai viņi paši ir vai nav spēlētāji konkrētajās sacensībās. Tiesnesis, tai skaitā arī sacensību direktors, kurš pats spēlē konkrētajās sacensībās, nevar pildīt

tiesneša pienākumus attiecībā pret tiem spēlētājiem, ar kuriem tiesnesis spēlē vienā divīzijā. Nespēlējošs tiesnesis var norādīt uz noteikumu pārkāpumiem ikvienā situācijā, kurā saskaņā ar noteikumiem tiesnesim ir tiesības to darīt. Novērotājs var norādīt uz noteikumu pārkāpumu (piemēram, attiecībā uz autā nonākuša diska apstāšanās vietu), ja viņš ir ievēlts par sacensību tiesnesi. Ja šāds pilnvarojums no sacensību direktora nav, tad novērotāja sniegtā informācija kalpo par pamatinformāciju grupas lēmuma pieņemšanai.

QA-APP-9

Vai spēlētājs var pats norādīt un paziņot par paša veiktu pārkāpumu?

Jā, var.

Metiens

QA-THR-1

Atvēzējoties metienam, mana roka trāpīja pa koka zaru, kā rezultātā disks izrāvās no satvēriena, nokrita zemē un aizripoja uz priekšu no manas izmetiena vietas. Vai šo ir jāuzskata par metienu?

Nē. Metiens sākas tad, kad disks kustas uz priekšu paredzētajā virzienā. Disks, kas nokritis vai izsists no satvēriena pirms atvēziena vai arī atvēziena laikā, neskaitās kā izmests.

QA-THR-2

Vai pastāv kādi ierobežojumi, kā drikst mest disku? Vai drikst mest visu laiku vienā veidā, piemēram, metot disku pāri galvai?

Nepastāv noteikti ierobežojumi spēlē pielietojamajiem diska metienu veidiem. Jūs varat mest *bekhendu*, *forhendu*, *hammeru*, *thamberu* vai jebkurā citā sev piemērotā veidā. Ja vēlaties, disku var mest arī ar kāju.

Starta metiens

QA-TEE-1

Kā tiek iezīmēti starta laukumi?

Sacensību direktors var izmantot jebkuru no vairākiem veidiem, kā iezīmēt starta laukumus un sodā izmetiena vietas (dropzonas). Vienā laukumā ir atļauts izmantot dažādus starta laukumu iezīmēšanas veidus. Ja neesat pārliecināti, ka precīzi saprotat apzīmējumus, vērsieties ar jautājumu pie sacensību direktora. Turpinājumā minēti daži no ierastākajiem veidiem, kā iezīmēt starta laukumus:

- Ja laukumā tiek izmantoti starta laukumi ar mākslīgo segumu, tad starta laukums ir laukums, kas no apkārtējās vides atšķiras ar krāsu, materiālu, augstumu un/vai virsmas tekstūru.
- Daži starta laukumi tiek veidoti ar papildu zonu laukuma priekšā, kurā spēlētājs var droši veikt metiena pēckustību. Šī zona var tikt iezīmēta citā krāsā, vai arī tā var būt nodalīta zona starta izmetiena līnijas priekšpusē. Līdz ar to starta laukuma zona, kas atrodas aiz šīs pēckustības zonas, ir uzskatāma par starta laukumu.
- Ja ir iezīmēts starta laukuma ārējais perimetrs (ar pilnīgu vai pārtrauktu līniju, vai ar četriem robežmarķieriem), tad par starta laukumu uzskatāma zona šī iezīmētā perimetra iekšpusē. Ja tiek izmantoti robežmarķieri, tad starta laukuma perimetrs ir velkams gar robežmarķieru ārējo malu.
- Ja starta laukumā netiek izmantots mākslīgais segums, tad starta laukums turpinās perpendikulāri trīs metrus pirms starta izmetiena līnijas. Ja starta izmetiena līniju iezīmē ar fiziski novilkto līniju (piemēram, ar krāsu), tad šī novilkta līnija ietilpst starta laukumā. Ja starta izmetiena līniju iezīmē ar diviem robežmarķieriem, tad starta laukuma priekšējā robeža velkama gar robežmarķieru ārējo malu.
- Ja laukumā ir novietota tikai starta laukuma informatīvā norāde vai arī tikai viens starta laukuma marķieris, tad starta laukums ir novietots uz vienu sānu un uz aizmuguri no šī marķiera.

QA-TEE-2

Es veicu savu starta izmetienu no betona starta laukuma, kas ir paaugstināts virs zemes līmeņa. Diska atlaišanas brīdī mana pēda atradās daļēji pāri betona starta laukuma ārmalai. Vai šis ir uzskatāms par metiena pozas pārkāpumu?

Nē. Noteikumi nosaka, ka diska atlaišanas brīdī visiems spēlētāja atbalsta punktiem jāatrodas iekšpus starta laukuma. Par "atbalsta punktu" tiek uzskatīta ikviens spēlētāja ķermeņa punkts, kas ir kontaktā ar spēles laukuma virsmu (šajā gadījumā ar starta laukumu). Pēdas daļa, kas "karājas" pāri paaugstinātā starta laukuma ārmalai, nav uzskatāma par atbalsta punktu, jo tā neatrodas kontaktā ar spēles laukuma virsmu, līdz ar to šāda situācija nav uzskatāma par pārkāpumu.

Izmetiena vieta

QA-LIE-1

Mans izmestais disks piezemējās uz tilta, kas šķērso upīti un kas ir definēta kā auts. Vai es spēli turpinu drošībā no tilta vai arī tomēr mans disks skaitās autā, jo tas atrodas virs upītes?

Tilts ir piemērs situācijai, kurā viena spēles virsma atrodas pa vertikāli virs citas spēles virsmas. Katra spēles virsma tiek uzskatīta par neatkarīgu spēles virsmu. Tilts ir uzskatāms par zonu spēles laukuma iekšpusē, neatkarīgi no tā vai spēles virsma zem vai virs tā skaitās auts – ja vien sacensību direktors tiltu nav noteicis par autu. Šādā situācijā arī nevar piemērot divu metru likumu, jo disks atrodas uz spēles virsmas, nevis virs tās. Jūs iezīmējat savu nākamo izmetiena vietu uz tilta un nekāds sods šādā situācijā netiek piemērots.

Izmetiena vietas iezīmēšana

QA-MAR-1

Spēlētājs ar mazu pieredzi manā grupā izmetiena vietas iezīmēšanai vienkārši apgrieza otrādāk piezemējušos disku un turpināja spēli no šīs pozīcijas. Par kādu noteikumu pārkāpumu ir uzskatāma šāda rīcība?

Šī ir uzskatāma par nepareizu izmetiena vietas iezīmēšanu, jo šim nolūkam tikusi pielietota neatbilstoša metode. Par pirmo nepareizas izmetiena vietas iezīmēšanas pārkāpumu spēlētājam tiek izteikts brīdinājums.

QA-MAR-2

Mans disks ir iestrēdzis koka stumbrā. Kā es varu pareizi iezīmēt izmetiena vietu?

Ja ir pieejama brīva vieta izmetiena vietas iezīmēšanai tieši zem jūsu diska, tad rikoļieties kā iepriekš rakstīts. Ja brīva vieta nav pieejama, tad izmetiena vieta tiek iezīmēta pirmajā iespējamajā punktā, virzoties atpakaļ pa spēles līniju.

Metiena poza

QA-STA-1

Par atbalsta punktu uzskata "jebkuru spēlētāja ķermeņa daļu, kas diska atlaišanas mirkli atbalstās pret spēles virsmu". Taču, praktiski vienmēr šo ķermeņa daļu sedz kāds apģērba elements, piemēram, apavs starp spēlētāja ķermeni un spēles virsmu. Vai šādi apstākļi ir joprojām noteikumiem atbilstoši?

Jā. Ar frāzi "spēlētāja ķermeņa daļa" vajadzētu interpretēt ne tikai spēlētāja apģērbu, bet arī pārvietošanās palīgierīces, kā piemēram spieķus (tik ilgi, kamēr tās nodrošina spēlētāja atbalstu).

QA-STA-2

Vai veicot tuvo metienu es drikstu pieturēties pie zara vai kāda cita objekta aiz manas izmetiena vietas?

Turēšanās sevis atbalstam pie kaut kā, kas atrodas pirms izmetiena vietas, saskaņā ar noteikumiem nav aizliegta, ja vien

konkrētais objekts atrodas spēles laukuma iekšienē, nevis autā. Šo objektu nav arī atļauts pārvietot, jo noteikumu pieprasā izvēlēties tādu metiena pozu, kas noved pie vismazākās tādu šķēršļu izkustināšanas, kuri ir pastāvīga vai plānota laukuma sastāvdaļa. Nav atļauts atbalstam turēties pie citas personas, jo šī persona nav laukuma sastāvdaļa.

QA-STA-3

Mūsu laukumā ir divas lietus ūdens noteces caurules, kas no kalna nogāzes puses iznāk spēles koridora virzienā. Šīs caurules ir aptuveni pusmetra diametrā, un to izvadi ir nosegti ar metāla režģi, kura spraugas ir pietiekami lielas, lai caur tām varētu izklūt disks. Ja disks iekļūst šajā lietus ūdens notekā, vai spēlētājs drikst bez soda iezīmēt savu izmetiena vietu kalna nogāzē tieši virs diska atrašanās vietas caurulē, jo disks atrodas zem spēles laukuma virsmas?

Jā. Lietus ūdens noteces caurules iekšiene nav spēles laukuma virsma, taču kalns virs šīs caurules gan ir. Ja vien sacensību direktors nav sniedzis konkrētas norādes, kā rīkoties, ja disks nokļuvis šajās lietus ūdens noteces caurulēs, tad spēlētāji drikst bez soda iezīmēt savu izmetiena vietu uz kalna nogāzes tieši virs sava diska, kas atrodas caurulē.

QA-STA-4

Man ir jāveic īss tuvais metiens augšup kalnā. Vai es drikstu vienu kāju novietot uz aizmuguri pie izmetiena vietas marķēšanas diska un otru kāju paspert uz priekšu no izmetiena vietas, un īsu brīdi pirms metiena šo uz priekšu pasperto kāju atraut no zemes? Un pēc diska izmešanas ar inceri pilnībā atkāpties atpakaļ pirms iezīmētās izmetiena vietas. Es to saucu par tuvo metienu atpakaļ kritienā.

Jā, šāds metiena izpildījums ir atļauts. Jūsu metiena poza diska atlaišanas brīdī atbilst noteikumiem, un pēc metiena jūs nepārkāpāt pāri marķēšanas diskam virzienā uz grozu.

Šķēršļi un atvieglojumi

QA-OBS-1

Mans tālais metiens piezemējās un apstājās zem piknika galda. Vai es drikstu turpināt spēli no izmetiena vietas aiz galda? Vai arī uzkāpjot uz galda?

Piknika galdi kopā ar citiem parka vai lauku-
ma aprīkojuma elementiem ir uzskatāmi par
laukuma sastāvdaļu. Un pret šiem elemen-
tiem ir jāattiecas tāpat kā pret, piemēram,
krūmiem vai kokiem. Kā jūs veicat savu nāka-
mo metienu, ir atkarīgs no piknika galda. Ja
pastāv iespēja nostāties metiena pozā zem
šī galda, kaut vai ievirzot vienu atbalsta kāju
zem galda, tad tā arī jārikojas. Ja jūsu disks
atrodas uz galda virsmas un zem tā ir vieta
izmetiena pozīcijas iezīmēšanai, tad jums
izmetiena vieta jāiezīmē uz spēles virsmas
tieši zem diska un jāturpina spēle. Ja disks
atrodas uz galda virsmas un zem tās nav
brīvas vietas izmetiena vietas iezīmēšanai,
tad galds uzskatāms par masīvu šķērslī un
jums izmetiena vieta jāiezīmē uz spēles
linijas tieši pirms šī galda.

QA-OBS-2

**Uz manas iezīmētās izmetiena vietas atrodas
liels nolūzis zars (30 cm diametrā un 2 metru
garumā). Vai es to drikstu pārvietot?**

Jā, ja to fiziski varat paveikt. Nepastāvīgiem
šķēršļiem nav noteikts izmēra ierobežo-
jums, kamēr vien šis priekšmets atbilst
nepastāvīga šķēršļa definīcijai. Jūs šo
priekšmetu drikstat pārvietot, ja tas ir
praktiski paveicams un varat veikt savu
metienu 30 sekunžu laikā, nepārkāpjot
Laika ierobežojuma noteikumus.

QA-OBS-3

**Mans disks apstājies zem gara nolūzuša
koka zara. Ir skaidri redzams, ka zars ir
nolūzis un pilnībā atdalījies no koka un
tas atrodas uz spēles linijas pirms manas
izmetiena vietas un turpinās groza vir-
zienā. Vai es drikstu pārvietot zaru?**

Jā. Ja daļa no zara atrodas vietā, kurā jums

jānovieto atbalsta punkts, lai nostātos
metiena pozā, tad zaru drikst pārvietot.
To atļauts darīt arī tad, ja cita šī zara daļa
atrodas starp marķēšanas disku un grozu.

QA-OBS-4

**Vajīgs, nolūzis zars karājas no koka tieši
virs mana marķēšanas diska, apgrūtinot
manas iespējas nostāties izmetiena pozā.
Zars nepieskaras zemei. Vai es to drikstu
pārvietot? Vai es drikstu izmantota izme-
tiena vietas atvieglojuma noteikumus?**

Nē. Tā kā šis zars neatrodas uz vai pirms
jūsu iezīmētās izmetiena vietas, un jūsu
izmetiena vieta ir iezīmēta uz spēles
laukuma virsmas, tad šim zaram ir tāds
pats statuss, kā veselam, augošam koka
zaram. Jums nāksies veikt metienu apkār-
t šim zaram.

QA-OBS-5

**Vai es varu saņemt izmetiena vietas
atvieglojumu, lai izvairītos no saskares ar
kairinošiem augiem (piemēram, nātrēm)?**

Nē, ja vien sacensību direktors nav
izziņojis par šāda atvieglojuma pieejamību
sacensībās. Šādi augi spējētājus ietekmē
atšķirīgi, un ļoti reti tie rada nopietnu
veselības apdraudējuma risku. Ja jūsu
disks piezemējās šādos augos un jūs
nevēlaties turpināt spēli no šādas pozīci-
jas, tad jūs varat izmantot vai nu papildu
atvieglojuma iespēju vai arī pamest savu
metienu, saņemot vienu soda punktu.

QA-OBS-6

**Kā lai es iezīmēju savu izmetiena vietu,
ja mans disks piezemējās un apstājās zonā,
kurā augt trausli, aizsargājami vai vērtīgi
augi?**

Sacensību direktors šādu zonu var būt
pasludinājis par autu vai arī par atviegloju-
ma zonu, attiecīgi nākamā izmetiena vieta
tiek iezīmēta saskaņā ar atbilstošajiem
noteikumiem. Ja sacensību direktors nav
izziņojis speciālus noteikumus attiecībā
uz šādām zonām, un jums ir aizliegts
šajā zonā uzturēties, tad tā ir uzskatāma

par atvieglojuma zonu un spēle jāturpina atbilstoši šiem noteikumiem. Nemiet vērā, ka jūs varat arī izmantot vai nu papildu atvieglojuma iespēju vai arī pamest savu metienu, saņemot vienu soda punktu.

QA-OBS-7

Kā man rīkoties ar nespēlējamo, nedrošu vai nepilnvērtīgi iezīmētu starta laukumu?

Ja starta laukuma problēma ir kāds nepastāvīgs šķērslis, kuru nevar viegli novākt (piemēram, liela ūdens peļķe), tad jūs varat saņemt izmetiena vietas atvieglojumu un iezīmēt izmetiena vietu aiz starta laukuma. Citos gadījumos atvieglojumi par nelabvēlīgiem apstākļiem nav piemērojami. Piemēram, sažerei varat novietot dvieli, ja starta laukums ir slidens. Ja starta laukums ir iezīmēts nepilnvērtīgi, ja iespējams, meklējiet tiesnesi vai kādu vietējo spēlētāju no citas grupas, lai palīdzētu precizēt starta laukuma robežas.

QA-OBS-8

Mana vēlamā metiena trajektorijā atrodas liels zirnekļu tīkls. Vai es to drīkstu novākt?

Ja kāda daļa no šī zirnekļu tīkla atrodas uz vai pirms jūsu izmetiena vietas, tad to var uzskatīt par dražu un to var novākt kā nepastāvīgu šķērslī. Taču, ja zirnekļu tīkls atrodas tikai jūsu vēlamā metiena trajektorijā vai tas nepieskaras zemei, tad to nedrīkst novākt.

QA-OBS-9

Spēlētājs, izmantojot izmetiena vietas atvieglojumu vai atrodoties atvieglojuma zonā, var virzīties atpakaļ pa spēles līniju līdz pirmajai spēlējamajai izmetiena vietai. Kāds ir vislielākais atvieglojums, kādu var izziņot sacensību direktors?

Vislielākais pieejamais atvieglojums varētu būt soda izmetiena vieta (dropzona), atkārtots metiens vai arī iespēja pārvietot izmetiena vietu. Atvieglojums (izmetiena vietas pārvietošana bez soda) tiek piešķirts situācijās, kas ir ārpus ierastā, līdz ar to

sacensību direktoram ir visai plašas iespējas nodefinēt iespējamās izņēmumu situācijas.

Regulētie ceļi uz grozu

QA-MAN-1

Mans metiens apgāja obligāto šķērslī jeb mando pa nepareizo pusi un tad atriepoja atpakaļ pa otru pusi un apstājās īsi pirms mando šķēršļa. Vai joprojām skaitās, ka esmu izspēlējis mando pa nepareizo pusi un man pienākas sods?

Līdz ko jūsu disks ir nonācis ierobežotajā zonā, tā atlikusī lidojuma trajektorija vairs nav būtiska un tiek uzskatīts, ka disks apgājis mando pa nepareizo pusi.

QA-MAN-2

Mans metiens apgāja mando pa nepareizo pusi, taču laukumā nav iezīmēta soda izmetiena vieta. Kur atrodas mana nākamā izmetiena vieta?

Jūs dodaties atpakaļ uz savu iepriekšējo izmetiena vietu.

Diska apstāšanās vietas noteikšana

QA-POS-1

Kā es varu atzīmēt izmetiena vietu nepieejamā vietā zem spēles laukuma virsmas, piemēram, kādā plaisā vai spraugā. Vai par šādu situāciju pienākas sods?

Noteikumi, kas attiecas uz diska atrašanos virs spēles laukuma virsmas, ir attiecināmi arī uz disku, kas atrodas zem spēles laukuma virsmas. Ja jūs varat atrast savu disku šajā plaisā vai spraugā, un konkrētajā pozīcijā nav iespējams iezīmēt izmetiena vietu un ieņemt metiena pozu, tad jūs varat bez soda iezīmēt izmetiena vietu uz spēles virsmas tieši virs diska. Ja punkts tieši virs diska atrodas gaisā vai arī liela objekta iekšienē, iezīmējiet savu izmetiena vietu pirmajā iespējamajā pozīcijā, virzoties atpakaļ pa spēles līniju.

Disks augstāk par diviem metriem

QA-2M-1

Vai divu metru likums ir joprojām spēkā?

Pēc noklusējuma, divu metru likums nav spēkā esošs. Taču sacensību direktors var noteikt, vai tas ir spēkā visā sacensību laikā vai arī tikai pie noteiktiem šķēršļiem. Ja šāds noteikums būs spēkā, tad par jābūt paziņotam spēlētāju sapulcē un/ vai informācijai jābūt iekļautai sacensību spēlētāja brošūrā (*caddie book*).

QA-2M-2

Ja disks balstās uz disku golfa mērķa (groza), tad šādā situācijā divu metru likums nav attiecināms. Taču, kā ir ar disku, kuru balsta kāds cits laukuma aprikojums, piemēram, celiņa informācijas norāde vai laukuma informatīvā karte?

Šādā situācijā divu metru likums ir attiecināms, jo šie objekti nav disku golfa mērķis. Vienīgais izņēmums ir disku golfa mērķis, uz kuru tiek spēlēts konkrētajā celiņā. Ja jums tomēr kaut kādā veidā izdodas panākt, ka disks paliek iestrēdzis divus metrus virs zemes mērķī, kurš paredzēts cita celiņa izspēlei, tad šādā situācijā ir attiecināms divu metru likums.

QA-2M-3

Sacensību tiesnesis paziņoja, ka mans disks atradās augstāk par diviem metriem no spēles laukuma virsmas, pirms man bija iespēja līdz diskam nokļūt un apskatīt situāciju. Cits spēlētājs nopurināja manu disku zemē, pirms es varēju paspēt iezīmēt izmetiena vietu. Divu metru likums ir spēkā. Kādi noteikumi piemērojami šādā situācijā?

Tā kā sacensību tiesnesis pieņēma lēmumu saskaņā ar noteikumiem, tad ir piemērojams sods par divu metru likumu. Izmetiena vietu jāiezīmē zem pozīcijas, kur disks bija iestrēdzis virs spēles virsmas, un šo pozīciju, cik vien precīzi iespējams, norāda sacensību tiesnesis un jūsu spēlētāju grupa.

Pazaudēts disks

QA-LOS-1

Mans izmestais disks virzījās auta virzienā uz ezeru, kur tas pazuda skatienam un kur mēs to pēc tam tā arī vairs nevarējām atrast. Vai es spēli turpinu saskaņā ar pazaudēta diska vai ar autā nokļuvuša diska noteikumiem?

Ja jūsu grupa piekrit, ka pastāv pārliecinoši pierādījumi tam, ka disks piezemējās autā ezerā, tad jūs pieņemat, ka ir notikusi šāda situācija un spēli turpināt saskaņā ar auta noteikumiem. Ja pastāv neskaidriības, vai disks tiešām ir pazudis ezerā, tad spēli turpināt saskaņā ar pazaudēta diska noteikumiem.

Zona metienam grozā

QA-PUT-1

Ja es tuvo metienu grozā veicu ar platām kājām iesēdienā (straddle putting), vai manai otrai kājai arī jābūt uz spēles līnijas perpendikulāri izmetiena vietai?

Nē. Jūsu otra kāja var atrasties tik tuvu grozam, cik vien to pieļauj marķēšanas diska aizmugurējā līnija. Respektīvi, jūsu otrai kājai nav jāatrodas tieši blakus atbalsta kājai pie marķēšanas diska. Pēdas novietojums izmetiena vietā drīkst atrasties 30 cm zonā uz aizmuguri no marķēšanas diska un 10 cm zonā uz vienu vai otru sānu no marķēšanas diska. Līdz ar to pastāv iespējāmība, ka otra atbalsta pēda patiesībā var atrasties tuvāk grozam. Taču tā nedrīkst būt tuvāk kā marķēšanas diska aizmugurējā līnija.

Auts

QA-OB-1

Mans iecienītākais disks piezemējās autā. Vai es drīkstu to paņemt nākamā metiena veikšanai?

Jā, drīkstat, kamēr vien paspējat īstenot savu nākamo metienu 30 sekunžu laikā, nepārkāpjot Laika ierobežojuma noteikumus.

QA-OB-2

Mans disks piezemējās autā dīķī, kuru ieskauj garas niedres. Viens metrs no punkta, kura disks pēdējo reizi atradās spēles laukumā, manu nākamo izmetiena vietu iezīmē garo niedru vidū. Vai es varu vienkārši doties atpakaļ uz iepriekšējo izmetiena vietu?

Jā. Saskaņā ar auta noteikumiem došanās atpakaļ uz iepriekšējo izmetiena vietu ir viena no atļautajām iespējām. Kā alternatīva ir paziņojums par pamestu metienu ar tādu pat rezultātu. Vēl viena iespēja ir papildu atvieglojuma izvēle, virzoties atpakaļ pa spēles līniju līdz spēlējamai pozīcijai (bez vēl viena papildu soda punkta). Šāds risinājums konkrētajai situācijā, iespējams, ir labākā izvēle.

QA-OB-3

Mans disks atsitās pret elastīgu žogu no auta puses. Vai mans disks uz īsu brīdi skaitījās atrodamijs spēles laukumā, kad žogs elastīgi ieliecās vai disks nedaudz izspraucās caur žogu un tad atleca no tā?

Nē. Žogs tiek definēts, kā auta plakne, kas elastīgi izliecas līdz ar žoga izliekšanos. Ja vien disks nav izspraucies caur žogu un palicis iestrēdzis tajā, žogs tiek uzskatīts par necaurejamu virsmu, līdz ar to jūsu disks nevienā mirklī trāpot pa žogu nav atradies spēles laukumā.

QA-OB-4

Mans disks piezemējās autā. Vai es varu pielietot papildu atvieglojuma noteikumu, lai nākamo izmetiena vietu iezīmētu virzoties atpakaļ pa spēles līniju tā vietā, lai to iezīmētu viena metra attālumā no auta robežas?

Jā. Papildu atvieglojums šādā situācijā ir pieejams par brīvu (nepieskaitot papildu soda punktu) pēc metiena, kuram piemērojams soda punkts un kur nepieciešams pārvietot izmetiena vietu (gadījumā ar autu un divu metru likumu).

QA-OB-5

Mans disks ir piezemējies blakus strautam, kas skaitās auts. Ir ļoti sarežģīti noteikt,

vai disks atrodas vai neatrodas strautā, jo strauta ūdens plūst arī zālē un dubļos. Cits spēlētājs atnāca pie diska un paspieda to dziļāk zemē, lai pārliecinātos, vai zem tā ir ūdens. Vai mans disks tagad automātiski skaitās esam spēles laukumā, jo tam ir pieskāries cits spēlētājs?

Nē. Ņemiet vērā, ka noteikumos par iejaukšanos un diska atrašanās vietas izmaiņšanu ir runa par diska pārvietošanu nevis par vienkārši pieskārsanos tam. Cits spēlētājs neizmaiņoja jūsu diska atrašanās vietu. Patiesībā, dažkārt ar disku dažreiz nākas veikt manipulācijas, lai noskaidrotu tā stāvokli vai noskaidrotu tā piederību. Ja jūs pārvietojat savu iespējami autā esošo disku, tas automātiski skaitās esam autā. Taču nepastāv tādi noteikumi, kas jūsu disku padarītu par spēles laukumā esošu, ja to ir pārvietojis kāds cits. Ja šāda situācija tomēr notikusi, jūs atbilstoši grupas kopīgajam lēmumam novietojat disku atpakaļ tā aptuvenajā iepriekšējā atrašanās vietā.

QA-OB-6

Spēlētājs manā grupā pārkāpa noteikumus attiecībā uz pēdu novietojumu metiena brīdī un saņēma par to aizrādījumu (jau otro). Viņa metiens piezemējās autā. Vai viņš saņem brīdinājumu, vai arī vienu vai divus soda punktus?

Spēlētāja pirmais metiena pozas pārkāpums saņem soda punktu. Šajā situācijā pastāv vairāki pārkāpumi. Parasti tiek ņemts vērā pirmais notikušais pārkāpums. Šajā gadījumā tas ir kļūdainais pēdu novietojums (lai gan tam vairs nav lielas nozīmes, jo spēlētājam jebkurā gadījumā pienākas soda punkts). Atkārtots metiens nav veicams un spēli jāturpina atbilstoši auta noteikumiem. Tā kā spēlētājs nevar saņemt soda punktus par vairākiem pārkāpumiem viena metiena laikā, tad šajā situācijā spēlētājam piešķirams tikai viens soda punkts.

QA-OB-7

Noteikumi nosaka, ka nākamo izmetiena vietu iezīmē attiecībā pret punktu, kur "disks pēdējo reizi bija ārpus auta" (jeb atradās

spēles laukumā). Kurā punktā tas tieši notika? Piemēram, var gadīties situācija, kad disks var kādu laiku lidot virs auta līnijas. Vai tas ir punkts, kurā disks pirmo reizi šķērsoja auta līniju, vai arī punkts, kurā disks pilnībā šķērsoja auta līniju un izlidoja ārpus spēles laukuma?

Tas ir punkts, kurā disks pilnībā šķērsoja auta līniju un izlidoja ārpus spēles laukuma. Ja vēlamies būt ļoti tehniski, tad, tā kā disks ir riņķis, tad pastāvēs viens konkrēts punkts, kurā šim riņķim būs bijis kontakts ar auta līnijas iekšējo malu. Tas arī ir punkts, attiecībā pret kuru veiksiet nākamās izmetiena vietas iezīmēšanu.

Nemarķēta zona

QA-CAS-1

Mans disks piezemējās strautā, kas skaitās kā nemarķēta ūdenstilpne. Vai es drikstu novietot akmeni vai nolūzušu zaru pirms manas izmetiena vietas, lai varētu nostāties izmetiena pozā un saglabāt sausas kājas?

Ja jūsu lēmums ir neizmantot atvieglojumu no nemarķētas zonas, virzoties atpakaļ pa spēles līniju, tad jums ir jānostājas metiena pozā gluži tāpat kā jebkur citur uz spēles laukuma. Vienīgā situācija, kad jūs drikstat pārvietot priekšmetus, ir tad, ja nepastāvīgi šķēršļi atrodas uz vai pirms izmetiena vietas. Ja jūs nevēlaties turpināt spēli no tādas izmetiena vietas, kāda tā ir konkrētajā situācijā, un nevēlaties izmantot atvieglojumu no nemarķētas zonas, tad vēl iespējamie risinājumi ir papildu atvieglojuma izmantošana vai arī metiena pamešana, abos gadījumos par to saņemot vienu soda punktu

QA-CAS-2

Vai noteikumos par nemarķētu zonu ar jēdzienu "jebkura ūdens tilpne" var apzīmēt arī ledu un sniegu?

Nē. Ar noteikumos minēto jēdzienu "nemarķēta ūdens tilpne" tiek apzīmēta ūdens tilpne tās klasiskajā izpratnē ar ūdeni

šķidrā formā. Šie noteikumu nenodrošina atvieglojumu no sniega, ledus vai pat tvaika, ja laukuma ar ko tādu nāktos saskarties. Taču ņemiet vērā, ka sacensību direktors pirms sacensībām var izziņot, ka ledus vai sniegs ir uzskatāms par nepastāvīgu šķērslī, kā rezultātā jums ir tiesības šos šķēršļus novākt, ja tie atrodas uz vai pirms jūsu izmetiena vietas.

Celiņa pabeigšana

QA-COM-1

Ja mans disks atrodas zem paša groza, vai man tiešām disku ir jāmet vai arī es drikstu to vienkārši ievietot grozā un atlaist?

Jūs varat disku ielikt grozā, bet jums to ir obligāti jāatlaiz un jāļauj diskam groza iekšpusē nonākt miera stāvoklī, pirms to drikstat atkal paņemt. Diska atlaišana ir obligāta metiena sastāvdaļa, līdz ar to vienkārša pieskāšanās vai piesitiens ar disku pie ķēdēm vai groza iekšpuses nav uzskatāms par metienu un līdz ar to šāda darbība nenodrošina celiņa pabeigšanu.

QA-COM-2

Es veicu tuvo metienu grozā, un mans disks palika uz groza augšpuses. Kā man tagad rīkoties?

Jūs neesat pabeidzis celiņu. Atbilstoši noteikumiem iezīmējiet savu izmetiena vietu zem groza un turpiniet spēli.

QA-COM-3

Es veicu tuvo metienu grozā un mans disks palika horizontālā pozīcijā uz groza kurvja augšdaļas, turoties uz divām kurvja konstrukcijas cilpām. Vai šis skaitās kā trāpījums grozā?

Jā.

QA-COM-4

Visi spēlētāji manā grupā redzēja, kā mans mīkstaistu tuvo metienu disks izspraucās cauri groza kurvja sānam un apstājās tā iekšpusē bez jebkādam izliekumam pazīmēm. Viņi teica, ka šāds tuvais metiens neskaitās atbilstošs noteikumiem. Vai tas skaitās kā derīgs metiens grozā?

Jā. Diska lidojuma trajektorijai nav nozīmes. Ja disks balstās groza kurvī vai ķēdēs zem ķēžu balsta (vainaga), celiņš skaitās pabeigts.

QA-COM-5

Veicot tuvo metienu grozā, es atspēros no manas aizmugurējās atbalsta kājas un saglabāju līdzsvaru uz priekšējās kājas. Parasti es šādi uz pāris sekundēm sastingstu un tad speru aizmugurējo kāju uz priekšu un dodos groza virzienā. Vai šis ir uzskatāms par metiena pozas pārkāpumu?

Grūti pateikt. Lai nodemonstrētu "pilnībā stabilu pozīciju pirms marķēšanas diska", spēlētājam ir jāveic kādas darbības, kas pēc diska atlaišanas pārtrauc ķermeņa kustību virzienā uz grozu. Daži piemēri darbībām, kas var demonstrēt stabilas pozīcijas saglabāšanu pēc metiena: 1) skaidri konstatējama pauze kustībā un līdzsvara saglabāšana, 2) aizmugurējās atbalsta kājas novietošana uz zemes pirms marķēšanas diska, 3) vai arī marķēšanas diska pacelšana no zemes. Visu šo darbību galvenais mērķis ir parādīt, ka spēlētājs spēj saglabāt līdzsvaru pirms marķēšanas diska un kontrolēt ķermeni pirms doties virzienā uz grozu. Labākais variants ir rīkoties tā, lai nevienam nerodas šaubas par spēlētāja spējam saglabāt stabilu pozīciju, kas arī nav sarežģīti, ja spēlētājs patiesi kontrolē savu ķermeni pēc metiena veikšanas.

QA-COM-6

Mans disks bija apstājies un palicis ķēdēs. Es atļāvu veikt tuvo metienu nākamajam spēlētājam. Viņa metiens manu disku izsita no ķēdēm, un tas nokrita zemē. Vai man ir jāveic vēl viens metiens, lai pabeigtu celiņu?

Nē. Līdz ko jūsu disks ir apstājies grozā, un tas pilnībā balstās uz groza konstrukcijām (tai skaitā ķēdēm), jūs esat pabeiguši celiņu. Jūs varat paņemt savu disku un doties uz nākamo celiņu.

QA-COM-7

Celiņā, kurā grozs no starta laukuma nav redzams, es spēcīgi izmetu stabilu disku, kas ar lielu spēku atlēca pret zemi virzienā uz grozu. Kad piegājām tam tuvāk, konstatējām, ka mans disks ir izlicies un iestrēdzis groza kurvja iekšpusē. Vai tas skaitās kā derīgs metiens grozā?

Jā. Ja disks balstās groza kurvī vai ķēdēs zem ķēžu balsta (vainaga), celiņš skaitās pabeigts.

Rezultātu uzskaitē

QA-SCO-1

Vai pienākas sods par rezultāta nepierakstīšanu kādam konkrētam celiņam, lai arī kopējais rezultāts ir pareizs?

Jā. Rezultātu kartiņas nodošana tiesniešiem bez ierakstīta rezultāta kādam no celiņiem, ir pārkāpums, par kuru spēlētājam tiek piešķirti divi soda punkti papildu pareizam kopējam rezultātam.

Pamestais metiens

QA-ABA-1

Kā darbojas Pamestais metiens? Ar ko tas atšķiras no agrākā Papildu atkārtotā metiena?

Metiena pamešana nozīmē to, ka konkrētais metiens nekad nav noticis, taču spēlētāja rezultātam tiek pieskaitīts šis oriģinālais metiens un viens soda punkts. Kad jūs izvēlaties pamest metienu, jaunā izmetiena vieta un arī visi ar šo metienu saistītie sodi netiek ņemta vērā, un spēle turpinās no izmetiena vietas, no kuras tika izdarīts pamestais metiens.

QA-ABA-2

Īsā un vienkāršā celiņā es savu pirmo tālmetienu nejauši iemetu biezā mežā, un disks iestrēga augstu kokos. Divu metru noteikums ir spēkā. Es labāk izvēlos veikt atkārtotu metienu no starta laukuma. Vai šis būs mans trešais vai ceturtais metiens?

Jūsu nākamais metiens būs trešais, pēc tam kad būsiet paziņojuši, ka pametat savu tālmetienu. Jūs skaitāt savu oriģinālo metienu un pievienojat vienu soda punktu par šī metiena pamešanu. Soda punkti, kas pienāktos pamestajam metienam, netiek skaitīti.

QA-ABA-3

Pēc metiena paveikšanas un marķēšanas diska pacelšanas tomēr secināju, ka vēlos pamest šo veikto metienu. Vai es to joprojām varu darīt, lai arī izmetiena vieta vairs nav iezīmēta.

Jā, vienīgi jums jāvienojas ar grupu par aptuveno izmetiena vietu, no kuras tika veikts pamestais metiens, un varat turpināt spēli no tās.

Provizoriskais metiens

QA-PRO-1

Kas ir provizoriskais metiens un kādās situācijās to vajadzētu pielietot?

Provizorisko metienu pielieto tad, ja spēlētājs nepiekrīt grupas lēmumam un Sacensību tiesnesis nav pieejams, vai arī ja šāda rīcība var palīdzēt ietaupīt laiku pie, iespējams pazaudēta vai autā nonākuša diska. Provizoriskie metieni ļauj turpināt spēli, atliekot lēmuma pieņemšanu par noteikumu piemērošanu līdz brīdim, kamēr tiek noteikts neskaidrais diska statuss vai arī rodas iespēja piesaistīt Sacensību tiesnesi situācijas atrisināšanai. Gadījumā, ja lēmums tiek apstrīdēts vai neskaidrs, spēlētājam var nākties izspēlēt gan no sākotnējo, gan provizorisko metienu pozīcijas, būtībā izspēlējot divus paralēlus posmus. Līdz ko top

skaidrība par noteikumu pilietojumu neskaidrajā situācijā, rezultāta uzskaitē tiek ņemti vērā tikai pareizi izspēlētā posma metieni.

Treniņa metiens

QA-PRA-1

Pēc izmetiena vietas iezīmēšanas es pametu savu tuvo metienu apmēram 3 metru attālumā disku somas virzienā. Disks trāpīja pa manu somu, atsitās pret to un tad noripoja lejup pa kalnu kādus 10 metrus. Vai šo jāuzskata par treniņa metienu?

Nē. Metiens, kura lidojums gaisā nepārsniedz 5 metrus, un kas domāts kā malā pamests neizmantotais disks, nav uzskatāms par treniņa metienu.

QA-PRA-2

Mans biedrs atstāja neizmantotu disku pie starta laukuma. Es to pacēlu un paņēmu līdzī. Pamanīju biedru pie nākamā celiņa, tāpēc ņēmu šo disku un aizmetu to viņam. Disks nolidoja aptuveni 30 metrus. Vai šo jāuzskata par treniņa metienu?

Jā. Disks nolidoja gaisā vairāk nekā 5 metrus, līdz ar to, neatkarīgi no metiena mērķa, tas ir uzskatāms par treniņa metienu.

QA-PRA-3

Spēlētājs manā grupā kļuva dusmīgs pēc netrāpīta tuvā metiena. Pēc celiņa pabeigšanas viņš vēlreiz ar spēku meta savu disku groza ķēdēs aptuveni no 2 metru attāluma. Vai tas ir uzskatāms par treniņa metienu?

Jā. Šis metiens netika veikts sacensību ietvaros, nedz tas bija paredzēts neizmantota diska pamešanai malā, nedz arī lai to atdotu atpakaļ spēlētājam. Līdz ar to tas ir uzskatāms par treniņa metienu.

lejakūšanās

QA-INT-1

Mans disks iekērās koka zaros augstu virs diviem metriem (divu metru likums ir spēkā). Kāds cits spēlētājs to notrieca zemē. Kur ir mana izmetiena vieta un vai šai situācijā ir piemērojams divu metru sods?

lejakūšanās noteikumi nosaka, ja izmestais disks ir pārvietots pēc tam, kad tas bijis pilnībā apstājies, disks tiek novietots tā sākotnējā apstāšanās vietā. Tā kā šajā situācijā disks skaidri bija augstāk par diviem metriem, tad jums pienākas soda punkts, gluži tāpat, kā tas pienāktos, ja disks būtu palicis iekēries koka zaros.

Nepareiza laukuma izspēlēšana

QA-MIS-1

Mana grupa izspēlēja celiņu, kas neietilpst sacensību laukuma izkārtojumā. Kāds sods par šo pienākas?

Ja sacensību laukuma izkārtojumā ietilpstošā celiņa vietā izspēlēts sacensībām neatbilstošs celiņš, tad katra spēlētāja rezultātam šajā celiņā pienākas divi papildu soda punkti. Ja neatbilstošais celiņš izspēlēts papildu sacensību laukuma izkārtojumā norādītajiem celiņiem, tad katra spēlētāja kopējam rezultātam tiek pieskaitīti divi papildu soda punkti (lieki izspēlēta celiņa rezultāts netiek ņemts vērā).

QA-MIS-2

Es nejauši veicu metienu no cita spēlētāja izmetiena vietas. Vai šāda situācija uzskatāma par pēdu novietojuma pārkāpumu vai par nepareizu laukuma izspēlēšanu?

Tā ir nepareiza laukuma izspēlēšana, jo jūs izmantojāt nepareizu izmetiena vietu. Kļūdaina pēdu novietojuma vai metiena pozas pārkāpums ir attiecināms, ja spēlētājs izmanto pareizo izmetiena vietu un pieļauj pārkāpumu metiena laikā.

QA-MIS-3

Veicot tālmetienu es apgāju mando pa nepareizo pusi, taču mēs grupā to sapratām tikai tad, kad es jau biju veicis nākamā metienu. Kā šādā situācijā rīkoties?

Jūsu otrais metiens uzskatāms par nepareizu laukuma izspēlēšanu, jo veicāt nākamo metienu no nepareizas izmetiena vietas. Metienam būtu bijis jābūt veiktam no soda izmetiena vietas (vai arī no starta laukuma, nav soda izmetiena vietas konkrētajā celiņā nav). Tā kā savu kļūdu konstatējāt pēc viena nepareizi izspēlēta metiena, tad šis metiens netiek skaitīts. Tā vietā jūs saņemat vienu soda punktu par nepareizu laukuma izspēlēšanu. Jūsu nākamais metiens jāveic no pareizas izmetiena vietas, kas atbilst nepareizi apieta mando noteikumiem. Jums joprojām pienākas arī sods par nepareizi izspēlētu mando, jo šis metiens tika veikts pirms metiena, kas jāuzskata par nepareizu laukuma izspēlēšanu.

QA-MIS-4

Kad rezultātu kartiņas jau bija nodotas, es sapratu, ka neesmu pabeidzis iesāktu celiņu. Kāds sods pienākas par šādu situāciju?

Sods šajā situācijā ir divi soda punkti, atbilstoši noteikumu punktam 811.C. Celiņa rezultātam (saskaņā ar noteikumu punktu 811.F.3) tiek pievienots papildu punkts, kas uzskatāms par noslēguma metienu celiņam, kas netika pabeigts. Rezultāts konkrētajam celiņam ir veikto metienu skaits, plus divi soda punkti, plus vēl viens punkts par celiņa noslēguma metienu.

QA-MIS-5

Sacensību apļa laikā man sāka sāpēt vēders, līdz ar to man nācās meklēt labierīcības. Tajās atrados pietiekami ilgu laiku, lai mana grupa paspētu pabeigt celiņu bez manis. Vai es varu pievienoties atpakaļ grupai, saņemot sodu par izlaisto celiņu?

Jā. Skatiet noteikumu punktus 811.F.5 un 811.F.6, lai šo situāciju atrisinātu.

QA-MIS-6

Es ieradoss laukumā ar kavēšanos, jau pēc divu minūšu brīdinājuma, un atklāju, ka mana spēlētāju grupa ir uz 12. celiņa, kas atrodas disku golfa laukuma attālākajā pusē. Man nav iespēju fiziski paspēt laikā uz startu, līdz ar to par neizspēlētu celiņu man pienāktos celiņa prognozes metienu skaits (PAR) plus četri soda punkti. Taču tad es pamanīju, ka uz tuvumā esošā 3. celiņa starta laukuma ir trīs spēlētāju grupa. Ja es pievienotos šai grupai, tad man pienāktos divi soda punkti par sacensību sākšanu uz nepareiza starta celiņa un/vai nepareizā grupā. Tādējādi es varētu ietaupīt divus soda punktus. Vai šis ir pārdomāts risinājums?

Ne visai pārdomāts. Apzināta nepareiza laukuma izspēlēšana, lai iegūtu sev priekšrocības, var novest pie diskvalifikācijas no sacensībām. Jebkurš metiens, kas veikts spēlējot nepareizā grupā, netiek ņemts vērā. Jums jāatrod sava atbilstošā grupa, lai uzsāktu spēli.

Uzvedība

QA-COU-1

Manam sāncensim patik psiholoģiski ietekmēt citus spēlētājus, piemēram, nosaucot manu pašreizējo apļa rezultātu ar domu, ka tas man tiks aizmest garām grozam tuvo metienu un tamlīdzīgi. Vai es varu šajā situācijā izteikt aizrādījumu par uzvedības noteikumu pārkāpumu?

Iespējams. Lai arī uzvešanās kā nelietim nav tiešā veidā minēta kā uzvedības noteikumu pārkāpums, tomēr jebkura rīcība, kas ir "traucējoša vai nesportiska", var tikt sodīta. Jums būs jāpieņem lēmums, vai spēlētāja rīcība ir pietiekami nejauka, lai aizrādītu par uzvedības noteikumu pārkāpumu. Īsāk sakot, šī ir situācija, kuru ar konkrēto spēlētāju būs jārisina jums, jūsu grupai un/vai citiem spēlētājiem. Ja spēlētāja rīcība ir pietiekami nejauka vai arī ir novērojama atkārtota šāda veida rīcība no konkrētā

spēlētāja puses, tad jūs varat par šo ziņot sacensību direktoram un/vai PDGA Disciplinārlietu komitejai.

Aprīkojums

QA-EQU-1

Vai es drīkstu pielietot attāluma noteikšanas mērierīci?

Jā, taču jums joprojām ir jāspēj paveikt savu metienu 30 sekunžu laikā, nepārkāpjot Laika ierobežojuma noteikumus.

QA-EQU-2

Vai PDGA reģistrētās sacensībās drīkst izmantot diskus, kurus vairs neražo, kuriem ir kāds ražošanas vai apdrukas brāķis, bet kuri ir bijuši PDGA apstiprināti modeļi?

Jā. Šādi diski ir legāli izmantošanai PDGA sacensībās, kamēr vien tie atbilst vispārējiem nosacījumiem (svars, malas asums, elastīgums u.c.), kuri ir norādīti PDGA Tehnisko standartu dokumentācijā. Spēlētājiem vienmēr ir tiesības pārliecināties par sacensībās izmantoto disku atbilstību prasībām. Šādās situācijās galējo lēmumu pieņem sacensību direktors.

QA-EQU-3

Es aizmirsu mašīnā savu iecienītāko tuvo metienu disku. Vai sacensību apļa laikā mans draugs drīkst man to atnest?

Jā. Jūs drīkstat papildināt savu somu ar diskiem arī pēc sacensību apļa sākuma. Vienīgi pārliecinieties, ka šis process netraucē citus spēlētājus un ka jūs nepārkāpjat Laika ierobežojuma noteikumus. Vislabākais laiks šādām darbībām gan ir pārtraukums starp sacensību apljiem.

QA-EQU-4

Agrāk es spēlēju frīsbiju un man patīk valkāt saķeres cimdus arī disku golfa spēles laikā. Vai tie ir atļauti?

Jā. Saskaņā ar noteikumu punktu 813.02.C, ir atļauts lietot aprīkojumu, tai skaitā cimdus, kas palīdz samazināt diska slidēšanu spēlētāja rokās.

QA-EQU-5

Mans disks piezemējās un apstājās vietā, kur ir ļoti cieta, akmeņaina spēles laukuma virsma. Vai es drīkstu izmetiena vietā novietot divi vai paliktni, lai pasargātu savu ceļgalu?

Jā. Jūs izmetiena vietā, arī soda izmetiena vietā un starta laukumā drīkstat palikt divi vai mazu paliktni, kas saspīestā veidā ir plānāks par 1 cm.

“Viens pret vienu” formāts

QA-MAT-1

Mans pretinieks ar tuvo metienu uzvarēja konkrētajā celiņā, taču es joprojām vēlētos veikt arī savu tuvo metienu, lai uzturētu metiena prasmes un izjūtu. Vai es to drīkstu darīt?

Nē. Līdz ko jūsu pretinieks ar savu metienu uzvar, konkrētais celiņš ir pabeigts. Tuvais metiens pēc šī notikuma ir uzskatāms par papildu metienu. Par pirmo šādu papildu metienu pienākas brīdinājums; par visiem nākamajiem – soda punkts.

Pāru un Komandu spēle

QA-DOU-1

Mans pāru spēļu partneris savu metienu veica no izmetiena vietas, kas iezīmēta ar viņa iepriekš izmesto disku. Vai savam metienam es šo pašu izmetiena vietu drīkstu iezīmēt ar savu marķiera disku?

Nē. Komandas biedriem ir jāievēro vienāda izmetiena vietas iezīmēšanas metode, un izmetiena vieta tiek iezīmēta tikai vienu reizi.

Sacensību rokasgrāmata

QA-CMP-1

Vai sievietes drīkst spēlēt jebkurā divīzijā?

Sieviete drīkst spēlēt jebkurā divīzijā, kamēr vien viņa spēj izpildīt kvalifikācijas kritērijus konkrētajā divīzijā. Nav tādu divīziju, kurās drīkstētu spēlēt tikai vīrieši.

QA-CMP-2

Kas notiek, ja grupa sāk spēlēt pirms atskanējis oficiālais starta signāls?

Ja grupa nejauši sākusi spēlēt pirms laika un tikai tad izdzird oficiālo starta signālu, tad grupa atgriežas uz starta laukuma un sāk spēli vēlreiz. Neviens no šiem metieniem netiek uzskatīts par treniņa metienu, pat tad, ja tie paveikti pēc divu minūšu brīdinājuma. Ja grupa sāka spēlēt agrāk, bet oficiālo starta signālu tā arī nesadzirdēja, tad spēlētāju rezultāti saglabājas tādi kā ir, bez soda punktiem.

Lai iepazītos ar noteikumos minētajiem PDGA politikas dokumentiem un papildu noteikumiem, aicinām apmeklēt tīmekļa vietni www.pdga.com.



Noskenējiet šo kodu, lai PDGA tīmekļa vietnē skatītu Oficiālo disku golfa noteikumu jaunāko versiju (angliski), kurā norādītas visas aktuālākās izmaiņas. Dzēstie punkti ir izsvītroti, savukārt n jauna ieviestie punkti ir pasvītroti.

Competition Manual for Disc Golf Events

DISKU GOLFA

SACENSĪBU

ROKASGRĀMATA

PDGA.com

PDGA™

Ievads	1
Spēles gars	1
Disku golfa spēlētāja goda kodekss	1

1. sadaļa: Sacensību organizēšanas kārtība

1.01	Spēlētāju pielaide sacensībām	2
1.02	Reģistrācija sacensībām	2
1.03	Atsaukums un dalības maksas atmaksa	5
1.04	Atzīmēšanās par ierašanos	6
1.05	Treņiņa aplis, Sacensību starts, Novēlota ierašanās	6
1.06	Grupu un apakšgrupu veidošana	7
1.07	Sacensību pārtraukšana	9
1.08	Spēlētāju kopas reducēšana	10
1.09	Vienāds rezultāts	11
1.10	Balvu sadale	12
1.11	Tiesneši	13
1.12	Sacensību tiesneši	14
1.13	Jauniešu drošība	14
1.14	Līgas	15

2. sadaļa: Divīziju kvalifikācija

2.01	Pamatinformācija	16
2.02	Izņēmumi	17
2.03	Profesionāļa / Amatiera pārklasificēšana	17
2.04	Profesionāļu spēle Amatieros / Amatieru spēle Profesionāļos	18
2.05	Īstenas Amatieru sacensības	18

3. sadaļa: Spēlētāja uzvedības kodekss

3.01	Pamatinformācija	18
3.02	Spēles temps	19
3.03	Spēlētāja pārkāpumi	19
3.04	Ģērbšanās kodekss	21
3.05	Ratiņi, spēlētāju palīgi un grupas	22
3.06	Tūres spēlētāju attiecības ar Medijiem un Sponsoriem	23
3.07	Piegādātāju un tirgotāju politika	23
3.08	Sacensību direktora tiesības un pienākumi	23

Disku golfa sacensību rokasgrāmata

Ievads

PDGA Sacensību rokasgrāmata disku golfa pasākumiem ietver procedūras un vadlīnijas, kas jāievēro rīkojot PDGA sankcionētos pasākumus, un šo rokasgrāmatu jāizmanto saistītē ar PDGA Oficiālajiem disku golfa noteikumiem un Tūres Standartu dokumentu. Šīs procedūras un vadlīnijas ir jāievēro visos PDGA sankcionētos pasākumos, ja vien speciāli nav noteikts citādi. Ja sacensību direktoram kāds no šo noteikumu punktiem šķiet nepieņemams, tad viņam ir iespēja pieprasīt atbrīvojumu no šiem punktiem, sazinoties ar PDGA Sacensību atbalsta direktoru vai nu pa e-pastu eventsupport@pdga.com vai zvanot pa tālruni (762) 253-2200.

Spēles gars

Disku golfu parasti spēlē bez uzrauga vai tiesneša. Tiek pieņemts, ka spēlētājs izrādīs sportisku garu, būs godīgs un atbildīgs pret pārējiem spēlētājiem un ievēros Oficiālos disku golfa noteikumus. Visiem spēlētājiem ir jāuzvedas disciplinēti, jebkurā situācijā jāievēro pieklājība un sportiskais gars, lai arī cik liela sacensība valdītu spēlētāju starpā.

Ja redzi pārkāpumu, norādi uz to. Ja saņem aizrādījumu par noteikumu pārkāpumu, pieņem to. Nevajag to uztvert personīgi - tie ir spēles noteikumi.

Šāds ir disku golfa spēles gars.

Disku golfa spēlētāja goda kodekss

1. Spēlējiet apdomīgi

NEKAD neveiciet metienu nepārredzamā vietā vai tad, ja metiena trajektorijā ir citi spēlētāji, skatītāji, garāmgājēji vai citi teritorijas lietotāji.

Ja nepieciešams, izmantojiet vērotāja palīdzību.

2. Cieniet laukumu

Ievērojiet visus noteikumus. Nepiesārņojiet vidi, neapzīmējiet, nebojājiet aprīkojumu vai dabas objektus.

3. Godam pārstāviet sporta veidu

Esiet labvēlīgi noskaņots un atbildīgs. Apmāciet citus.

Vairāk par disku golfa noteikumiem un sacensībām lasiet tīmekļa vietnē pdga.com.



1. sadaļa: Sacensību organizēšanas kārtība

1.01 Spēlētāju pielaišana sacensībām

- A. Jebkurš spēlētājs ar aktīva PDGA biedra statusu var piedalīties jebkurā sacensību divīzijā, kurai tie kvalificējas pēc spēlētāju kategorijas (Profesionāļu vai Amatieru), vecuma, dzimuma un spēlētāja reitinga. Izņēmuma gadījumi ir jāsaskaņo ar PDGA Sacensību atbalsta direktoru pirms sacensību norises. Sīkāku informāciju par pielaišanu divīzijām meklējiet 2. sadaļā: Divīziju kvalifikācija.
- B. Biedra statusa prasības:
1. Lai piedalītos jebkurās *Major*, *Elite Series*, A līmeņa vai B līmeņa sacensībās, spēlētājam jābūt aktīvam PDGA biedra statusam.
 2. Spēlētāji, kas nav aktīvi PDGA biedri, var piedalīties visos pārējos PDGA sankcionētos pasākumos, samaksājot ne-biedra dalības maksu (noteikums nav obligāts Līgu spēlētājiem, skatīt punktu 1.14.C.1).
 3. PDGA sankcionētās sacensībās, kurās samaksājot ne-biedra dalības maksu atļauts piedalīties spēlētājiem, kas nav PDGA biedri vai arī nav aktīvi PDGA biedri, šī dalības maksa netiek piemērota Junioru divīzijas dalībniekiem, kā arī netiek piemērota gadījumos, ja PDGA Sacensību atbalsta direktors ir atcēlis šo prasību (piemēram, WGE pasākumos vai Sacensību atbalsta programmas pasākumos).

1.02 Reģistrācija sacensībām

- A. Iepriekšēja reģistrācija ir obligāta *PDGA Majors*, *Elite Series* un A līmeņa sacensībās un ieteicama visu pārējo līmeņu sacensībās.
- B. Spēlētājs nav oficiāli reģistrēts sacensībām līdz brīdim, kad ir saņemta dalības maksa un to apstiprinājis sacensību rīkotājs.
- C. Visas brīvās sacensību dalībnieku vietas tiek aizpildītas pieteikumu rindas kārtībā, izņemot gadījumus, kad pirms reģistrācijas sākuma tiek izsludināts dalījums divīzijās vai Profesionāļu/Amatieru kategorijās. Šādos gadījumos notiek reģistrācija pieteikumu rindas kārtībā, aizpildot spēlētāju vietas katrā atsevišķā divīzijā vai kategorijā. Tālāk skatiet izņēmuma gadījumus pieteikumu reģistrēšanai rindas kārtībā.
1. Izņēmumi
Atkāpi no pieteikumu reģistrācijas rindas kārtībā var pieļaut, lai atalgotu vietējos klubus un brīvprātīgos par viņu ieguldījumu un darbu, kā arī dotu iespēju Sacensību direktoriem iegūt papildu līdzekļus sacensību rīkošanai, un no tā ieguvēji būtu visi sacensību dalībnieki. Atkāpes ir pieļaujamas arī gadījumos, ja ar to palīdzību Sacensību direktori atbilstoši saviem ieskatiem izlemj savā reģionā veicināt spēlētāju skaita pieaugumu kādā noteiktā spēlētāju divīzijā.
 - a. Nevieni no šiem izņēmumiem nav attiecināms uz *PDGA Majors* vai *PDGA Elite Series* sacensībām, jo tajās jau ir noteikti reģistrācijas kritēriji atbilstoši PDGA saskaņojumam. Šos izņēmumus var pielietot A līmeņa

sacensībās, kas tiek organizētas vienā laikā ar *Elite Series* sacensībām.

- b. Izņēmumu pielietojumam sacensību organizēšanā vienmēr ir jābūt caurspīdīgam un publiski laiīgi izziņotam, lai ikvienam spēlētājam, uz kuru ir attiecināmi izņēmumu kritēriji, var pagūt pieteikties sacensībām.
- c. Zemāk uzskaitītie izņēmumi (2., 3. un 4. punktā), kas klasificējas kā neierobežoti, ierobežoti un PDGA *Affiliate Club* izņēmumi, ir VIENĪGIE izņēmumi, kas ir piemērojami PDGA sankcionētos pasākumos pēc reģistrācijas, kas tiek apstrādāta pieteikumu rindas kārtībā.

2. Neierobežoti pieļaujamie izņēmumi

Šie neierobežoti pieļaujamie izņēmumi netiek noteikti procentuāli no sacensībās pieejamo dalības vietu skaita. Šiem konkrētajiem agrinās reģistrācijas posmiem jābūt pieejamiem pieteikumu rindas kārtībā jebkuram spēlētājam, kurš atbilst noteiktajām reģistrācijas posma prasībām.

- a. Sacensību direktori var piedāvāt agrinās reģistrācijas posmu, balstoties uz PDGA Spēlētāju reitinga, piešķirot prioritāti spēlētājiem ar augstāku reitingu (piemēri: *Elite Series*, *USADGC*).
- b. Sacensību direktori var piedāvāt agrinās reģistrācijas posmu, balstoties uz kvalifikācijas rezultātiem no PDGA sankcionētajām kvalifikācijas sacensībām, kas ir publiski bijušas pieejamas visiem spēlētājiem (piemēri: *PDGA Worlds*, *USDGC*, *USADGC* vai *Points Series Finale*).
- c. Sacensību direktori var piedāvāt agrinās reģistrācijas posmu, balstoties uz konkrētām divīzijām, kas citkārt netiek piepildītas. Šeit atbilst tikai sievietēm, junioru vai senioru (vecumā no 50 gadiem) divīzijām.

3. Ierobežoti pieļaujamie izņēmumi

Pielietojuma prasības:

- a. Sacensību direktori var pielietot vienu vai vairākus no trim zemāk uzskaitītajiem ierobežoti pieļaujamiem izņēmumiem. Taču šo izņēmumu ietvaros nav atļauts atvēlēt vairāk kā vienu trešdaļu (33%) no sacensībās pieejamajām spēlētāju vietām. Divām trešdaļām (67%) no sacensībās pieejamo spēlētāju vietām reģistrētajiem spēlētājiem jābūt atvēlētām pieteikumu rindas kārtībā.
- b. Ja sacensībās ir noteikts maksimālais reģistrēto spēlētāju skaits Profesionāļu un Amatieru klasēs, tad ierobežoti pieļaujamo izņēmumu ietvaros nav atļauts atvēlēt vairāk kā vienu trešdaļu (33%) no Profesionāļu klasē un vienu trešdaļu (33%) no Amatieru klasē pieejamajām spēlētāju vietām. Divām trešdaļām (67%) no sacensībās pieejamo spēlētāju vietām jābūt atvēlētām pieteikumu rindas kārtībā reģistrētajiem spēlētājiem gan Profesionāļu, gan Amatieru klasēs.
- c. Ja sacensībās ir noteikts maksimālais reģistrēto spēlētāju skaits pa divīzijām, tad ierobežoti pieļaujamo izņēmumu ietvaros nav atļauts atvēlēt vairāk

kā pusi (50%) no pieejamajām spēlētāju vietām jebkurā divīzijā. Pusei (50%) no sacensībās pieejamo spēlētāju vietām jābūt atvēlētām pieteikumu rindas kārtībā reģistrētajiem spēlētājiem jebkurā no piedāvātajām divīzijām.

d. Ierobežoti pieļaujamie izņēmumi ir sekojoši:

1. *Affiliate Club* biedru statusa izņēmums

Sacensību direktori var piedāvāt agrīno reģistrāciju lokālo disku golfa klubu biedriem, kas nodrošina, organizē vai jebkādi citādi atbalsta sacensību norisi un kas ir reģistrēti PDGA *Affiliate Club* programmā. Iespēja būt klubā nedrīkst būt ekskluzīva, un informācijai par iespējām tajā iestāties jābūt publiski pieejamai, lai ikviens, kas vēlas, var izmantot šādu *Affiliate Club* biedru statusa izņēmuma iespēju.

2. Sacensību sponsorēšanas izņēmums

Sacensību direktori var piedāvāt agrīno reģistrāciju lokālo disku golfa klubu biedriem, kas nodrošina, organizē vai jebkādi citādi atbalsta sacensību norisi un kas ir reģistrēti PDGA *Affiliate Club* programmā. Iespēja būt klubā nedrīkst būt ekskluzīva, un informācijai par iespējām tajā iestāties jābūt publiski pieejamai, lai ikviens, kas vēlas, var izmantot šādu *Affiliate Club* biedru statusa izņēmuma iespēju.

3. Brīvprātīgo izņēmums

Sacensību direktori var piedāvāt agrīno reģistrāciju brīvprātīgajiem, kas sacensību direktora noteiktā apmērā ieguldījuši savu darbu laukuma sagatavošanā un citos organizatoriskos darbos. Iespēja brīvprātīgi palīdzēt sacensību organizēšanā nedrīkst būt slēpta vai ekskluzīva, un informācijai par šādu iespēju jābūt publiskai, lai ikviens, kas vēlas, var izmantot šādu Brīvprātīgo izņēmuma iespēju.

4. PDGA *Affiliate Club* pieļaujamais izņēmums – Sacensības “Tikai kluba biedriem”

- a. PDGA *Affiliate Club* programmā esošie klubi ar lielu biedru skaitu var organizēt PDGA sankcionētas sacensības, kur reģistrācija ir atvērta tikai apmaksātiem PDGA *Affiliate Club* biedriem.
- b. Iespēja būt klubā nedrīkst būt ekskluzīva, un informācijai par iespējām tajā iestāties jābūt publiski pieejamai, lai ikviens, kas vēlas, var iegūt *Affiliate Club* biedru statusu.
- c. Visas *Affiliate Club* biedru reģistrācijas tiek apstrādātas pieteikumu rindas kārtībā.
- d. Tā kā šādas sacensības nav publiski pieejamas, tad tās tiks apzīmētas kā X līmeņa sacensības (XC, XB, XA u.tmldz.). Sacensību nosaukumam ir jāietver frāzi “sacensības tikai kluba biedriem”. Piemēram, “Vēssais metiens kopā ar Augustas DGK – sacensības tikai kluba biedriem”.

- D. Spēlētāju gaidīšanas saraksts tiek organizēts, ievērojot iepriekš publicēto informāciju par maksimālo brīvo vietu skaitu katrā klasē / divīzijā.
- E. Tiešsaistē saņemtie pieteikumi jāmarķē ar laika zīmogu, kas norāda precīzu informāciju par pieteikuma iesūtīšanas laiku tiešsaistes sistēmā.
- F. Ja vairāki pieteikumi uz sacensībām tiek saņemti vienlaicīgi, tad prioritāte ir spēlētājam ar mazāko PDGA numuru.
- G. Sacensību organizatoriem ir pdga.com vietnē un/vai oficiālajām sacensību reģistrēšanas vietnē jāpublicē pirms-reģistrācijas sarakstus un gaidīšanas sarakstus. Un šo informāciju ir jāatjauno vismaz reizi nedēļā.
- H. Sacensību dalībnieku sarakstā būtu jāpublicē tikai tos spēlētājus, kas ir apmaksājuši dalības maksu.

1.03 Atsaukums un dalības maksas atmaksa

Sacensību politika

- A. Spēlētājiem OBLIGĀTI Sacensību direktoram jāziņo par savu dalības atsaukšanu, izmantojot tikai to e-pastu vai tālruni, kas norādīs sacensību publiskajā informācijā. Saziņa ar citām personām, tai skaitā sacensību personālu (bet ne ar Sacensību direktoru), netiks uzskatīta par oficiālu.
- B. Ja spēlētāji ir samaksājuši lielāku summu par noteikto 10\$ nodevu, lai tiktu iekļauti sacensību gaidīšanas sarakstā, un, ja viņi neiekļūst spēlētāju rindās vai arī oficiāli ir atsaukuši savu dalību no gaidīšanas saraksta pirms sacensību organizatoru noteiktā reģistrācijas noslēguma un gaidīšanas sarakstu apstrādes termiņa (ieteicams, vienas nedēļas laikā), tad šie spēlētāji saņem 100% naudas atmaksu, no kuras tiek ieturēta 10\$ gaidīšanas saraksta nodeva. Spēlētāji no gaidīšanas saraksta, kas samaksājuši tikai šo neatgūstamo 10\$ gaidīšanas saraksta nodevu, naudas atmaksu nesaņem.
- C. Spēlētāji, kas oficiāli atsaukuši savu dalību no sacensībām vismaz 30 dienas pirms to norises, saņem 100% naudas atmaksu (mīnus 10\$ gaidīšanas saraksta nodeva).
- D. Spēlētāji, kas oficiāli atsaukuši savu dalību no sacensībām 15 līdz 29 dienas pirms to norises, saņem 100% naudas atmaksu (mīnus 10\$ gaidīšanas saraksta nodeva) TIKAI TAD, ja viņu vieta sacensībās tiek aizpildīta. Ja spēlētāja vieta NETIEK aizpildīta, tad Sacensību direktors var izlemt, vai nu nodrošināt naudas atmaksu 50% apmērā VAI arī nodrošināt ar spēlētāja paku, kuru spēlētājs būtu saņēmis apmeklējot sacensības (mīnus šīs pakas piegādes izmaksas). Ja spēlētājs pieteicies Profesionāļu divīzijā sacensībās, kurās Profesionālā spēlētāja paka nesasniedz vismaz 25% vērtību no Dalības maksas, tad Sacensību direktors nodrošina spēlētājam naudas atmaksu 50% apmērā.
- E. Spēlētāji, kas oficiāli atsaukuši savu dalību no sacensībām 14 dienu laikā pirms to norises un pirms sacensību organizatoru noteiktā reģistrācijas noslēguma un gaidīšanas sarakstu apstrādes termiņa (ieteicams, vienas nedēļas laikā), saņem 100% naudas atmaksu (mīnus 10\$ gaidīšanas saraksta nodeva) TIKAI TAD, ja viņu vieta sacensībās tiek aizpildīta. Ja spēlētāja vieta NETIEK aizpildīta, tad Sacensību direktors var izlemt, vai nu nodrošināt naudas atmaksu 25% apmērā VAI arī

nodrošināt ar spēlētāja paku, kuru spēlētājs būtu saņēmis apmeklējot sacensības (mīnus šīs pakas piegādes izmaksas). Ja spēlētājs pieteicies Profesionāļu divīzijā sacensībās, kurās Profesionālā spēlētāja paka nesasniedz vismaz 25% vērtību no Dalības maksas, tad Sacensību direktors nodrošina spēlētājam naudas atmaksu 25% apmērā.

- F. Spēlētāji, kas oficiāli neatsauc savu dalību no sacensībām pirms sacensību organizatoru noteiktā reģistrācijas noslēguma un gaidīšanas sarakstu apstrādes termiņa un sacensībās neierodas, NESAŅEM nekādu nodevu un dalības maksu atmaksu un nesāņem spēlētāju paku. (Šīs NEATTIECAS uz Gaidīšanas saraksta dalībnieku; skatīt punktu 1.03.B.)
- G. *Majors, Elite Series* un citu A līmeņa Sacensību direktori var pieprasīt PDGA Sacensību atbalsta direktoram atļauju izmainīt punktus C, D un E noteiktos termiņus.
- H. Ja šāda atļauja tiek dota, tad šīs nosacījumu izmaiņas ir skaidri jāpublicē kopā ar visu reģistrācijas informāciju.
- I. Ja Sacensību direktors nepietiekama reģistrēto spēlētāju skaita dēļ atceļ kādu no divīzijām (skatīt punktu 2.01.K), un spēlētāji no šīs divīzijas nevēlas pārcelties uz citu divīziju (kuras kritērijiem spēlētājs atbilst), tad šiem spēlētājiem tiek nodrošināta dalības maksas atmaksu pilnā apmērā.

Piezīme: Rekomendējam sacensībās ar lielu spēlētāju skaitu NEIEKĻAUT spēlētāju pakās personalizētus priekšmetus, jo tas ļoti sarežģī dalības atsaukšanas un dalības maksas atmaksas procesus. Personalizētus priekšmetus iesakām piedāvāt kā reģistrācijas procesa laikā atsevišķi iegādājamas preces par atsevišķu neatgūstamu maksu, kas neietilpst sacensību dalības maksā.

1.04 Atzīmēšanās par ierašanos

- A. PDGA *Majors, Elite Series* un A līmeņa sacensībās spēlētājiem ir pienākums pirms starta atzīmēties pie organizatoriem par savu ierašanos. Šāda prasība ir ieteicama arī visu pārējo līmeņu sacensībās.
- B. Ikviens spēlētājs, kurš līdž Sacensību direktora noteiktam laikam nav atzīmējies par savu ierašanos, zaudē vietu sacensībās un veikto dalības maksu. Izņēmumi tiek noteikti tikai pēc Sacensību direktora ieskatiem.

1.05 Treniņa aplis, Sacensību starts, Novēlota ierašanās

- A. Vienošanās ar sacensību organizatoriem par iespējamajiem treniņa apliem pirms sacensībām ir spēlētāja pārziņā un atbildībā. Sacensību laukuma pieejamība treniņa apliem var būt dažāda (detalizētai informācijai skatīt Tūres Standarta dokumentu). Sacensību laukums vai laukumi sacensību norises dienās vai jebkuros citos Sacensību direktora noteiktos laikos treniņiem var būt slēgti.
- B. Sacensību norises uzsākšanai mēdz izmantot divu veidu starta principus:
 - 1. Starta šāviens (apļi, kuros vairākas grupas uzsāk sacensības vienlaicīgi):
Iepriekš noteiktā laikā Sacensību centrā spēlētājiem tiek izdalītas rezultātu kartiņas. Pēc rezultātu kartiņu izdalīšanas grupām tiek dots atbilstošs laiks, lai aizdotos līdz savam starta celiņam. Ar skaļas signālierīces, piemēram, saspiestā gaisa taures palīdzību tiek dots brīdinājuma signāls, ka līdz

sacensību norises uzsākšanai ir palikušas divas minūtes. Šis brīdinājuma signāls sastāv no diviem īsiem pūtiem. Līdz ar šo brīdi spēlētājiem ir jāpārtrauc treniņš un jānododas uz atbilstošā celiņa starta laukumu. Ar garu signālierīces pūtienu tiek paziņots par sacensību norises uzsākšanu un dota norāde rezultātu uzskaitītājiem izziņot spēlētāju mešanas secību.

2. Atliktais starts vai Noteikti starta laiki (apļi, kuros grupas sāk sacensības viena pēc otras uz noteikta celiņa): Spēlētājs sacensības uzsāk Sacensību direktora konkrēti noteiktajā laikā. Spēlētājiem ieteicams pie starta koordinatora atzīmēties 10 minūtes pirms sava noteiktā starta laika. Spēlētājiem ir atļauts treniņš, līdz starta koordinators konkrētajai grupai izziņo divu minūšu gatavības signālu, taču ar nosacījumu, ja treniņa process netraucē citiem spēlētājiem laukumā.
- C. Par veiktu metienu pēc divu minūšu signāla un pirms sacensību apļa sākuma, ja to pamanījuši divi vai vairāk spēlētāji vai sacensību tiesnesis, spēlētājs saņem brīdinājumu. Par turpmākiem metieniem šajā laika posmā, ja tos konstatē divi vai vairāk spēlētāji vai sacensību tiesnesis, spēlētājs neatkarīgi no veikto metienu skaita pie sava rezultāta saņem vienu soda punktu.
- D. Tā ir spēlētāja atbildība pārziņāt sacensību laukuma noteikumus, atrasties sacensību laukumā uz noteiktā starta celiņa un būt gatavam noteiktajā laikā uzsākt savu sacensību apli.
- E. Ja spēlētājs apļa sākumā vai arī turpmākajā apļa gaitā nav klāt pie savas grupas atbilstošajā celiņā, tiek uzskatīts, ka spēlētājs nav ieradies (skatīt punktus 811.F.5 un 811.F.6., Nepareiza laukuma izspēlēšana). Ja spēlētājs izlaiž visu sacensību apli vai arī spēlētājs sacensību apli nepabeidz, tad Sacensību direktors pēc saviem ieskatiem spēlētāju var arī diskvalificēt.
- F. Spēlētājiem, kas ir novēloti ieradusies uz sacensībām, neatkarīgi no sacensībās pielietotā starta principa ir pienākums atzīmēties par savu ierašanos pie Sacensību direktora, Sacensību centrā vai arī pie startu koordinatora, lai uzzinātu par savu atbilstošo starta grupu vai arī Sacensību direktora koriģēto grupu, kas izveidota spēlētāja kavēšanās rezultātā. Ja tas netiek paveikts, pret spēlētāju tiek piemēroti nepareizi izspēlēta laukuma noteikumi (skatīt punktu 811.F.10, Nepareiza laukuma izspēlēšana).
- G. Sacensību direktoram katru sacensību grupu ir jānodrošina ar divām rezultātu kartiņām, kas tiek aizpildītas paralēli. Rezultātu kartiņas var būt vienāda vai atšķirīga veida (piemēram, drukāta un digitāla kartiņa). Šīs divas rezultātu kartiņas grupā tiek saskaņoti aizpildītas un pēc tam iesniegtas Sacensību direktoram tajā formātā, kāds sacensībās ir noteikts par oficiālo rezultātu uzskaites metodi.
- H. Katrai spēlētāju grupai vienmēr jābūt pieejamām papīra rezultātu kartiņām, neatkarīgi no tā, kuru kartiņu formātu Sacensību direktors ir pasludinājis par oficiālo rezultātu uzskaites metodi.

1.06 Grupu un apakšgrupu veidošana

- A. Profesionālās un Amatieru klases spēlētājus nevajadzētu izvietot kopējās grupās. Spēlētājus vajadzētu grupēt divīziju ietvaros, cik vien tas ir praktiski iespējams.
- B. Visus spēlētājus uz pirmo sacensību apli vajadzētu sadalīt grupās vienas divīzijas ietvaros, izmantojot vienu no sekojošām metodēm:

1. Grupu veidošanas pēc nejaušības principa; spēlētāji vienas divīzijas ietvaros uz pirmo sacensību apli var tikt sadalīti grupās pēc nejaušības principa.
2. Grupu veidošana pēc spēlētāju reitinga; spēlētāji vienas divīzijas ietvaros uz pirmo sacensību apli var tikt sadalīti grupās pēc spēlētāju reitinga. Augstākā reitinga spēlētājs sāk uz celiņa ar zemāko kārtas numuru, spēlētājs ar otro augstāko reitingu sāk uz nākamā celiņa un tā tālāk. Šis spēlētāju sadales princips turpinās, kamēr visi startiem paredzētie celiņi ir aizpildīti. Piemēram, divīzijā ar 12 spēlētājiem uz trim celiņi spēlētāji pēc reitinga tiktu izdalīti sekojošā veidā:
 - Grozs Nr. 1: Spēlētāji 1, 4, 7 un 10
 - Grozs Nr. 2: Spēlētāji 2, 5, 8 un 11
 - Grozs Nr. 3: Spēlētāji 3, 6, 9 un 12
3. Gadījumā, ja spēlētāju skaits divīzijā ir pietiekami liels, lai tiktu dalīts vairākās apakšgrupās, tad spēlētājus tajās sadala pēc reitinga (piemēram, 72 augstākā reitinga spēlētāji A apakšgrupā, savukārt 72 spēlētāji ar zemāko reitingu B apakšgrupā) un tad katrā apakšgrupā veic spēlētāju sadali grupās uz pirmo sacensību apli pēc nejaušības principa.
4. C līmeņa sacensības grupu veidošanai pastāv iespēja dažādu divīziju spēlētājus jaukt kopā pēc nejaušības principa (TIKAI uz pirmo sacensību apli), taču vienlaicīgi ievērojot arī principu, kad Junioru ≤ 15 , Junioru ≤ 12 , Junioru ≤ 10 , Junioru ≤ 08 un Junioru ≤ 06 divīziju spēlētāji tiek jaukti kopā tikai savas divīzijas ietvaros.
- C. Uz visiem tālākajiem sacensību apliem spēlētājus jādala grupās divīziju ietvaros, cik vien tas ir praktiski iespējams.
- D. Divīzijas ietvaros spēlētājus vajadzētu sadalīt grupās, vadoties pēc zemākā rezultāta (skatīt punktu 1.09 Neizšķirts, lai risinātu vienāda rezultāta situācijas). Grupa ar viszemākajiem rezultātiem sāk uz groza ar zemāko kārtas numuru un tā tālāk. Ja sacensības tiek pielietoti Noteikti starta laiki, tad grupai ar zemākajiem rezultātiem tiek piešķirts visvēlākais starta laiks.
- E. Vienādi rezultāti tiek izšķirti vadoties pēc noteikumu punkta 1.09.
- F. Lai veicinātu godīgu spēli, spēlētāju skaitam grupā nevajadzētu būt mazākam par trīs, izņemot īpašas vai ārkārtas situācijas, par kurām lemj Sacensību direktors. Gadījumos, ja vienā grupā jāspēlē mazāk nekā trim spēlētājiem, šo grupu sacensību apļa laikā ir jāpavada Sacensību tiesnesim (skatīt punktu 1.12.A), kurš arī drīkst piedalīties spēlē, kamēr vien tas netraucē citiem sacensību dalībniekiem.
- G. Grupās nevajadzētu būt vairāk kā pieciem spēlētājiem, taču, ja vien tas ir iespējams, ieteicamais spēlētāju skaits vienā grupā ir četri.
- H. Ja sacensību dalībnieku skaits ir lielāks nekā uz laukuma iespējams spēlēt viena apļa ietvaros, sacensību dalībnieki var tikt sadalīti vairākās apakšgrupās. Spēlētājiem sacensību laikā vienas divīzijas ietvaros ir jāspēlē vienā un tajā pašā laukuma izkārtojumā.
- I. Ja kādi ārēji apstākļi rada atšķirīgu ietekmi uz apakšgrupu spēlēšanas apstākļiem, tad Sacensību direktors var apsvērt iespēju pielietot dalīšanas procedūru, lai noteiktu spēlētājus, kas tikuši uz nākošo kārtu. Šajā situācijā no katras apakšgrupas

pēc rezultāta tiktu atlasīts proporcionāls skaits progresējušo spēlētāju un viņu iegūtais rezultāts turpmāk netiktu ņemts vērā.

- J. Pirmā aplja "Super Grupas" nav atļauts veidot, ja nu vienīgi video reportāžas nolūkos, iepriekš to saskaņojot ar PDGA Sacensību atbalsta direktoru un visiem grupas spēlētājiem.
- K. "Spoku" grupa ir apzīmējums sekundārajai spēlētāju grupai, kurai ir piešķirts starta celiņš, ko jau aizņem kāda spēlētāju grupa. Spoku grupas var izmantot tikai ārkārtas situācijās, piemēram, ja celiņš negaidīti kļuvis nederīgs spēlēšanai plūdu, elektrības padeves līnijas bojājumu vai citu no Sacensību direktora neatkarīgu apstākļu dēļ.
1. Spoku grupa celiņu vienmēr izspēlēs kā otrā, ar zemāku celiņa kārtas numuru, un šis princips attiecas gan uz pirmo apli (skatīt punktu 1.06.B), gan uz visiem turpmākajiem apliem (skatīt punktu 1.06.D).
 2. Spoku grupām būtu jāsāk spēli uz īsāka garuma celiņiem, kas seko pēc garākiem/grūtākiem celiņiem, lai samazinātu ietekmi uz spēlētāju grupu plūsmu laukumā un spēles ātrumu.

1.07 Sacensību pārtraukšana

PDGA sankcionētās sacensībās ikviena cilvēka drošība vienmēr ir pirmajā vietā. Sacensību direktori ir aicināti izmantot jebkādos pieejamos resursus kā, piemēram, zibens detektorus un tiešsaistes laikapstākļu kartes (kas attēlo negaisa un zibeņošanas aktivitātes konkrētajā apvidū), lai pārtrauktu sacensības vēl pirms vides apstākļi ir kļuvuši bīstami spēlētājiem, sacensību organizatoriem un skatītājiem. (Skatīt PDGA noteikumus par Sacensību pārtraukšanu un atcelšanu laika apstākļu dēļ.)

- A. Ja pēc Sacensību direktora uzskatiem pastāv zibeņošana, pārmērīgs lietus vai citi apdraudoši apstākļi, kuru rezultātā sacensību turpināšana ir nelietderīga vai bīstama, tad sacensības ir jāpārtrauc. Signāls sacensību pārtraukšanai tiek izziņots tādā pat veidā, kā uzsākot sacensības (piemēram, ar saspīestā gaisa taures palīdzību). Sacensību pārtraukšanas signāls sastāv no trim īsiem pūtieniem. Šis pārtraukšanas signāls vienas minūtes ietvaros ir jāatkārto vismaz vēl vienu reizi, un Sacensību direktoram ir jāpārlicinās, ka to ir sadzirdējušas pilnīgi visas spēlētāju grupas.
- B. Spēlētājiem ir nekavējoties jāpārtrauc spēle un jāiezīmē katra grupas dalībnieka izmetiena vieta. Lai iezīmētu aptuveno vietu, no kuras spēlētāji vēlāk turpinās sacensības, var izmantot arī dabiskus objektus. Spēlētājiem jāatrod patvērumš. Kad apstākļi to pieļauj, spēlētājiem jādodas atpakaļ uz pirmā starta celiņa atrašanās vietu, Kluba māju, Sacensību centru vai uz citu vietu, kuru noteicis Sacensību direktors. Pēc sacensību pārtraukšanas signāla spēle tiks apturēta kā minimums uz 30 minūtēm.
- C. Spēlētājiem vēlāk savu spēli jāturpina no sacensību pārtraukšanas brīdī iezīmētajām izmetienu vietām. Aptuveno izmetiena vietas pozīciju nosaka, izmantojot grupas vairākuma viedokli.
- D. Sacensību direktors novērtēs apstākļus un noteiks sacensību atsākšanas laiku, kas būs ne mazāks kā 30 minūtes no sacensību pārtraukšanas signāla, lai spēlētāji varētu paspēt atgriezties savās izmetiena vietās un atsākt spēli.

- E. Signāls sacensību atsākšanai tiek izziņots tādā pat veidā, kā uzsākot sacensības – divu minūšu gatavības signāls sastāv no diviem īsiem pūtiem, un tad divas minūtes vēlāk tiek dots viens garš signāls, kas norāda uz sacensību atsākšanos.
- F. Sacensību direktors var pārcelt nepabeigto sacensību apļa laiku uz citu laiku vai dienu iepriekš noteiktā sacensību norises laika ietvaros, ja pēc Sacensību direktora uzskatiem apstākļi neuzlabosies vai arī iestāsies tumsa pirms paredzamā sacensību apļa noslēguma. (Skatīt PDGA noteikumus par Sacensību pārtraukšanu un atcelšanu laika apstākļu dēļ.)
- G. Nepilnie sacensību apļa rezultāti tiek pārnesti līdzī uz sacensību apļa pabeigšanas posmu, lai arī kad tas tiek paveikts.
- H. Spēlētājs, kurš pārtrauc spēli pirms pārtraukšanas signāla izziņošanas, saņem divus soda punktus, ja pēc Sacensību direktora uzskatiem spēlētājs ir pāragri pārtraucis spēli.
- I. Sacensību direktora pienākums ir ieguldīt jebkuras pūles, lai visi sacensību apļi tiktu pabeigti kā iepriekš plānots.
 - 1. Ja sacensību ietvaros ir plānoti trīs vai mazāk sacensību apļi, tad visiem spēlētājiem ir jāpabeidz vismaz viens sacensību aplis, lai sacensības varētu tikt uzskatītas par oficiāli notikušām.
 - 2. Ja sacensību ietvaros ir plānoti četri vai vairāk sacensību apļi, tad visiem spēlētājiem ir jāpabeidz vismaz divi sacensību apļi, lai sacensības varētu tikt uzskatītas par oficiāli notikušām.
 - 3. Ja šādi nosacījumi netiek sasniegti, sacensības ir jāpārceļ. Ja sacensību pārceļšana ir neiespējama un/vai spēlētājiem nav iespējas tajās piedalīties, spēlētājiem tiek pilnībā atmaksāta sacensību dalības maksa, mīnus spēlētāja pakas vērtība, kā arī PDGA un citas saistītās sacensību nodevas.
- J. Visi pārtrauktie sacensību apļi ir jāpabeidz, ja vien nepastāv kādi apstākļi, kas to padara neiespējamu. Ja tādi apstākļi pastāv, tad spēkā tiek atstāti rezultāti no pēdējā pilnībā pabeigtā apļa, kas izpilda sacensību apļa prasības. (Skatīt PDGA noteikumus par Sacensību pārtraukšanu un atcelšanu laika apstākļu dēļ.)
- K. Pārtraukta sacensību apļa pabeigšanai ir augstāka prioritāte pār nākamajiem iepilnnotajiem sacensību apļiem, līdz ar to nākamās sacensību apļus var nākties atcelt, lai pabeigtu pārtraukto sacensību apli.

1.08 Spēlētāju kopas reducēšana

- A. Pēc Sacensību direktora ieskatiem uz pusfināla un fināla sacensību apļiem spēlētāju kopas izmērs var tikt reducēts (spēlētāju ranžējumā novilkta robežlīnija), taču pie nosacījuma, ja šāds plāns ir laicīgi izziņots pirms sacensību sākuma. Vienīgais izņēmums var būt gadījums, kad, lai pabeigtu turnīru, tiek piemēroti PDGA noteikumi par Sacensību pārtraukšanu un atcelšanu laika apstākļu dēļ.
- B. Ja vien Sacensību direktors nav iepriekš izziņojis citu kārtību, visi vienādie rezultāti pirms pusfināla vai fināla tiek izšķirti vadoties pēc noteikumu punkta 1.09.
- C. Robežlīnija spēlētāju ranžējumā jānovelk tieši zem naudas balvu izmaksu rindas vai arī tās ietvaros, lai visi spēlētāji, kuriem pienākas naudas balvu izmaksa, to arī saņemtu. Ja zem naudas balvu izmaksu rindas virs novilktais robežlīnijas neizšķirta

rezultāta dēļ ir iekļuvuši papildu spēlētāji, tad naudas balvas izmaksu saņem tikai tie spēlētāji, kas kā minimums ar neizšķirtu rezultātu vēl iekļaujas naudas balvu izmaksu rindā. Vienīgais izņēmums var būt, ja sacensību norises pabeigšanai tiek ieviesti darbībā noteikumi par Sacensību pārtraukšanu sluktu laika apstākļu dēļ. (Skatīt PDGA noteikumus par Sacensību pārtraukšanu un atcelšanu laika apstākļu dēļ.)

- D. Ikviena atbilstošais spēlētājs, kurš izlemj nepiedalīties pusfinālā vai finālā, saņem rezultātu un naudas balvu vai balvas, kas pienākas pēdējās vietas rezultātam reducētajā spēlētāju kopā.
- E. Mierinājuma apli spēlētājiem, kas pēc spēlētāju kopas reducēšanas neturpina dalību sacensībās, tiek uzskatīti par pēc-sacensību apliem un tie NAV oficiāli, to rezultāti NETIEK ņemti vērā un tie neietekmē spēlētāja noslēguma pozīciju sacensībās. Neviena no šādiem mierinājuma apliem NEDRĪKST ietekmēt oficiālo sacensību aplu norisi un laika plānojumu.

1.09 Vienāds rezultāts

- A. Kad starp spēles apliem izveidotās grupas tiek atkal izformētas, vienādu spēlētāju rezultātus ir obligāti jāizšķir. Spēlētājam ar zemāko rezultātu visnesenākajā aplī jāieņem augstāko pozīciju. Ja rezultāts ir neizšķirts kopsummā pa visiem nospēlētajiem apliem, tad augstāko pozīciju starp visiem spēlētājiem ar vienādo rezultātu ieņem spēlētājs ar mazāko PDGA numuru, bet starp spēlētājiem bez PDGA numuriem secība tiek sarindota izkārtojot spēlētāju uzvārdus alfabēta secībā.
- B. Izņemot gadījumos, kas aprakstīti zemāk punktā 1.09.D, neizšķirti rezultāti fināla cīņās par pirmo vietu jebkurā divīzijā ir jāizšķir ar "pēkšņās nāves izspēli". Arī reducējot spēlētāju kopu neizšķirti rezultāti ir jāizšķir ar "pēkšņās nāves izspēli". Nekādos gadījumos netiek izmantota neviena cita metode, lai risinātu neizšķirta rezultāta situāciju cīņā par pirmo vietu.
 - 1. Pēkšņās nāves izspēlei, kad vien iespējams, jānorisinās tajā pašā laukumā, iepriekšējā apla pirmajā celiņā, ja vien Sacensību direktors pirms sacensību sākuma nav noteicis citu laukumu, celiņu vai celiņu sēriju. Komandu spēlē jāizmanto tāds pats formāts, kā iepriekšējā aplī.
 - 2. Secību, kādā spēlētāji sāk pēkšņās nāves izspēli, nosaka pēc nejaušības principa (piemēram, izlozējot numurētas kartiņas, izvelkot kārtas skaitli no cepures u.tml dz.).
 - 3. Ja pēkšņās nāves izspēles laikā uz pabeigtā celiņa ir neizšķirts rezultāts, nākamajā celiņā izspēles kārtību nosaka, ņemot vērā tikko pabeigtajā celiņā izmantoto secību.
- C. Pirmās vietas naudas balva vai balvas ir jāpiešķir divīzijas uzvarētājam un šī informācija jānorāda sacensību rezultātos. Naudas balva vai balvas nedrīkst tikt vienlīdzīgi sadalītas starp spēlētājiem ar vienādu rezultātu cīņā par pirmo vietu, izņemot gadījumos, kas minēti punktā 1.09.
- D. Izņēmuma gadījumi, kad var neizmantot neizšķirta rezultāta risināšanas metodes cīņā par pirmo vietu:
 - 1. Sacensībās ar elastīgo starta laiku (*flex start*) ir neizšķirts rezultāts cīņā par pirmo vietu, bet sāncensis jau ir aizdevies prom no sacensībām.

2. Neizšķirts rezultāts cīņā par pirmo vietu rodas situācijā, kad bīstamu apstākļu dēļ nākas pārtraukt sacensības, un laika resursi sacensību fināla dienā nepieļauj pabeigt sacensības vai atrisināt neizšķirta rezultāta situāciju cīņā par pirmo vietu. Nekādos apstākļos no spēlētājiem nevar gaidīt vai pieprasīt atgriezties nākamajā dienā pēc iepriekš noteiktā sacensību norises laika, lai pabeigtu sacensības. (Skatīt PDGA noteikumus par Sacensību pārtraukšanu un atcelšanu laika apstākļu dēļ.)

Ja pēkšņās nāves izspēli nav iespējams aizvadīt iepriekš noteiktā sacensību norises laika pēdējā dienā, tad spēlētāji ar neizšķirtu rezultātu par pirmo vietu tiek pasludināti par līdz-čempioniem, un naudas balva un balvas par godalgotajām vietām tiek līdzvērtīgi sadalītas starp spēlētājiem. (Ja neizšķirts rezultāts cīņā par pirmo vietu ir starp diviem spēlētājiem, tad starp viņiem tiek sadalītas pirmās un otrās vietas naudas balvas un balvu fonds.)

- E. Neizšķirti rezultāti par pārējām pozīcijām pēc finālsacensībām tiek oficiāli fiksēti kā neizšķirti. Naudas balvu sadale starp neizšķirtā stāvoklī esošajiem spēlētājiem (atskaitot pirmo vietu) tiek veikta, saskaitot kopā naudas summu, kas paredzēta tām pozīcijām, kuru izcīņā ir neizšķirts rezultāts, un tad šo summu sadalot uz neizšķirtā stāvoklī esošo spēlētāju skaitu. Trofeju sadali par neizšķirtu rezultātu var veikt ar pēkšņās nāves izspēles palīdzību vai arī sacenšoties kādā citā ar disku golfu saistītā disciplīnā, kuru nosaka Sacensību direktors. Taču šī metode pielietojama tikai trofeju sadalei – sacensību oficiālajos noslēguma rezultātos spēlētāji joprojām tiek fiksēti kā neizšķirtā stāvoklī esoši.

1.10 Balvu sadale

- A. Jebkuram spēlētājam, kurš PDGA sankcionētās sacensībās Pro divīzijā pieņem naudas balvu (izņemot Līgas, skatīt punktu 1.14.C.2.), pirms sacensību sākuma ir jābūt PDGA numuram, lai to varētu izsekot (spēlētājiem, kas PDGA numuru saņēms pēc reģistrācijas, par to pirms sacensībām jāinformē Sacensību direktors). Spēlētāji bez PDGA numura ir tiesīgi saņemt tikai trofejas, līdz ar to visas naudas balvas, kas tiek izmaksātas šai vai arī zemākām vietām, tiek pārceltas par vienu vietu uz leju, tādējādi nodrošinot naudas balvas izmaksu vēl vienam spēlētājam.
- B. Amatieris, kas spēlē Pro divīzijā A un augstāka līmeņa sacensībās NEDRĪKST pieņemt naudas un mantiskās balvas – viņš var saņemt tikai trofeju (ja tāda ir pieejama). Visas naudas balvu izmaksas līdz konkrētajai godalgotajai vietai vai zem tās pavirzās uz leju par vienu pozīciju un nodrošina naudas izmaksu vēl vienam spēlētājam.
- C. Obligātais naudas balvu papildu fonds, kas ir atbilstoši noteikts katram sacensību līmenim, ir jāizdala starp visām Pro divīzijām, aprēķinos par pamatu izmantojot dalības maksu procentuālo proporciju, ko katras divīzijas spēlētāji samaksājuši kopējā Pro dalības maksu fondā. Naudu, kas pārsniedz obligāti noteikto naudas balvu papildu fonda apmēru, Sacensību direktors var pēc saviem ieskatiem izdalīt pa divīzijām.
- D. Sacensībās, kurās tiek spēlēti vairāk nekā divi sacensību apļi, informāciju par izmaksājamo naudas balvu apmēru (ietverot papildu fondu) ir jāpublicē pirms pēdējā apļa sākuma.

- E. Ja kāds no spēlētājiem atsakās no jebkādas balvas (gan naudas, gan mantiskās), tad šīs balvas atbilstoši rezultātiem tiek novirzītas nākamajam spēlētājam. (Piemēram: ja trešās vietas ieguvējs atsakās no balvām, tad trešajai vietai paredzētās balvas saņem ceturtais vietas ieguvējs, ceturtais vietas balvas iegūst piektai un tā tālāk.) Balvas, no kurām atteikušies visi divīzijas spēlētāji, sacensību organizatori drīkst paturēt tikai tad, kad tās ir tikušas nodotas visiem finišējušajiem spēlētājiem konkrētajā divīzijā.
- F. Skins un citu līdzīgu sacensību formātu pielietošana PDGA sacensībās ir atļauta, taču šo sacensību rezultāti nedrīkst noteikt spēlētāja kopējo rezultātu un pozīciju konkrētajās sacensībās, un šīs balvas netiek ieskaitītas spēlētāja godalgu uzskaitē.
- G. Jebkuras balvas, kuras spēlētājs ir nopelnījis, tiks pasniegtas tikai pēc sacensību noslēguma, kad rezultāti ir saskaitīti un apstiprināti.
1. Sacensību direktors, vadoties pēc saviem ieskatiem, var izsniegt balvas ātrāk.
 2. Spēlētāji, kas dodas prom pirms oficiālās balvu pasniegšanas, savas balvas nezaudē, taču ir viņi ir atbildīgi par pēc iespējas drīzāku sazināšanos ar Sacensību direktoru, lai vienotos par iespējām saņemt savas balvas, un arī atbildīgi par jebkurām ar šo procesu saistītajām transporta izmaksām.
 3. Ja Sacensību direktors Pro divīzijas naudas balvu izmaksai izmanto elektroniskos naudas pārvedumus (piemēram, *PayPal*), tad šīs naudas balvas ir jāizmaksā divu darba dienu laikā pēc sacensību noslēgšanās. Sacensību direktoram ir jānodrošina ar skaidru naudu vai čeku tos spēlētājus, kuriem nav iespēja šo naudas balvu saņemt elektroniskā formā.
 4. Ja Sacensību direktors Amatieru divīzijas balvu izmaksai pielieto preču kuponus, tad tos jāvar atprečot vai nu sacensību laikā, vai arī vēlāk pēc sacensībām, izmantojot tiešsaistes risinājumus.
 5. Ja kādas no balvām (naudas vai mantiskās) sešu mēnešu laikā pēc sacensību noslēguma joprojām paliek nepieprasītas un neizņemtas (un tā nav bijusi Sacensību direktora kļūda), tad tiek uzskatīts, ka spēlētājs no šīm balvām ir atteicies. Sacensību direktoram ir jāiegulda saprātīgas pūles, lai nodrošinātu balvu nodošanu spēlētājam, ar viņu sazinoties, piedāvājot piegādes iespējas un tamlīdzīgi.

1.11 Tiesneši

- A. Lai skaitītos Sertificēts tiesnesis, personai ir jābūt ar aktīvu PDGA biedra statusu, sekmīgi jānokārto PDGA Sertificēta noteikumu tiesneša eksāmenu un jābūt reģistrētam PDGA kā tiesnesim. Pēc ievērojamām Oficiālo disku golfa noteikumu izmaiņām, PDGA Direktoru padome var pieprasīt Sertificētos tiesnešus nokārtot atjauninātu eksāmenu, lai saglabātu Sertificēta tiesneša statusu.
- B. Lai Sacensību direktori (un Asistējošie sacensību direktori) būtu tiesīgi organizēt PDGA sankcionētas sacensības, viņiem ir jābūt ar aktīvu Sertificēta tiesneša statusu.
- C. Lai varētu sacensties jebkurā *Elite Series* vai *Major* PDGA sankcionētās sacensībās, ikvienam spēlētājam jābūt ar Sertificēta tiesneša statusu. Eksāmens ir balstīts uz Oficiālajiem disku golfa noteikumiem un PDGA Sacensību rokasgrāmatas noteikumiem.
- D. Sertificēta tiesneša statuss personu automātiski NEPADARA par Sacensību tiesnesi, kurš ir tiesīgs PDGA sacensībās pieņemt lēmumus par noteikumu pielietojumu.

1.12 Sacensību tiesneši

- A. Par Sacensību tiesnešiem konkrētās sacensībās ir uzskatāmi tikai Sacensību direktors, tie Sertificētie tiesneši, kurus ir iecēlis Sacensību direktors, vai arī PDGA deleģēts Uzraugs (*Marshal*).
- B. PDGA sankcionētās sacensībās tikai Sacensību tiesneši ir tiesīgi pieņemt lēmumus par noteikumu pielietojumu, kas saskaņā ar noteikumiem ir ārpus pašu spēlētāju vai spēlētāju grupas lēmumu pieņemšanas kompetences un atbildības.
- C. Skatītāji nav Sacensību tiesneši un NAV tiesīgi pieņemt lēmumu par noteikumu pielietojumu. Spēlētāji sacensībās, kas nav iecelti par Sacensību tiesnešiem un konkrētajā sacensību aplī aktīvi nespēlē (ir to jau pabeiguši vai vēl nav sākuši), ir uzskatāmi par skatītājiem.
- D. Katram Sacensību tiesnesim sacensību laikā vienmēr jānēsā līdzī izdrukā ar sacensību un laukuma noteikumiem, kā arī Oficiālie disku golfa noteikumi un Sacensību rokasgrāmata.
- E. Ja Sacensību tiesnesis pats piedalās sacensībās kā spēlētājs, viņš NAV tiesīgs savas divīzijas ietvaros pieņemt lēmumus par noteikumu pielietojumu, kas saskaņā ar noteikumiem ir ārpus pašu spēlētāju vai spēlētāju grupas lēmumu pieņemšanas kompetences un atbildības.
- F. Sacensību tiesneša lēmumam ir augstāks spēks par spēlējošās grupas pieņemot lēmumu, taču spēlētāji var šo lēmumu apelēt pie Galvenā Tiesneša, kas ir Sacensību direktors vai kāda cita viņa iecelta persona.
- G. Sacensību direktors var pilnvarot brīvprātīgos veikt novērotāju funkcijas noteiktās situācijās un apstākļos, taču novērotāja pieņemtais lēmumam par noteikumu pielietojumu ir mazāks spēks par spēlētāju grupas pieņemto lēmumu.
- H. Video pierādījumi vai citi informācijas nesēji nav atļauti, lai pieņemtu lēmumus par noteikumu piemērošanu pret spēlētāju. Šādus pierādījumus var izmantot tikai, lai fiksētu spēlētāju pārkāpumus (kā noteikts nodaļā 3.03). Pierādījumus par spēlētāju pārkāpumiem jebkurā laikā var izvērtēt PDGA Disciplinārā komiteja.

1.13 Jauniešu drošība

- A. PDGA sankcionētās sacensībās par bērniem ir atbildīgi viņu vecāki/aizbildņi. Nedz PDGA, nedz arī sacensību organizēšanas personāls sacensību laikā nav atbildīgs par sacensību dalībnieku, skatītāju un citu personu bērniem. Vecāki/aizbildņi nedrīkst atstāt bērnus bez pieskatīšanas spēles laukumā, sacensību koordinācijas centrā vai jebkurā citā sacensību norises vietā. Jebkuru bērnu, kurš ir jaunāks par 13 gadiem, kurš pavada kādu no grupas spēlētājiem, taču kurš nav spēlētāja palīgs (kedijs), ir jāpavada citam pieaugušajam, kurš konkrētajā grupā nav spēlētājs vai kāda spēlētāja palīgs (kedijs).
- B. Junioru ≤ 12 , Junioru ≤ 10 , Junioru ≤ 08 , Junioru ≤ 06 divīziju spēlētājus sacensību apļa laikā ir jāpavada vecākam vai aizbildnim. Jebkuru spēlētāju jaunāku par 13 gadiem ir jāpavada vecākam vai aizbildnim neatkarīgi no divīzijas, kurā tas spēlē. Viens vecāks vai aizbildnis var būt atbildīgs par vairākiem junioru divīzijas spēlētājiem vienā grupā, ja vien pirms sacensību apļa sākšanās tam devuši

- piekrišanu visu pārējo grupas spēlētāju vecāki/aizbildņi. Junioru ≤ 18 un Junioru ≤ 15 divīziju spēlētājus sacensību apļa laikā drīkst pavadīt vecāks vai aizbildnis.
- C. PDGA sankcionētu sacensību apļa laikā junioru divīzijas spēlētājus pavadošie vecāki/aizbildņi:
- DRĪKST pildīt palīga (kedija) funkcijas; palīdzēt junioru spēlētājam ar disku vai metiena izvēli, palīdzēt izprast noteikumus vai fiksēt rezultātu.
 - NEDRĪKST norādīt uz metiena pozas, uzvedības un citiem noteikumu pārkāpumiem.
 - VEICINA sportisko garu, demonstrējot pozitīvu atbalstu visiem junioru spēlētājiem grupā.
 - IZVIRZA grupā esošo junioru spēlētāju emocionālo un fizisko labsajūtu augstākā pozīcijā par savu personīgo vēlmi uzvarēt.
 - NEDRĪKST lietot rupjus vai aizskarošus izteikumus.
 - NEDRĪKST lietot narkotikas, alkoholu vai tabakas izstrādājumus.
- D. Ja vecāks/aizbildnis nespēj pildīt punktā 1.13 iekļautos nosacījumus, tas var rezultēties ar junioru divīzijas spēlētāja diskvalifikāciju, vai arī ar vecāka/aizbildņa un viņu pavadāmā junioru divīzijas spēlētāja izraidīšanu no sacensību norises vietas. Juniors jaunāks par 13 gadiem, kura vecāks/aizbildnis ir izraidīts no sacensībām, var turpināt spēli, ja vietā piesakās kāds cits brīvprātīgais pavadonis un tam piekrit izraidītais pavadonis.
- E. PDGA stingri rekomendē Sacensību direktoriem organizēt sacensību norises grafiku tā, lai visiem Junioru 08 un Junioru 06 divīziju spēlētājiem vienas dienas laikā nebūtu jāizspēlē vairāk par 18 celiņiem. Tāpat Sacensību direktoriem pēc saviem ieskatiem vajadzētu izvērtēt sacensību laukuma garumu un sarežģītību, un, ja nepieciešams, ierobežot vienā dienā izspēlējamo celiņu daudzumu arī Junioru ≤ 10 divīzijas spēlētājiem (vecumā līdz 10 gadiem).

1.14 Līgas

- A. PDGA līgas ir PDGA sankcionēto sacensību zemākais līmenis. Tā vietā, lai rīkotu vienu turnīru, līgās notiek viens raunds nedēļā, katru nedēļu vienā un tajā pašā nedēļas dienā sešas līdz desmit nedēļas pēc kārtas (piemēram, astoņas pirmdienas pēc kārtas vai desmit piektdienas pēc kārtas). Līgas norises grafikā laikapstākļu vai citu vērā ņemamu apstākļu dēļ kādu nedēļu var izlaist, ja to apstiprina PDGA darbinieki.
- B. Katram spēlētājam attiecīgajā līgas sacensību posmā ir jāspēlē vienā un tajā pašā laukuma izkārtojumā, taču laukumu izkārtojumi un laukumi no nedēļas uz nedēļu var atšķirties.
- C. Uz PDGA līgas spēlēm attiecas Oficiālie disku golfa noteikumi un Sacensību rokasgrāmatas noteikumi, taču ar šādiem izņēmumiem:
1. Spēlētāji, kas nav PDGA biedri vai arī nav aktīvi PDGA biedri, nemaksā ne-biedra dalības maksu, lai piedalītos Līgas sacensībās (skatīt punktu 1.01.B.2).
 2. Spēlētāji var iegūt naudas balvas arī tad, ja viņiem nav PDGA biedra numura (skatīt punktu 1.10.A).
 3. Amatieru divīzijas spēlētāji var saņemt naudas balvas, neietekmējot savu Amatiera statusu (skatīt punktu 2.01.F).

4. Ja to pieļauj lokālā likumdošana un sacensību norises vietas noteikumi, spēlētāji, kuri ir pilngadīgi, drīkst lietot vai demonstrēt alkoholu laikā no divu minūšu gatavības signāla līdz rezultātu kartes iesniegšanai (skatīt punktu 3.03.B.5). Tomēr spēlētāji joprojām nedrīkst alkoholu lietot pārmērīgi vai atrasties sabiedriskā vietā reibuma stāvoklī (skatīt punktu 3.03.B.6).

2. sadaļa: Divīziju kvalifikācija

2.01 Pamatinformācija

- A. Spēlētājiem nav atļauts pieteikties spēlei divīzijā, kurai tie nekvalificējas biedra statusa, spēlētāja klases, dzimuma, vecuma vai spēlētāja reitinga dēļ. Detalizētākai informācijai aicinām skatīt Divīziju, Reitingu un Punktu koeficientu tabulas.
- B. Tā ir spēlētāja personīgā atbildība zināt, kurai divīzijai vai divīzijām viņi kvalificējas. Pieteikšanās neatbilstošā divīzijā var rezultēties ar spēlētāja diskvalifikāciju no sacensībām vai izslēgšanu no dalības PDGA sacensībās. (Izņēmumu situācijas skatīt nodaļā 2.02.)
- C. Ja pēc sacensību uzsākšanas Sacensību direktors atklāj, ka spēlētājs atrodas neatbilstošā divīzijā, spēlētāju var uz nākamajiem sacensību apliem pārvietot uz atbilstošo divīziju, taču TIKAI pie nosacījuma, ja abās divīzijās tiek spēlēts viens un tas pats laukuma izkārtojums. Ja tā nav, tad spēlētāju no sacensībām jāizslēdz.
- D. Spēlētājam viņam iedalītajā sacensību aplī ir atļauts sacensties tikai vienu reizi. Izņēmuma situācijas ir, ja:
1. Šajās sacensībās atšķirīgas divīzijas sacenšas dažādās dienās; un
 2. Šīs dažādās dienas PDGA sacensību kalendārā ir norādītas, kā atsevišķi ieraksti.
- E. Piedaloties PDGA sankcionētās sacensībās, spēlētājam ir korekti jāidentificē sevi, norādot savu vārdu, uzvārdu un PDGA biedra reģistrācijas numuru. Spēlētāji, kas vēlas palikt anonīmi vai norāda viltus identitāti, no sacensībām tiks diskvalificēti un var tikt izslēgti arī no dalības PDGA sacensību Tūrē.
- F. Profesionālie spēlētāji, kas spēlē Profesionāļu klasē, sacenšas par naudas balvām. Amatieri, kas spēlē Profesionāļu klasē, var saņemt naudas balvas tikai kļūstot par Profesionāļiem. Pretējā gadījumā, lai saglabāt Amatieru klases statusu, viņiem no naudas balvas jāatsakās un drīkst pieņemt tikai trofeju (ja tāda ir pieejama). (Skatīt punktus 1.10 A un 1.10.B.) Taču Amatieri, kas saņem naudas balvu PDGA līgas sacensībās, tā rezultātā nekļūst par Profesionāļiem un nezaudē savu Amatiera statusu (skatīt punktu 1.14.C.3).
- G. Spēlētāji, kas spēlē Amatieru klasē, cīnās par trofejām un/vai balvām.
- H. Sievietes, ja vēlas, var sacensties jauktajās divīzijās, bet vīrieši nevar sacensties sievietu divīzijās. (Skatīt PDGA Politiku par dalību dzimumu ierobežotās divīzijās.)
- I. Amatieru klases spēlētājs var sacensties jebkurā Profesionālajā divīzijā, kurai viņi kvalificējas pēc vecuma, dzimuma kritērijiem vai atkarībā no sacensību formāta.
- J. PDGA Profesionālais biedrs tikai noteiktos gadījumos var sacensties Amatieru divīzijā. (Detalizētākai informācijai skatīt nodaļu 2.04.)
- K. Sacensību direktors var ierobežot sacensībās pieejamo divīziju klāstu, to norādot reģistrācijas informācijā. Ja šāda informācija pie reģistrācijas nav tikusi paziņota,

Sacensību direktoram jāpiedāvā sacensību iespējas jebkurā divīzijā, kurā ir četri vai vairāk spēlētāji, kas tai kvalificējas un kas vēlas sacensties. Sacensību direktors pēc saviem ieskatiem var izziņot sacensību divīzijas, kurās ir mazāk par četriem spēlētājiem (skatīt punktu 1.03.J).

- L. PDGA biedriem ir atļauts spēlēt jebkurā divīzijā, kurai viņi kvalificējas un kuru piedāvā Sacensību direktors. Visi vietējie noteikumi, kas piespiež spēlētājam virzīties uz augstāka līmeņa divīziju, ņemot vērā spēlētāja līdzšinējos rezultātus, ir atzīstami par nederīgiem un nav piemērojami PDGA sankcionētās sacensībās.

2.02 Izņēmumi

- A. Spēlētāji var pieteikties sacensībām uz reitingu balstītā divīzijā, uz kuru citkārt viņi nekvalificētos, tikai pie sekojošām izņēmuma situācijām:
 - 1. Ja šādu situāciju pirms sacensībām ir apstiprinājis PDGA Sacensību atbalsta direktors.
 - 2. Spēlētāji, kuri līdz ar reitinga atjaunināšanu zaudējuši atbilstību konkrētajai divīzijai, turpmākās divas nedēļas pēc reitinga atjaunināšanas vēl var piedalīties sacensībās, taču pie nosacījuma, ka viņi ir jau iepriekš reģistrējušies konkrētajām sacensībām un šādu izņēmumu apstiprina arī Sacensību direktors.
 - 3. Ja spēlētājs sacenšas atbilstošā punktu izcīņas Sērijā (skatīt punktu 2.02 B).
- B. Spēlētājiem var tikt atļauts pieteikties sacensībām uz reitingu balstītā divīzijā, uz kuru citkārt viņi nekvalificētos, ja šīs sacensības ir kā daļa no punktu izcīņas Sērijas un ja:
 - 1. Sērijas direktors ir iepriekš sazinājies ar PDGA un saņēmis apstiprinājumu no PDGA Sacensību atbalsta direktora.
 - 2. Punktu izcīņas Sērijas nosacījumi pieļauj spēlētājam palikt konkrētā divīzijā uz visu Sērijas norises laiku.
 - 3. Spēlētājs vēl nav sacenšies augstākā divīzijā konkrētās Sērijas norises laikā.
 - 4. Spēlētāja reitings nesniedzas 20 punktus virs noteiktā reitinga griestu līmeņa konkrētajā divīzijā, kurā viņš vēlas sacensties.

2.03 Profesionāļa / Amatiera pārklasificēšana

Profesionālis uz Amatieri

- A. Spēlētājs, kurš PDGA ir reģistrējies kā Profesionālis, vai iesniegt prasību PDGA Biedru pārvaldniekam vai PDGA Sacensību atbalsta direktoram pārklasificēt viņu par Amatieri, taču šim spēlētājam ir jāatbilst visām prasībām, lai varētu pārklasificēties.

Amatieris uz Profesionāli

- A. Amatieris, kas vēlas mainīt savu klasifikāciju uz Profesionāli, var to paveikt sazinoties ar PDGA Biedru pārvaldnieku.
- B. Amatieris tiek automātiski pārklasificēts par Profesionāli brīdī, kad spēlētājs sacenšoties Profesionāļu divīzijā ir pieņēmis naudas balvu (skatīt punktus 1.10.A

un 1.10.B). Naudas balvas pieņemšana par uzvaru sacensību papildu konkursos kā, piemēram, ace banka, apļa labākā spēlētāja balva, tuvākais piemetiens, nevar kalpot par pamatu spēlētāja amatiera statusa zaudēšanai.

2.04 Profesionāļu spēle Amatieros / Amatieru spēle Profesionāļos

Profesionāļi var sacensties Amatieru divīzijās, kuras pieejamas PDGA A, B un C līmeņa sacensībās un uz kurām viņi kvalificējas balstoties uz spēlētāja reitinga, vecuma un dzimuma kritērijiem, kas detalizēti noteikti Divīziju, Reitingu un Punktu koeficientu tabulās sadaļā zem kategorijas "Profesionāļi spēlē amatieru divīzijās".

- A. Šiem spēlētājiem par viņu sniegumu sacensībās tiek piešķirti Amatieru klases punkti, taču šie punkti netiek ietverti Profesionāļu gada noslēguma apbalvojumu izcīņā un *Pro Worlds* sacensību ielūgumu izcīņā.
- B. Amatieru klases spēlētājiem, kas sacenšas Profesionāļu divīzijās, par viņu sniegumu sacensībās tiek piešķirti Pro klases punkti, taču šie punkti netiek ietverti Amatieru gada noslēguma apbalvojumu izcīņā un *Amateur Worlds* sacensību ielūgumu izcīņā.

2.05 Īstenu Amatieru sacensības

Īstenu Amatieru sacensību (*True Amateur*) apzīmējums no PDGA puses tiek atiecināts uz tām amatieru sacensībām vai amatieriem paredzēto sacensību daļu, kas veicina īstenu amatieru sāncensības garu, godalgoto vietu ieguvējiem pasniedzot tikai trofejas nevis mantiskas balvas. Visi šo sacensību dalībnieki saņem vienlīdzīgu ieguvumu, izbaudot sacensību norisi un organizatoru nodrošinātās ērtības un izklaides. (Skatīti sadaļu *True Amateur Guidelines* tīmekļa vietnē www.pdga.com.)

Sadaļa 3: Spēlētāja uzvedības kodekss

3.01 Pamatinformācija

- A. Ikvienam PDGA biedram gan spēles laukumā, gan arī ārpus tā būtu jāatturas no jebkādas rīcības, kas ir kaitējoša disku golfa spēlei un PDGA.
- B. Visiem spēlētājiem ir jāievēro Oficiālie disku golfa noteikumi un Sacensību rokasgrāmatas noteikumi.
- C. Spēlētājiem nav atļauts sacensību apļa laikā lietot mobilo sakaru ierīces ar skaļu zvana vai paziņojuma signālu. Arī personīgos mūzikas atskaņotājus un citas ierīces ir atļauts lietot tikai individuāli ar austiņām, un ierīces skaļuma līmenis jāneregulē tā, lai to nevarētu dzirdēt citi spēlētāji. Turklāt šo ierīču lietošana nedrīkst traucēt spēlētāju efektīvai saziņai ar grupu rezultātu fiksācijai, apdraudēt spēlētāju drošību, nesadzirdot Fore! brīdinājuma signālu, vai arī nesadzirdot Sacensību direktora raidītos brīdinājuma signālus. Nespēja mūzikas vai citu izmantoto ierīču dēļ pilnvērtīgi sazināties ar savu grupu ir uzskatāma par uzvedības noteikumu pārkāpumu, un par to pienākas sods saskaņā ar uzvedības noteikumiem.
- D. Spēlētājus laukumā nedrīkst pavadīt dzīvnieki. Vienīgais izņēmums ir, ja dzīvnieks pilda pavadona funkcijas spēlētājam ar veselības traucējumiem. Spēlētājiem ir

Sacensību direktoram iepriekš obligāti jāpaziņo par dzīvnieka pavadoņa izmantošanu sacensību laikā.

- E. PDGA patur tiesības noteikt un pielietot disciplināras darbības pret saviem biedriem un spēlētājiem, kas var spēlētājam noteikt arī liegumu piedalīties PDGA sankcionētās sacensībās vai arī PDGA biedra statusa zaudēšanu uz visiem laikiem. Papildu informācijai aicinām skatīt PDGA Disciplināro procedūru aprakstus.

3.02 Spēles temps

- A. Ikvienam spēlētājam ir jāspēlē bez liekas kavēšanās un jāiegulda atbilstošas pūles, lai neatpaliktu no priekšā spēlējošās grupas. Spēlētājiem pēc viena celiņa pabeigšanas ir veikli bez kavēšanās jānododas uz nākamā celiņa starta laukumu. Grupas spēlētāju darbībām nevajadzētu ietekmēt spēles tempu aizmugurē spēlējošajai grupai. Kā arī virzoties pa spēles koridoru, spēlētājam nevajadzētu veikt darbības, kas kavē spēles gaitu un tempu.
- B. Spēlētājiem, kas ar savām darbībām izraisa nevajadzīgu kavēšanos, līdz ar grupas vai Sacensību direktora lēmumu var tikt piešķirts sods par Laika ierobežojuma noteikumu neievērošanu (skatīt punktu 802.03, Laika ierobežojums).

3.03 Spēlētāja pārkāpumi

- A. Visiem spēlētājiem, piedaloties PDGA sankcionētās sacensībās un sniedzot komentārus plašsaziņas līdzekļos, ir jāievēro sporta ētikas, pieklājības un godīguma profesionālie standarti. Rīcība, kas pārkāpj šos standartus, ir uzskatāma par spēlētāja uzvedības noteikumu pārkāpumu (skatīt nodaļu 812, Uzvedība). Par to var aizrādīt citi spēlētāji, par soda mēru lemj Sacensību direktors un par jebkurām tālākajām atbilstošajām disciplinārajām darbībām lemj PDGA.
- B. Ja spēlētājs pārkāpj augstāk aprakstītos principus, Sacensību direktors pēc saviem apsvērumiem par pirmo pārkāpumu var izteikt oficiālu brīdinājumu (izņemot punktā 3.03.C minētos apstākļus). Jebkurā citā gadījumā Sacensību direktors spēlētāju nekavējoties diskvalificē. Darbības, kas pārkāpj šos principus, ietver, bet neaprobežojas ar:
1. Atkārtotu un klaju lamāšanos un necenzētas valodas pielietojumu.
 2. Priekšmetu mešanu aiz dusmām (ja vien tie nav diski).
 3. Klaji rupju un apdraudošu uzvedību pret jebkuru klātesošo.
 4. Apzinātu un klaji destruktīvu vandalisma rīcību pret īpašumu, dzīvniekiem un augiem (skatīt nodaļu 803.03, Laukuma bojāšana).
 5. Publisku alkohola demonstrēšanu vai lietošanu (pat ja to pieļauj lokālā likumdošana) no divu minūšu brīdinājuma signāla līdz spēlētāja rezultātu kartiņas iesniegšanas brīdim C vai zemāka līmeņa sankcionētajās sacensībās (par soda mēriem B vai augstāka līmeņa sankcionētajās sacensībās skatīt punktu 3.03.C.4). Šis nosacījums neattiecas uz Līgas sacensībām, kurās, ja lokālā likumdošana un konkrēto sacensību noteikumi to pieļauj, tad pilngadīgi spēlētāji drīkst lietot alkoholu sacensību apļa laikā (skatīt punktu 1.14.C.4).
 6. Pārmērīgu alkohola vai citu apreibinošu vielu publisku lietošanu sacensību norises vietā.

7. Klaju nespēju vai atteikšanos ievērot vai atbilstoši piemērot disku golfa noteikumus sacensību laikā (skatīt punktu 801.02.B, Noteikumu piemērošana).
 8. Traucēšanu, nespēju vai nevēlēšanos sadarboties ar tiesnesi, lai veiktu jebkādas apstākļu noskaidrošanas darbības, lai izvērtētu kāda spēlētāja rīcību un uzvedību.
 9. Apzinātu nolūku manipulēt ar spēlētāja reitingu caur tīši kļūdainu spēli vai izstāšanos no sacensībām (skatīt punktu 811.E, Nepareiza laukuma izspēlēšana).
 10. Darbībām, kas nav uzskaitītas šeit vai punktā 3.03.C, taču kas ir pretrunā ar valsts likumdošanu vai vietējās pašvaldības saistošajiem noteikumiem, parka teritorijas noteikumiem vai disku golfa laukuma noteikumiem.
- C. Arī zemāk uzskaitītās darbības ir augstāk aprakstīto principu pārkāpums. Spēlētāji, kas pārkāpj vienu vai vairākus no šiem punktiem, nesaņem brīdinājumu un tiek nekavējoties diskvalificēti ar Sacensību direktora lēmumu:
1. Krāpšanās: apzināts mēģinājums apiet disku golfa spēles noteikumus.
 2. Fizisks uzbrukums jebkuram no klātesošajiem.
 3. Publiska ar valsts likumdošanu vai pašvaldības noteikumiem noteiktu nelegālu vai aizliegto vielu demonstrēšana vai lietošana no divu minūšu brīdinājuma signāla līdz spēlētāja rezultātu kartiņas iesniegšanas brīdim.
 4. Publiska alkohola demonstrēšana vai lietošana PDGA sankcionētās B vai augstāka līmeņa sacensībās, vai arī marihuānas izmantošana jebkura līmeņa PDGA sankcionētās sacensībās (pat ja to pieļauj lokālā likumdošana) no divu minūšu brīdinājuma signāla līdz spēlētāja rezultātu kartiņas iesniegšanas brīdim.
- D. Spēlētājiem ir pienākums par citu spēlētāju pārkāpumiem nekavējoties ziņot Sacensību tiesnesim vai arī pēc sacensību apļa noslēguma ziņot Sacensību direktoram.
- E. Sacensību direktoriem ir pienākums cik vien ātri iespējams ziņot PDGA par jebkuru diskvalifikāciju un spēlētāju pārkāpumiem.
- F. Diskvalificētie spēlētāji zaudē jebkuru naudas vai mantisko balvu, kā arī nesaņemot dalības maksas atmaksu.
- G. Publiska tabakas produktu demonstrēšana vai lietošana no sacensību organizatoru, spēlētāju un viņu palīgu puses ir stingri aizliegta jebkura līmeņa PDGA sankcionētās sacensībās, ja tajās ietilpst Junioru divīzijas (arī divīzijas, kas sākas ar MJ un/vai FJ prefiksu), tai skaitā arī PDGA Junioru Pasaules Čempionātā. Tamlīdzīga demonstrēšana vai lietošana ir aizliegta arī visās PDGA *Majors* un *Elite Series* sacensībās, kā arī visos paralēli ar šīm sacensībām notiekošajos pasākumos, sākot no divu minūšu brīdinājuma signāla līdz spēlētāja rezultātu kartiņu iesniegšanas brīdim.
1. Šis aizliegums ietver jebkādu tabakas produktu smēķēšanu un košļāšanu, kā arī elektroniskās un tvaika cigaretes, neatkarīgi no tā, vai tās ir ar vai bez tabakas. Šis aizliegums neattiecas uz smēķēšanas atmešanas produktiem, kas nerada dūmus, tvaikus, kā, piemēram, nikotīna košļājamā gumija, nikotīna plāksteri vai nikotīna pastilas.

2. Spēlētājiem un viņu palīgiem (kedjiem) ikviens šo aizliegumu pārkāpums tiks uzskatīts par uzvedības pārkāpumu. Pārkāpējiem tiks izteikta prasība nolikt malā konkrētos produktus līdz būs noslēdzies sacensību aplis. Atkārtoti pārkāpumi tiks sodīti, piešķirot soda punktus (skatīt punktu 812.C, Uzvedība). Joprojām turpinot pārkāpt aizliegumus, spēlētāji var tikt diskvalificēti (skatīt punktu 3.03.B).
3. Visās sacensībās, kurās neietilpst junioru divīzijas un uz kurām ir attiecināmi šie noteikumi, Sacensību direktors var noteikt smēķēšanai atļautu zonu, kas ir prom no publiskās vides, un kuru spēlētāji, viņu palīgi un sacensību organizatori drīkst izmantot smēķēšanai arī sacensību apļa laikā. Visi noteikumi attiecinā uz spēles tempu joprojām ir spēkā (skatīt nodaļu 3.02).
4. Jebkura līmeņa PDGA sankcionētās sacensībās, kurās ietilpst Junioru divīzijas, tai skaitā arī PDGA Junioru Pasaules Čempionāts, specializētas smēķēšanas zonas netiek piedāvātas.
5. Gadījumos, kad vietējie noteikumi ir pretrunā ar šiem noteikumiem, detalizētai situācijas apstākļu noskaidrošanai aicinām sazināties ar PDGA Sacensību atbalsta direktoru.

3.04 Ģērbšanās kodekss

- A. Visi Ģērbšanās kodeksa noteikumu pārkāpumi tiks uzskatīti par Uzvedības pārkāpumiem (skatīt nodaļu 812, Uzvedība).
- B. Visiem sacensību dalībniekiem un sacensību organizatoriem ir obligāti jānēsā kreklis.
- C. Visiem sacensību dalībniekiem un sacensību organizatoriem ir obligāti jānēsā apavi vai citi pēdas nosedzoši līdzekļi. Spēlētājiem nav atļauts spēlēt ar basām kājām. Sandales vai pludmales čības ir atļautas.
- D. Visiem dalībniekiem jebkurās PDGA *Elite Series* un *Major* sacensībās ir obligāti jāievēro sekojošs ģērbšanās kodekss. PDGA rekomendē šī ģērbšanās kodeksa prasības attiecināt arī uz A vai zemāka līmeņa sacensībām, taču šis lēmums tiek atstāts Sacensību direktora ziņā:
 1. Tiek sagaidīts, ka visi PDGA sankcionēto sacensību spēlētāji un organizatori ir apģērbušies pieklājīgi un uztur tīru, sakoptu izskatu visās ar sacensībām saistītajās norisēs.
 2. Visiem spēlētājiem ir jāvalkā kreklis, kas nosedz ķermeņa augšdaļu. Par pieņemamu tiek uzskatīts izmērā atbilstošs kreklis ar apkaklīti un piedurknēm, kas nosedz augšdelmus. Kreklis bez piedurknēm un apkakles netiek uzskatīts par pieņemamu, taču sievietes var valkāt kreklu bez piedurknēm, bet ar apkaklīti. Sievietes var arī valkāt izmērā atbilstošu viengabala tenisa kleitu ar vismaz vienu collu platām plecu lencēm.
 3. Klasiski T-krekli netiek uzskatīti par pieņemamiem, izņemot sacensību dalībniekiem Junioru un Amatieru divīzijās priekšsacīkšu laikā. Junioriem un Amatierim nav atļauts valkāt T-krekļus sacensību pusfinālā un finālā apļa laikā. Krekli ar apļveida vai V-veida apkakli, kas speciāli paredzēti sportam un

kas veidoti no augstvērtīgu tehnoloģiju materiāliem (piemēram, *Dry-Fit*, *Cool-Max* u.c.), ir uzskatāmi par pieņemamiem.

4. Krekli, kas nokarājas krietni garāk par spēlētāja jostas vietu, ir jāaizliek garām aiz bikšu vai šortu jostas.
5. Laukumā nav atļauts valkāt iepļēstus kreklus, šortus vai bikses. Tas attiecas arī uz krekliem, kam nedrīkst būt iegrietas, iepļēstas vai nenošūtas vēdināšanas atveres.
6. Uz apģērba ir aizliegts valkāt aizskarošus, rupjus vai necenzētas valodas uzrakstus, attēlus un logotipus. Junioru divīzijas spēlētāji nedrīkst valkāt sauķļus, attēlus vai logotipus, kas saistīti ar alkoholu, tabaku vai narkotikām.
7. Šis ģērbšanās kodekss ir spēkā no jebkuru sacensību sākuma līdz to beigām, ietverot arī sacensību apļus.
8. Spēlētāji, kas līdz ar spēlētāju kopas reducēšanu no sacensībām izstājas, taču joprojām vēlas palikt sacensību norises vietā, tiek uzskatīti par skatītājiem, līdz ar to sacensību ģērbšanās kodekss uz viņiem vairs nav attiecināms.

3.05 Ratiņi, spēlētāju palīgi un grupas

- A. Visās PDGA sankcionētās sacensībās spēlētājiem sacensību apļa laikā ir jāpārvietojas ar kājām, ja vien šim nolūkam nav paredzēts specializēts transports, kā piemēram, golfa mašīnas, kurām jābūt pieejamām ikvienam sacensību dalībniekam vienas divīzijas ietvaros (nevis kā papildu maksas pakalpojums).
- B. Spēlētāja palīgs (kedijs) ir persona, kas nes spēlētāja aprīkojumu vai nodrošina citu veidu palīdzību sacensību apļa laikā. Spēlētāji sava sacensību apļa laikā var nozīmēt vienu palīgu. Palīgam ir jābūt vismaz 13 gadus vecam un jāievēro visi tie paši Oficiālie disku golfa noteikumi un Sacensību rokasgrāmatas noteikumi, kurus ievēro viņu spēlētājs. Tai skaitā tiek ietverts arī ģērbšanās kodekss. Tomēr spēlētāja palīgam nav obligāti jābūt nedz PDGA biedram, nedz Sertificētam tiesnesim.
- C. Spēlētāji, kas izvēlēsies izmantot palīga palīdzību, būs pilnībā atbildīgi par palīga uzvedību laukumā, sākot no divu minūšu gatavības signāla līdz spēlētāja kartiņas iesniegšanai. Ikviens sods par spēlētāja palīga pārkāpumiem (kas noteikti šajā nodaļā un nodaļā 3.03) tiks piemērots abiem – gan spēlētājam, gan arī spēlētāja palīgam.
- D. Spēlētāju palīgi neietilpst spēlētāju grupā, līdz ar to tie nevar norādīt uz spēlētāju noteikumu pārkāpumiem un piedalīties grupas lēmuma pieņemšanā.
- E. Spēlētājiem ir jāinstruē savus palīgus, lai viņi ietur atbilstošu distanci un nekādā veidā neiztraucē sāncensu metieniem.
- F. Spēlētājiem ir atļauts lietot apstiprinātus aprīkojuma pārvietošanas līdzekļus kā, piemēram, disku golfa somas, salokāmos krēsliņus un velkamos ratiņus. Nevienās PDGA sankcionētās sacensībās aprīkojuma pārvietošanai nav atļauts izmantot dzīvniekus, motorizētus vai velosipēda tipa transporta līdzekļus.
- G. PDGA *Majors* un *Elite Series* sacensībās grupa sastāv TIKAI no pašiem spēlētājiem, viņu personīgajiem palīgiem, jebkura sacensību personāla (piemēram, rezultātu planšetes nesējs), Sacensību tiesnešiem u.tmldz., kā arī

no akreditētu mediju pārstāvjiem. Nevienai citai personai nav atļauts atrasties spēlējošā grupā. Visi pārējie (tai skaitā arī spēlētāji, kas savu sacensību apli jau pabeiguši) tiek uzskatīti par skatītājiem, un viņiem jāatrodas speciāli skatītājiem paredzētājās zonās prom no spēlējošās grupas.

3.06 Tūres spēlētāju attiecības ar Medijiem un Sponsoriem

- A. Visi sacensību dalībnieki piekrīt, ka PDGA un tās aģenti var publicēt fotogrāfijas un attēlus ar dalībnieku piedalīšanos PDGA sankcionētās sacensībās.
- B. Visiem PDGA *Elite Series* un *Major* sacensību dalībniekiem ir jābūt pieejamiem jebkuram medijam, kamēr vien viņi atrodas sacensību norises vietā, izņemot sacensību apla norises laikā un 30 minūšu laikā pirms to starta.
- C. Mediju pārstāvjiem ir jāatturas no spēlētāju intervēšanas līdz brīdim, kamēr viņi savas rezultātu kartiņas ir oficiāli iesnieguši sacensību tiesnešiem.
- D. Aktuālāko informāciju par mediju politiku PDGA sacensībās iespējams apskatīt PDGA Mediju politikas dokumentā.

3.07 Piegādātāju un tirgotāju politika

- A. Sacensību direktors piegādātājiem un tirgotājiem pēc saviem apsvērumiem var atteikt piekļuvi sacensību norises vietai.
- B. Ja nepieciešams, tad sponsori, piegādātāji un tirgotāji ir paši atbildīgi par nepieciešamo atļauju ieguvu no atbilstošām iestādēm, un pēc Sacensību direktora pieprasījuma jābūt gataviem šīs atļaujas uzrādīt.
- C. Nespējot ievērot šos noteikumus, PDGA var lemt par tālākām disciplinārām darbībām attiecībā uz turpmāko sadarbību ar konkrētajiem piegādātājiem, tirgotājiem un sponsoriem.

3.08 Sacensību direktora tiesības un pienākumi

PDGA apzinās, ka organizācijas spēks un disku golfa sacensību ilgtspēja ir atkarīga no efektīvas sadarbības starp PDGA un Sacensību direktoru. Lai palīdzētu Sacensību direktoriem paveikt savu darbu labāk, PDGA nodrošina viņus ar noteiktām tiesībām. Taču Sacensību direktoram ir arī pienākumi attiecībā pret PDGA un sacensību spēlētājiem. To klāstā ietilpst sekojošais:

- A. Ikviens atbilstoši kvalificēts, aktīvs PDGA biedrs, kurš izrāda interesi par PDGA sankcionētu sacensību organizēšanu, var tikt aicināts nokārtot tiešsaistes zināšanu pārbaudi saistībā ar sacensību organizēšanas procedūrām, lai pārliecinātos par personas spējām vadīt sacensību norisi. Šī tiešsaistes pārbaude būs balstīta uz Oficiālo disku golfa noteikumu un Sacensību rokasgrāmatas noteikumu pārzināšanu.
- B. Sacensību direktors piekrīt sekot PDGA Tūres Standartiem un Sankcionēšanas prasībām, kas atbilst plānoto sacensību līmenim.
- C. Sacensību direktoriem var tikt pieprasīts parakstīt apliecinājumu, ka viņi ir iepazinušies ar Oficiālajiem disku golfa noteikumiem un Sacensību rokasgrāmatu, un piekrīt ievērot šo dokumentu saturu, lai varētu pilnvērtīgi vadīt

- jebkuras PDGA sankcionētās sacensības.
- D. Sacensību direktoriem ir jānorāda plānoto sacensību finansiālā informācija, kā tas ir norādīts PDGA Sankcionēšanas līgumā. Taču viss pārējais, kas ir ārpus PDGA pieprasītās informācijas saistībā ar sacensību finansiālo plānošanu un īstenošanu, ir pilnīgā Sacensību direktora pārziņā.
 - E. Saskaņā ar PDGA Statūtu nodaļu 2.4, Sacensību direktors nevar atteikties sadarboties ar kādu personu, balstoties uz viņu rasi, vecumu, reliģisko piederību, seksuālo orientāciju, ādas krāsu, nacionālo piederību, invaliditāti, dzimumu vai izcelsmi.
 - F. Sacensību direktoriem ir jāpakļaujas un jāievēro PDGA pieņemtie disciplinārie lēmumi attiecībā uz spēlētājiem.
 - G. Jebkurām problēmu vai neskaidrību situācijām, kas var rasties sacensību organizēšanas un norises laikā, neatkarīgi, vai tās ir/nav aprakstītas kādā no PDGA dokumentiem, tai skaitā arī apsūdzības par Sacensību direktora tiesību ļaunprātīgu izmantošanu, var tikt pievērsta PDGA uzmanība, izmantojot PDGA Disciplināro procesu.
 - H. Ja sacensību organizēšanas vai norises laikā atklājas, kas sacensības neatbilst vai arī Sacensību direktora rīcība neatbilst prasībām, kuras ir noteiktas Sankcionēšanas līgumā, Tūres Standartos, PDGA Privātuma Politikā un Sacensību rokasgrāmatā, tad PDGA patur tiesības ierobežot šādu sacensību organizēšanas iespējas nākotnē vai arī atcelt Sacensību direktora tiesības un iespējas organizēt turpmākās sacensības.
 - I. Nespēja nodrošināt atbilstošu atskaiti par sacensību rezultātiem vai arī izpildīt sacensību finansiālās saistības var novest pie tālākām disciplinārām darbībām, kas ietver arī Sacensību direktora PDGA biedra statusa un privilēģiju anulēšanu.
-

Lai iepazītos ar noteikumos minētajiem PDGA politikas dokumentiem un papildu noteikumiem, aicinām apmeklēt tīmekļa vietni **www.pdga.com**.



Noskenējiet šo kodu, lai PDGA tīmekļa vietnē skatītu Oficiālo disku golfa noteikumu jaunāko versiju (angliski), kurā norādītas visas aktuālākās izmaiņas. Dzēstie punkti ir izsvītroti, savukārt no jauna ieviestie punkti ir pasvītroti.