

Official Rules of Disc Golf

URADNA PRAVILA

DISK GOLFA

PDGA.com

PDGA™

Kazalo

800	Opis igre	808	Točkovanje
801	Uporaba pravil	809	Drugi meti
801.01	Poštenost	809.01	Opuščen met
801.02	Izvrševanje	809.02	Provizorični met
801.03	Pritožbe	809.03	Vadbeni met
802	Metanje	810	Oviranje
802.01	Met	811	Napačna igra
802.02	Vrstni red igranja	812	Vljudnost
802.03	Prekoračitev dovoljenega časa	813	Oprema
802.05	Lega	813.01	Nedovoljeni disk
802.06	Označevanje lege	813.02	Nedovoljena oprema
802.07	Postavitve	Priloga A: Igra ena na ena	
803	Ovire in olajšave	A.01	Splošno
803.01	Premikanje ovir	A.02	Vrstni red igranja
803.02	Olajšava pri ovirah	A.03	Kazni
803.03	Uničevanje igrišča	A.04	Točkovanje
804	Regulirane smeri	A.05	Predaja
804.01	Obvezne smeri	A.06	Zmaga
805	Regulirani položaji	Priloga B: Dvojice in ekipna igra	
805.01	Določanje položaja	B.01	Splošno
805.02	Disk nad dvema metroma	B.02	Vrstni red igranja
805.03	Izgubljeni disk	B.03	Kazni
806	Regulirana območja	B.04	Lega
806.01	Območje za patanje	B.05	Oblike
806.02	Avt	Priloga C: Viri	
806.03	Neformalno območje	Priloga D: Pretvorbe	
806.04	Olajševalno območje	Priloga E: Kazalo	
806.05	Hazard		
807	Zaključevanje proge	Vprašanja in odgovori o pravilih	



PDGA Uradna pravila disk golfa

800 Opis igre

Cilj igre disk golfa je priti do konca igrišča z najmanjšim številom metov diska. Igrišče navadno sestavlja devet ali 18 prog, vsaka od njih pa je ločena enota za pridobivanje točk.

Igra na vsaki progi se začne na izmetni coni in konča pri tarči. Ko igralec vrže iz izmetne cone, se vsak nadaljnji met začne na točki, kjer je disk pristal. Ko zaključi progo, igralec nadaljuje igro iz izmetne cone naslednje proge, dokler ne odigra vseh prog.

Igrišča za disk golf so navadno postavljena na gozdnatih območjih in v njihovi okolici z razgibanim terenom, ki zagotavlja naravne ovire za let diska. Igralec na noben način ne sme spreminjati igrišča, da bi zmanjšal zahtevnost proge. Igralci morajo igrati na igrišču, kakršno je, in metati disk s točke, kjer leži, razen če pravila dovoljujejo drugače.

801 Uporaba pravil

801.01 Poštenost

- A. Pravila so bila pripravljena tako, da spodbujajo pošteno igro vseh igralcev disk golfa. Pri uporabi teh pravil mora igralec upoštevati pravilo, ki najbolj neposredno opisuje določeno situacijo. Če sporna situacija ni zajeta v pravilih, se odločitev sprejme v skladu s pošteno igro. Logična izpeljava najbližjega obstoječega pravila ali načel, zajetih v pravilih, bo pogosto vodila do odločitve v skladu s pošteno igro.

801.02 Izvrševanje

- A. Igralci proge igrajo v dodeljeni skupini, namen katere je preverjanje točk in zagotavljanje igre v skladu s pravili. Za sprejem kakršnekoli odločitve skupine se mora strinjati večina igralcev.
- B. Od igralcev se pričakuje, da javijo kršitev, če je očitno, da je do nje prišlo. Da bi bila kršitev izvršljiva, mora biti takoj izrečena (razen za napačno igro).
- C. Igralec v skupini lahko javi ali potrdi kršitev pravil kateregakoli igralca v skupini tako, da obvesti vse igralce v skupini.
- D. Opozorilo je začetni opomin, ki ga igralec prejme ob kršitvi določenih pravil; za nadaljnje kršitve pravila so predvideni kazenski meti. Prijave kršitve pravila, ki ji sledi opozorilo, ni treba potrditi, da je izvršena. Opozorila se ne prenašajo iz ene runde v drugo, prav tako ne v končnico.
- E. Prijava kršitve pravila, ki jo javi igralec in ji sledi en ali več kazenskih metov, je lahko izvršena samo, če jo potrdi drug igralec ali uradna oseba tekmovanja. Kazenski met je met, ki se prišteje igralčevim točkam zaradi kršitve pravila ali zaradi premestitve lege, ki jo zahteva pravilo.
- F. Uradna oseba tekmovanja ali uradna oseba je oseba, ki jo vodja pooblasti za presojo o primerni uporabi pravil med igro. Uradna oseba lahko javi ali potrdi kršitev pravila kateregakoli igralca. Prijava uradne osebe ne potrebuje potrditve za njeno izvršitev. Uradna oseba, ki igra, ne more delovati kot uradna oseba za igralce, ki igrajo v isti diviziji.

- G. Vodja je oseba, ki je odgovorna za tekmovanje ali dogodek. Vodja je lahko vodja tekmovanja, vodja igrišča ali vodja lige. Samo vodja lahko diskvalificira igralca. Odločitve vodje so dokončne.
- H. Met ali dejanje, ki se kaznuje po več kot enem pravilu, se odigra v skladu s pravilom, ki doprinese največ kazenskih metov. Če pravila zahtevajo enako število kazenskih metov, se upošteva pravilo, ki je bilo prvo kršeno.

801.03 Pritožbe

- A. Če skupina ne more sprejeti večinske odločitve glede pravil, odločitev temelji na razlagi, ki je najbolj ugodna za metalca.
- B. Na odločitev skupine se lahko igralec pritoži pri uradni osebi, na odločitev uradne osebe pa pri vodji. Pri tem mora to namero jasno in takoj izraziti skupini. Če je uradna oseba oz. vodja na voljo, se lahko skupina med obravnavo umakne in dovoli drugim skupinam, da igrajo naprej.
- C. Če uradna oseba ali vodja nista takoj na voljo, lahko metalec izvede niz več provizoričnih metov za vsak dodaten možen izid odločitve in se pozneje pritoži na odločitev pri uradni osebi ali vodji.
- D. Če je odločitev razveljavljena, lahko uradna oseba ali vodja prilagodi rezultat igralca tako, da ta odraža pravilno interpretacijo pravil. Namesto tega lahko vodja odredi, da igralec ponovno odigra eno ali več prog. Odločitve vodje so dokončne.

802 Metanje

802.01 Met

- A. Met je zagon in izpustitev diska z namenom, da spremeni svoj položaj.
- B. Šteje se vsak met, ki ga igralec izvede z namenom spremembe lege diska, razen če se po določenem pravilu ne upošteva.
- C. Pri neupoštevanem metu se prav tako ne upoštevajo kazenski meti, ki se nanj nanašajo. Kazenski meti, ki so povezani z izvajanjem meta, so meti za: avt, hazard, zgrešeno obvezno smer, nad dvema metroma, postavitvev, označevanje, neprimerno olajšavo in izgubljeni disk.

802.02 Vrstni red igranja

- A. Vrstni red metanja prve proge je vrstni red, v katerem so igralci navedeni na točkovniku.
- B. Vrstni red metanja na vseh nadaljnjih izmetnih conah je odvisen od rezultata na prejšnji progi, tako da igralec z najmanjšim številom točk meče prvi in tako naprej. Pri izenačenju se vrstni red metanja ne spremeni.
- C. Ko imajo vsi igralci lego diska izven izmetne cone, nadaljuje igralec, čigar lega je najbolj oddaljena od tarče (oddaljeni igralec).
- D. Če igralec izvaja še en met z iste lege oz. ponovitev meta, ostane naslednji v vrstnem redu metanja. Ponovitev meta je dodatni met z iste lege, ki ga igralec izvede namesto prvotnega meta.

- E. Da bi olajšal potek igre, lahko igralec, ki ni na vrsti, odigra met, če se igralec, ki je na vrsti, s tem strinja ali če met ne vpliva na igralca, ki je na vrsti.
- F. Met diska pri neupoštevanju vrstnega reda je kršitev pravila vljudnosti.
- G. Med tekmovanjem nobena skupina ne sme prehiteti skupine pred sabo, razen če to zahteva uradna oseba ali če se skupina umakne v skladu s pravili.

802.03 Prekoračitev dovoljenega časa

- A. Igralec čaka predolgo, če je prisoten in meta ne izvede v 30 sekundah:
 - 1. po metu prejšnjega igralca in
 - 2. po tem, ko je imel dovolj časa, da prispe in določi lego, in
 - 3. ko je naslednji na vrsti, in
 - 4. je v tem času njegovo igralno območje prosto.
- B. Igralec, ki prekorači dovoljeni čas, prejme opozorilo za prvo kršitev. Igralec, ki čaka predolgo, po tem, ko je bil opozorjen na to kršitev v isti rundi, prejme en kazenski met. Za igralca, ki manjka, ko je na vrsti za met, glej 811.F.5.
- C. Igralec lahko skupino zaprosi za dodaten čas za stranišče. Če se igralec v razumnem času ne vrne, se upošteva, da je na progi manjkal in prejme rezultat par plus 4.

802.04 Začetek runde

- A. Igra se začne na vsaki progi z metom igralca iz izmetne cone. Izmetna cone je območje, ki je jasno omejeno. V nasprotnem primeru je to območje, ki se razteza tri metre pravokotno za označeno linijo izmetne cone. Linja izmeta je črta na sprednji strani izmetne cone ali črta med zunanjsima robovoma dveh označevalcev izmetne cone.
- B. Ko igralec izpusti disk, mora imeti vsaj eno podporno točko znotraj izmetne cone in vse podporne točke morajo biti znotraj izmetne cone. Podporna točka je katerikoli del telesa, ki je v trenutku izmeta v stiku s podlago ali katerikoli predmetom, ki omogoča oporo. Igralec lahko ima podporno točko zunaj izmetne cone pred izmetom ali po njem, vendar ne v trenutku, ko izpusti disk.
- C. Če igralec krši pravilo 802.04 B, je kršil pravilo postavitve in prejme en kazenski met.

802.05 Lega

- A. Lega je prostor na igralni površini, na katerem igralec zavzame položaj za met. Igralna površina je površina, navadno tla, ki lahko podpira igralca oz. na kateri je mogoče zavzeti primeren položaj. Igralna površina je lahko nad drugo igralno površino ali pod njo. Če ni jasno, ali gre za igralno površino, odločitev sprejme vodja ali uradna oseba.
- B. Lega za prvi met na določeni progi je izmetna cone.
- C. Kazenska izmetna cone je lega. Kazenska izmetna cone je območje na igrišču, ki ga določi vodja in s katerega se pod določenimi pogoji izvede met. Kazenska izmetna cone je lahko označena in se jo uporablja enako kot izmetno cone ali

enako kot označeno lego. Izmetna cona se lahko uporablja kot kazenska izmetna cona.

- D. V vseh drugih primerih je lega pravokotnik, širok 20 cm in dolg 30 cm, na liniji igranja za zadnjim robom označevalnega diska. Linija igranja je namišljena črta na igralni površini, ki se razteza od središča tarče do središča označevalnega diska in naprej. Označevalni disk ali označevalec je disk, ki se uporablja za označevanje lege v skladu s pravilom 802.06.

802.06 Označevanje lege

- A. Lego označuje položaj vrženega diska v polju igralne površine.
- B. Igralec lahko lego označi tudi z označevalcem, ki ga položi na igralno površino tako, da se dotika sprednje strani vrženega diska na liniji igranja. Označevalec je majhen disk, ki se ne uporablja pri igri in ustreza tehničnim standardom PDGA za označevalce.
- C. Kadar vržen disk ni znotraj igralne površine ali kadar je treba lego skladno s pravilom premakniti, igralec označi lego z označevalcem v skladu z veljavnim pravilom.
- D. Met z lege, označene na način, ki ni opisan zgoraj, pomeni kršitev označevanja. Igralec za prvo kršitev označevanja prejme opozorilo. Za vsako nadaljnjo kršitev označevanja v isti rundi prejme igralec en kazenski met.

802.07 Postavitev

- A. Če je lega označena z označevalcem, mora igralec pri izmetu diska:

1. imeti vsaj eno podporno točko v stiku s podlago, in

2. nobene podporne točke ne sme imeti bližje tarči, kot je zadnji rob označevalca, in
 3. mora imeti vse podporne točke v polju.
- B. Kazenska izmetna cona se igra kot izmetna cona (glej 802.04.B) ali označena cona (glej 802.07.A).
- C. Igralec, ki krši pravilo 802.07.A ali 802.07.B, je kršil pravilo postavitve in prejme en kazenski met.

803 Ovire in olajšave

803.01 Premikanje ovir

- A. Igralec mora izbrati postavitev, ki povzroči najmanjši premik katerekoli ovire, ki je stalni ali sestavni del igrišča. Ko igralec zavzame položaj, ne sme premikati ovir, da bi dobil več prostora za met. Igralčevo gibanje med metom lahko povzroči naključen premik ovire.
- B. Igralec ne sme premakniti nobene ovire na igrišču, razen v naslednjih primerih:
1. Igralec lahko premakne naključne ovire, ki so na tistem delu igralne površine, kjer je lahko postavljena podpora točka, ki jo bo uporabil pri postavitvi. Naključna ovira je katerikoli predmet ali skupek razsutega drobirja (na primer kamni, listi, vejice ali nepovezane veje) ali katerikoli predmet, ki ga določi vodja.
 2. Igralec lahko zahteva, da se drugi ljudje umaknejo ali umaknejo svoje stvari.

3. Igralec lahko vrne opremo na igrišču ali ovire na svoje mesto.

- C. Igralec, ki premakne katerikoli oviro na igrišču na način, ki ni opisan zgoraj, prejme en kazenski met.

803.02 Olajšava pri ovirah

- A. Igralec se lahko razbremeni naslednjih ovir, ki so na legi ali za njo: škodljivi insekti in živali, ljudje ali katerikoli predmeti, ki jih določi vodja. Za olajšavo lahko igralec označi novo lego, ki je na liniji igranja, dlje od tarče in na najbližji točki, ki omogoča olajšavo (razen če vodja določi večjo olajšavo).
- B. Če ovira igralcu fizično onemogoča, da bi zavzel veljaven položaj za označevalcem ali da bi označil disk nad igralno površino ali pod njo, lahko igralec označi novo lego na liniji igranja neposredno za oviro.
- C. Igralec, ki uporabi olajšavo, ki ni opisana zgoraj, prejme en kazenski met.
- D. Igralec se lahko kadarkoli odloči, da bo uporabil neobvezno olajšavo, in to sporoči skupini. Lego lahko nato prestavi tako, da označi novo lego, ki je dlje od tarče in na liniji igranja. V tem primeru se igralcu prišteje en kazenski met.
- E. Kazenski met se ne doda, če se uporabi neobvezna olajšava po kazni zaradi diska v avtu ali nad dvema metroma.

803.03 Uničevanje igrišča

- A. Igralec, ki namenoma poškoduje katerikoli del igrišča, prejme dva kazenska meta. Igralec je lahko tudi izključen iz tekmovanja v skladu s točko 3.03 Tekmovalnega priročnika PDGA.

804 Regulirane smeri

804.01 Obvezne smeri

- A. Obvezna smer omejuje pot, po kateri se disk lahko premika proti tarči.
- B. Omejeni prostor je navpična ravnina, označena z enim ali več predmeti ali drugimi oznakami, ki določajo robove prostora.
- C. Če del vrženega diska jasno vstopi v omejeni prostor, igralec prejme en kazenski met. Lega za naslednji met je kazenska izmetna cona za to obvezno pot. Če kazenska izmetna cona ni določena, je lega za naslednji met prejšnja lega.
- D. Če igralec vrženi disk izpusti na drugi strani omejenega prostora v primerjavi z zadnjim robom označevalnega diska, je zgrešil obvezno smer. Lega za naslednji met in kazen sta enaki kot pri 804.01.C.

805 Regulirani položaji

805.01 Določanje položaja

- A. Vržen disk ima položaj tam, kjer se prvič ustavi.
- B. Disk je v mirovanju, ko se preneha gibati. Disk v vodi ali listju je v mirovanju, ko se premika samo še zaradi premikanja vode, listja ali vetra.
- C. Če se disk ustavi nad igralno površino, je njegov položaj na igralni površini neposredno pod diskom. Če pod diskom ni igralne površine, je njegov položaj na igralni površini neposredno nad diskom.

- D. Če se vrženi disk razbije na koščke, je njegov položaj mesto največjega koščka.

805.02 Disk nad dvema metroma

- A. Pravilo dveh metrov se nanaša na pravila pod točko 805.02. Pravilo ni v veljavi, razen če ga vodja proglasi za veljavnega. Vodja lahko določi, da pravilo dveh metrov velja za celotno igrišče, za posamezne proge in/ali za posamezne predmete.
- B. Če je pravilo dveh metrov v veljavi, velja naslednje: ko se disk ustavi vsaj dva metra nad igralno površino (merjeno od najnižje točke diska do igralne površine neposredno pod njim), igralec prejme en kazenski met. Položaj diska je na igralni površini neposredno pod diskom.
- C. Za disk, ki ga podpira tarča proge, ki se igra, ne velja pravilo dveh metrov.
- D. Če igralec premakne disk, preden je bila odločitev sprejeta, se upošteva, da se je disk ustavil nad dvema metroma.

805.03 Izgubljeni disk

- A. Disk velja za izgubljenega, če ga igralec ne najde v treh minutah po prihodu na območje, kjer naj bi se nahajal. Merjenje treh minut lahko prične katerikoli igralec v skupini ali uradna oseba in mora obvestiti skupino, da se je merjenje časa začelo.
- B. Pri iskanju diska morajo pomagati vsi igralci v skupini. Če tega igralec ne stori, se šteje za kršitev pravila vljudnosti.
- C. Ko je disk enkrat razglašen za izgubljenega, se to ne spremeni, tudi če ga kasneje najdejo. Igralec lahko uporablja najdeni disk.

- D. Igralec, ki je izgubil disk, prejme en kazenski met. Naslednji met izvede iz prejšnje lege. Če je na progi določena kazenska izmetna cona za izgubljeni disk, se met izvede iz kazenske izmetne cone in ne iz prejšnje lege.
- E. Če se pred zaključkom tekmovanja ugotovi, da je bil igralčev disk, ki so ga razglasili za izgubljenega, odstranjen ali vzet, preden je veljal za izgubljenega, se za tisto proggo igralcu odštejeta dva meta.
- F. Če je določena kazenska izmetna cona za izgubljeni disk, lahko vodja igralcem dovoli, da gredo neposredno do kazenske izmetne cone in mečejo od tam, pri tem pa pridobijo dva kazenska meta.

806 Regulirana območja

806.01 Območje za patanje

- A. Vsak met, ki je izveden znotraj 10 metrov od tarče, merjeno od sprednjega dela lege do tarče, se imenuje pat.
- B. Po tem, ko igralec izpusti disk pri patu, mora ohraniti popolno ravnotežje za označevalcem, preden se pomakne proti tarči. Igralec, ki tega ne stori, je kršil pravilo postavitve in prejme en kazenski met.

806.02 Avt

- A. Avt je območje, ki ga določi vodja, s katerega se ne sme metati diska in znotraj katerega igralec ne sme zavzeti položaja za met. Linija avta je del avta. Katerokoli območje igrišča, ki ni avt, se razume kot v polju.

- B. Disk je v avtu, če je njegov položaj jasno in v celoti obkrožen z območjem avta.
- C. Disk, ki ga ni mogoče najti, velja za disk v avtu, če obstajajo prepričljivi dokazi, da se je ustavil v avtu. Če takšnih dokazov ni, disk velja za izgubljenega, igra pa se nadaljuje v skladu s pravilom 805.03.

D. Igralec, čigar disk je v avtu, prejme en kazenski met. Igralec lahko naslednji met izvede:

1. iz prejšnje lege ali,

2. iz lege, označene z označevalcem, ki leži na igralni površini največ en meter oddaljen od točke, kjer je bil disk nazadnje v polju.

Zgoraj opisane možnosti za avt lahko vodja omeji le ob predhodnem soglasju vodje za podporo dogodkov PDGA. Po presoji vodje lahko igralec naslednji met izvede:

3. znotraj določene kazenske izmetne cone ali,

4. iz lege, označene z označevalcem, ki leži na igralni površini največ en meter oddaljen od točke na liniji avta, ki je najbližje položaju diska.

E. Če je položaj vrženega diska v polju in znotraj enega metra od linije avta, se lahko lega premakne na katerokoli točko na enometrski črti, ki leži pravokotno na točko linije avta in seka vrženi disk. Če je vrženi disk znotraj enega metra od kota, se lahko lega premakne na enometrsko črto, ki poteka od kota do vrženega diska in naprej.

- F. Linija avta se razteza v navpično ravnino. Pri označevanju znotraj enega metra od linije avta, se lahko oddaljimo en meter od katerekoli točke na ravnini navzgor ali navzdol.
- G. Če je določena kazenska izmetna cona za avt, lahko vodja igralcem dovoli, da gredo neposredno do kazenske izmetne cone in mečejo od tam, pri tem pa pridobijo dva kazenska meta.
- H. Vodja lahko določi olajšavo, večjo od enega metra, za določene predele avta na progi.
- I. Če igralec premakne disk, preden je bilo določeno, ali disk leži v avtu ali ne, velja, da je disk v avtu.

806.03 Neformalno območje

- A. Neformalno območje je neformalna voda ali katerokoli območje, ki ga vodja pred začetkom runde posebej določi za neformalno območje. Neformalna voda je vsako vodno telo, ki je v polju in ki ga vodja ni izrecno razglasil za del igrišča.
- B. Za uveljavljanje olajšave od neformalnega območja lahko igralec premakne lego na najbližjo lego, ki je dlje od tarče in na liniji igranja, na najbližji točki, ki omogoča olajšavo (razen če vodja določi večjo olajšavo).

806.04 Olajševalno območje

- A. Olajševalno območje je območje, ki ga določi vodja in s katerega se ne sme izvajati meta, ali katerokoli območje v polju, na katerega igralci po zakonu ne smejo vstopati. Olajševalno območje se igra kot avt, s to razliko, da se igralcu, čigar disk se je ustavil na olajševalnem območju, ne prištejejo kazenski meti.

806.05 Hazard

- A. Hazard je območje, ki ga določi vodja in za katerega je predpisan kazenski met.
- B. Disk je v hazardu, če je njegov položaj jasno in v celoti obkrožen z območjem hazarda ali s kombinacijo hazarda in avta.
- C. Igralec, čigar disk je v hazardu, prejme ne kazenski met. Lega se ne premakne.
- D. Če igralec premakne disk, preden je bilo določeno, ali disk leži v hazardu ali ne, velja, da je disk v hazardu.

807 Zaključevanje proge

- A. Tarča je predmet, ki jasno označuje zaključek proge. Koš je oblikovan tako, da ujame diske in je navadno sestavljen iz pladnja, verig in nosilca verig, nameščenega na drog. Predmetna tarča ima navadno označeno ciljno območje.
- B. Da igralec zaključi progo s košem, mora izpustiti disk, ta pa se mora ustaviti tako, da ga podpira pladenj ali verige in je pod nosilcem verig.
- C. Da igralec zaključi progo s predmetno tarčo, mora izpustiti disk, ta pa mora zadeti označeno ciljno območje predmeta.

808 Točkovanje

- A. Igralec, ki je naveden na prvem mestu, je odgovoren za prevzem točkovnikov za igralce v skupini.

- B. Igralci v skupini rezultate zapisujejo v enaki meri, razen če se igralec ali zapisnikar prostovoljno odloči, da bo zapisoval več in je to sprejemljivo za vse igralce v skupini.
- C. Po vsaki zaključeni progi zapisnikar zabeleži rezultat vsakega igralca v skupini tako, da vsem jasno pove, koliko točk je kdo prejel. Poleg rezultata na določeni progi je treba zabeležiti tudi opozorila ali kazenske mete.
- D. Rezultat igralca za določeno progno je vsota vseh metov, vključno s kazenskimi meti. Skupni rezultat runde je vsota metov na vseh progah in morebitnih dodatnih kazenskih metov. Uporaba katerekoli druge enote kot števila (ali če rezultat manjka) se kaznuje, kot je opisano v pravilu 808.G.2.
- E. Če se igralec z dodeljenim rezultatom ne strinja, skupina pregleda progno in poskuša priti do pravičnega rezultata. Če skupina ne more priti do skupne odločitve, za pomoč prosi uradno osebo ali vodjo takoj, ko je to izvedljivo. Če se vsi igralci v skupini strinjajo, da je rezultat napačen, se lahko rezultat v točkovniku pred oddajo popravi.
- F. Vsi igralci so odgovorni za oddajo točkovnikov v 30 minutah po odigrani rundi. Igralec, ki točkovnika ne odda pravočasno, prejme dva kazenska meta.
- G. Po oddaji točkovnika je skupni rezultat dokončen, razen v naslednjih primerih:
1. Vodja lahko dodeli ali izbriše kazenske mete, dokler ne razglasi konca tekmovanja ali dokler nagrade niso podeljene.
 2. Če je skupni rezultat ali rezultat določene proge napačen, nepravilno zabeležen ali manjka, sta pravilnemu

skupnemu rezultatu dodana dva kazenska meta. Kazenski meti niso dodani, če je bil rezultat popravljen zaradi kršitev, ugotovljenih po tem, ko je igralec oddal pravilno izpolnjen točkovnik.

809 Drugi meti

809.01 Opuščeni met

- A. Igralec se lahko odloči, da bo opustil svoj zadnji met tako, da to sporoči igralcem v skupini. Opuščeni met in en kazenski met se prištejeta k rezultatu, igralec pa izvede met iz lege, s katere je izvedel opuščeni met. Kazenski meti, ki bi jih zahteval opuščeni met, se ne upoštevajo.
- B. Če je za opuščene mete določena kazenska izmetna cona, lahko igralec met izvede iz kazenske izmetne cone namesto prejšnje lege.

809.02 Provizorični met

- A. Provizorični met je dodatni met, ki se ne prišteje k rezultatu, če ni uporabljen za zaključevanje proge. Igralec mora pred metom skupino obvestiti, da je met provizoričen.
- B. Provizorični meti se uporabljajo:
 - 1. Za varčevanje s časom. Igralec lahko kadarkoli razglasi provizorični met:
 - a. Če statusa diska ni mogoče določiti, ker je izgubljen, v avtu ali je zgrešil obvezno smer; in
 - b. Če se skupina strinja, da bi s provizoričnim metom prihranili čas.

Igralec nato nadaljuje igro s tistim od obeh metov, za katerega skupina ali uradna oseba meni, da je prvi končal v pravilni legi.

2. Za pritožbo zoper odločitve, če je možnih več različnih leg. Igralec lahko izvede niz provizoričnih metov za zaključevanje proge, če se ne strinja z odločitvijo skupine in uradna oseba ni na voljo, ali če se želi igralec pritožiti na odločitev uradne osebe. Rezultat obeh nizov metov je za beležen. Ko je pritožba razrešena, se upošteva samo rezultat pravilnega niza metov.

809.03 Vadbeni met

- A. Vadbeni met je vsak met, ki ni izveden kot tekmovalni poskus spremembe lege diska. Spust diska ali met, ki ga igralec izvede, da odloži neuporabljen disk ali vrne disk igralcu, in ki v zraku leti manj kot 5 metrov, ne veljata za vadbeni met.
- B. Za vadbeni met igralec prejme en kazenski met; sam met se ne upošteva in ni prištet k rezultatu.

810 Oviranje

- A. Če se disk premakne po tem, ko se je ustavil v polju igralne površine, se ga nadomesti in premakne na točko, kjer se je najprej ustavil, kot se dogovori skupina. Disk, ki se je ustavil drugje, se ne nadomesti, njegov položaj pa je določen tam, kjer se je prvič ustavil, kot se dogovori skupina.
- B. Označevalec, ki se je premaknil, se nadomesti in postavi na prvotno mesto, kot se dogovori skupina.
- C. Disk, ki zadane človeka ali žival, se odigra tam, kjer se je najprej ustavil.

- D. Če igralec ali njegova oprema ovirata potek njegovega meta diska, gre za kršitev. Met in en kazenski met se prištejeta k rezultatu igralca, igralec nadaljuje igro iz prejšnje lege. Drugi kazenski meti, ki bi jih zahteval ta met, se ne upoštevajo. Če je met oviran na zahtevo igralca, se to šteje enako, kot če igralec ovira svoj lastni met.
- E. Če potek meta diska namerno spremeni drug igralec, ki ne meče, se disku pripiše položaj na točki stika, kot se dogovori skupina. Igralec se lahko odloči, ali bo igral iz nastale lege ali pa bo brez kazni opustil met, pri čemer se prvotni met ne prišteje k rezultatu.
- F. Igralec, ki namerno ovira disk drugega igralca na naslednja dva načina, prejme dva kazenska meta:
1. Spreminjanje smeri vrženega diska (razen, če je namen preprečitev poškodbe); ali,
 2. Premikanje ali zakrivanje vrženega diska ali označevalca (razen v postopku identifikacije, iskanja, označevanja ali v drugih primerih, ki jih dovoljuje pravilo 810.H).
- G. Igralec ne sme stati ali pustiti svoje opreme na mestu, kjer bi lahko prišlo do oviranja diska. Igralec lahko zahteva, da se drug igralec umakne ali umakne svojo opremo, če bi to lahko oviralo njegov met. Če igralec tega ne stori, gre za kršitev pravila vljudnosti.
- H. Disk, ki ga je vrgel drug igralec in se ustavi na ali za lego, se lahko premakne. Po metu igralca se disk drugega igralca postavi nazaj na mesto, kjer se je ustavil, kot se dogovori skupina.

811 Napačna igra

- A. Odgovornost vsakega igralca je, da igra po pravilih. Pred začetkom igre se morajo igralci udeležiti zbora igralcev, da se seznanijo s posebnimi pogoji na igrišču, vključno z dodatnimi progami, spremenjenimi conami izmeta, spremenjenimi lokacijami prog, območji avta, obveznimi smermi in kazenskimi izmetnimi conami.
- B. O napačni igri govorimo, če igralec ni pravilno in v pravilnem vrstnem redu odigral vseh prog na igrišču ali če je katerikoli met izvedel iz nepravilne lege.
- C. Če napačno igro odkrijejo po oddaji točkovnika, igralec prejme kazenske mete, ki veljajo za napačno igro.
- D. Napačna igra ni kršitev pravila postavitve niti vadbeni met.
- E. Igralec, ki namerno napačno igra, da bi pridobil prednost, je lahko diskvalificiran v skladu s točko 3.03 Tekmovalnega priročnika PDGA.
- F. Vrste napačne igre:
1. Nepravilna lega. Igralec igra iz nepravilne lege. Igralec na primer:
 - a. Vrže iz izmetne cone, ki ni pravilna izmetna cona za trenutno progno; ali,
 - b. Vrže iz lege, ki ne ustreza vrženemu metu; ali,
 - c. Odigra iz avta, kot da bi bil disk v polju; ali,
 - d. Vrže iz lege, ki je bila določena na podlagi meta, ki je zgrešil obvezno smer; ali,

e. Vrže z olajševalnega območja, kot da disk ne bi bil v olajševalnem območju.

Če po napačno odigranem metu ni izveden noben nadaljnji met, se ta met ne upošteva. Igralec nadaljuje iz pravilne lege in prejme en kazenski met. Če igralec po napačni igri izvede še en met, nadaljuje z igro in prejme dva kazenska meta za napačno igro.

2. Napačna tarča. Igralec zaključi igro na tarči, ki ni prava tarča za igrano progo. Če ni izveden noben nadaljnji met, se igra nadaljuje iz lege zadnjega meta. Če je tarča koš, je položaj diska nad igralno površino in igra se nadaljuje v skladu s pravilom 805.01.C. Če igralec začne rundo na naslednji progji, se rezultatu za napačno odigrano progo prištejeta dva kazenska meta.

3. Nedokončanje proge. Igralec zaključi rundo ali zadane tarčo, ne da bi zaključil prejšnjo progo. Rezultat za napačno odigrano progo je število opravljenih metov, en dodaten met za dokončanje proge in dva kazenska meta za napačno odigrano progo. Namerno nedokončanje proge pomeni odstop od tekmovanja.

4. Igra v napačnem vrstnem redu. Igralec zaključi igro na progji v napačnem vrstnem redu. Igralec nadaljuje z igro po pravilnem vrstnem redu. Ne glede na število prog, ki jih je igralec odigral v napačnem vrstnem redu, se igralčevemu skupnemu rezultatu za napačno igro prištejeta dva kazenska meta. Rezultat za vsako dokončano progo ostane nespremenjen.

5. Odsoten igralec. Če igralec ni prisoten na začetku runde za svojo skupino, se upošteva, da je odsoten in ne igra proge. Igralec velja za odsotnega tudi v primeru, da ni odigral prejšnje proge in ni prisoten, ko je njegova skupina pripravljena za začetek nove proge. Odsoten igralec prejme rezultat par plus štiri za vsako neodigrano progo. Par določi vodja.

6. Igralec manjka. Če je bil igralec prisoten v skupini, ampak manjka, ko je na vrsti za met, ima 30 sekund časa, da se ponovno pridruži skupini. Če se v tem času ne pridruži, velja za odsotnega na progi in prejme rezultat par plus štiri za progo. Izjeme so opisane v pravilu 802.03.C.

7. Izpuščena proga. Runda je zaključena, igralec pa je izpustil eno ali več prog. Igralec prejme rezultat par plus štiri za vsako neodigrano progo.

8. Nepravilna proga. Igralec je namesto proge, ki je del igrišča v tej rundi, zaključil progo, ki ni del igrišča v tej rundi. Igralčevemu rezultatu za to progo se prištejeta dva kazenska meta.

9. Dodatna proga. Igralec zaključi progo, ki ni del igrišča za to rundo. Igralčevemu skupnemu rezultatu se prištejeta dva kazenska meta. Meti na dodatni progi se ne upoštevajo.

10. Napačna začetna skupina. Igralec začne igrati v skupini, ki mu ni bila dodeljena. Igralec mora za začetek igre poiskati svojo skupino. Meti, ki jih je izvedel v napačni skupini, se ne upoštevajo. Igralec prejme kazen za odsotnost v dodeljeni skupini.

11. Napačna začetna proga. Skupina začne igro na progi, ki ji ni bila dodeljena. Če katerikoli igralec v skupini na progi izvede več kot en met, za celotno skupino velja napačna igra. Skupina dokonča progo, vsak igralec pa svojemu rezultatu za progo prišteje dva kazenska meta. V nasprotnem primeru igralci, ki so izvedli en met na napačni progi, prejmejo en kazenski met, napačno izveden met pa se ne upošteva. Skupina nato nadaljuje do prave proge, da začne rundo.

812 Vljudnost

A. Igralec ne sme:

1. Izvesti meta, če bi met lahko nekoga poškodoval ali zmotil drugega igralca; ali
2. Izvesti meta, ko ni na vrsti brez soglasja ali ko bi to lahko vplivalo na drugega igralca; ali
3. Sodelovati pri motečih ali nešportnih dejanjih, kot so na primer:
 - a. Kričanje (razen pri opozarjanju na disk, ki bi lahko nekoga zadel),
 - b. Preklinjanje,
 - c. Udarjanje, brcanje ali metanje opreme parka, igrišča ali igralca,
 - d. Premikanje ali govorjenje, medtem ko meče drug igralec,
 - e. Prehitevanje oddaljenega igralca; ali
4. Puščati opreme na mestu, kjer bi lahko motila druge igralce ali ovirala metanje diska; ali

5. Onesnaževati, vključno s cigaretinimi ogorki; ali
 6. Z dimom motiti drugih igralcev.
- B. Igralec mora:
1. Izvajati dejanja, ki jih zahtevajo pravila, tudi:
 - a. pomagati pri iskanju izgubljenega diska; in,
 - b. umakniti svojo opremo, ko je to potrebno; in,
 - c. pravilno zapisovati rezultate.
 2. Opazovati druge igralce pri metanju, tako da zagotovi upoštevanje pravil in pomoč pri iskanju diska.
- C. Igralec za prvo kršitev kateregakoli pravila vljudnosti prejme opozorilo. Za vsako nadaljnjo kršitev kateregakoli pravila vljudnosti v isti rundi igralec prejme en kazenski met. Kršitev pravila vljudnosti lahko prijavi ali potrdi katerikoli igralec ali uradna oseba. Igralca, ki nadaljuje s kršitvami, lahko vodja diskvalificira.

813 Oprema

813.01 Nedovoljeni disk

- A. Med igro je dovoljeno uporabljati samo diske, ki jih potrdi zveza PDGA in ki ustrezajo vsem pogojem, navedenim v tehničnih standardih PDGA. Seznam potrjenih diskov lahko najdete na povezavi pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs.
- B. Dovoljene spremembe diska po izdelavi so omejene na:
1. Obrabo zaradi uporabe pri igri;

2. Zmerno brušenje za odpravo obrabe ali manjših nepravilnosti;
 3. Označevanje z barvo ali trajnim markerjem.
- C. Pri drugih spremembam velja disk za nedovoljenega, kar vključuje tudi, a ne le:
1. Spreminjanje diska na način, ki spremeni prvotne le talne lastnosti;
 2. Pretirano brušenje diska;
 3. Jedkanje, rezbarjenje ali graviranje diska;
 4. Dodajanje materiala z zaznavno debelino, kot je barva.
- D. Ko vodja napove igro v snegu ali ponoči, lahko igralci dodajo material ali napravo za pomoč pri iskanju diska.
- E. Počen disk ali disk z luknjami je nedovoljen.
- F. Disk, za katerega drug igralec ali uradna oseba meni, da je neveljaven, velja za neveljavnega, razen če ga naknadno potrди vodja.
- G. Igralec, ki med igro vrže neveljavni disk, prejme dva kazenska meta. Igralec, ki večkrat vrže neveljavni disk, je lahko diskvalificiran v skladu s točko 3.03 Tekmovalnega priročnika PDGA.
- H. Vsi diski, ki se uporabljajo v igri, razen označevalcev, morajo biti označeni tako, da se jih da prepoznati. Za prvi met neoznačenega diska igralec prejme opozorilo. Za vsak nadaljnji met neoznačenega diska igralec prejme en kazenski met.

813.02 Nedovoljena oprema

- A. Igralec ne sme uporabljati nobene opreme, ki bi neposredno pomagala pri izvedbi meta.
- B. Postavljanje predmeta kot pripomočka za usmerjanje diska ni dovoljeno.
- C. Oprema, ki zmanjšuje ali preprečuje odrgnine na koži (na primer rokavice, povoji, obliži ali gaze), snovi, ki se nanašajo na kožo za izboljšanje oprijema (na primer smukec, kreda, prah ali umazanija), in medicinski pripomočki (kot so opornice za kolena ali gležnje) so dovoljeni.
- D. Predmet, kot sta brisača ali blazina, se lahko položi pod podporno točko, če v stisnjem stanju ni debelejši od enega centimetra.
- E. Oprema, za katero drug igralec ali uradna osebi meni, da je nedovoljena, velja za nedovoljeno, razen če jo naknadno potrdi vodja.
- F. Če je igralec kadarkoli med igranjem opažen pri uporabi nedovoljene opreme, prejme dva kazenska meta. Igralca, ki večkrat uporabi nedovoljeno opremo, lahko vodja diskvalificira v skladu s točko 3.03 Tekmovalnega priročnika PDGA.

Priloga A

Igra ena na ena

A.01 Splošno

- A. Pri igri ena na ena se dva igralca pomerita med seboj in želita doseči zmago na vsaki progi. Igralec, ki zmaga na več progah, zmaga dvoboj.
- B. Uporabljajo se Uradna pravila za disk golf (ki opisujejo seštevno igro), razen v primeru, ko jih ta pravila nadomeščajo.
- C. Par igralcev igra v skupini še z vsaj enim drugim parom ali uradno osebo.

A.02 Vrstni red igranja

- A. Pari v skupini začnejo z igro v vrstnem redu, v katerem so navedeni v točkovniku.
- B. Na prvi progi začne znotraj para tisti igralec, ki je na točkovniku naveden prvi. Na vseh ostalih progah začne igralec, ki je zmagal na prejšnji progi. Izenačenje ne spremeni vrstnega reda.

A.03 Kazni

- A. Samo igralčev nasprotnik lahko prijavi kršitev ali opozori igralca. Prijavo lahko potrdi katerikoli igralec v skupini ali uradna oseba.
- B. Kazni in opozorila, izrečena med progami, veljajo za naslednjo progo.

A.04 Točkovanje

- A. Točkovanje pri igri ena na ena se beleži glede na to, kateri igralec je do danega trenutka zmagal na več progah. Tekma se začne z neodločenim rezultatom. Za igralca, ki je zmagal na več progah, pravimo, da ima za razliko osvojenih prog prednosti, nasprotnik pa za toliko prog zaostanka.
- B. Igralec zmagaja na progi tako, da progo dokonča z manjšim številom metov kot nasprotnik. Igralec, ki zmagaja na progi, prejme rezultat 1. Nasprotnik ne pridobi točk, kar lahko označimo s pomišljajem. Če igralca zaključita progo z enakim številom metov, je proga neodločena in nobeden od njiju ne pridobi točke.
- C. Igralec lahko nasprotnika vpraša, koliko metov je izvedel na trenutni progi. Igralec, ki napačno sporoči to število, izgubi na progi.

A.05 Predaja

- A. Igralec lahko kadarkoli pred koncem preda tekmo. V tem primeru zmagaja nasprotnik.
- B. Igralec lahko kadarkoli, preden sta oba zaključila progo, odstopi od proge. V tem primeru zmagaja nasprotnik.
- C. Igralec lahko prizna naslednji met nasprotnika. V tem primeru velja, da je nasprotnik z metom zaključil progo.
- D. Par se lahko odloči, da je proga, ki jo igrata, neodločena.
- E. Predaje se ne da zavriniti ali preklicati.

A.06 Zmaga

- A. Če je igralčeva prednost višja od števila preostalih prog, igralec zmaga tekmo.

- B. Če sta nasprotnika na koncu runde izenačena, je tekma neodločena. Vodja odloči, ali in kako se izenačen rezultat razreši.

Priloga B

Dvojice in ekipna igra

B.01 Splošno

- A. Ekipo dvojic sestavljata dva igralca. Možne so tudi druge oblike z različnimi velikostmi skupin, ki jih je mogoče izpeljati iz teh pravil.
- B. Uporabljajo se Uradna pravila za disk golf, razen v primeru, ko jih ta pravila nadomeščajo.

B.02 Vrstni red igranja

- A. Pri izmetni coni začnejo ekipe v vrstnem redu, v katerem so navedene v točkovniku. Na vseh ostalih progah je vrsti red odvisen od rezultata prejšnje proge, tako da začne skupina, ki je pri prejšnji progi dosegla najnižji rezultat, in tako naprej. Izenačenje ne spremeni vrstnega reda.
- B. Ko imajo vse ekipe lego drugje kot na izmetni coni, je na vrsti ekipa, ki ima lego najdlje od tarče.
- C. Člani ekipe, ki mečejo iz iste lege, lahko mečejo v poljubnem vrstnem redu.

B.03 Kazni

- A. Kazni, ki jih zahteva določen met, veljajo samo za igralca, ki je izvedel met. Vsa ostala opozorila in kazni veljajo za ekipo in se upoštevajo pri točkovanju ekipe ne glede na obliko.

- B. Vsak met, ki na nikakršen način ne pripomore k ekipnemu rezultatu, je dodatni met. Ekipa, katere igralec je izvedel dodatni met, pri prvi kršitvi prejme opozorilo, za vsako nadaljnjo kršitev kateregakoli igralca pa en kazenski met.

B.04 Lega

- A. Pri oblikah, kjer oba igralca ekipe mečeta iz iste lege, prejme igralec, ki igra iz druge lege kot igralec, ki je metal prvi, en kazenski met za napačno igro.
- B. Lega, iz katere igrata oba člana ekipe, mora biti označena z istim označevalcem. Neupoštevanje tega velja za kršitve pravila označevanja.
- C. Če je lega, iz katere igrata oba člana ekipe, iz kakršnegakoli razloga prestavljena, morata oba člana igrati iz prestavljene lege.

B.05 Oblike

- A. Najboljši met
1. Oba člana ekipe vržeta iz izmetne cone. Ekipa nato določi, s katerega od dveh položajev nadaljuje igro. Oba člana ekipe vržeta iz dogovorjene lege in nato spet določita, s katerega položaja nadaljujeta in tako dalje.
 2. Ekipa zaključi progo, ko jo zaključi katerikoli član ekipe.
 3. Rezultat ekipe na progi je število metov iz lege, ki so bile določene, in morebitnih kazenskih metov.

4. Če član ekipe pobere disk, preden je bila lega določena ali označena z označevalcem, ekipa tega meta ne more izbrati. Če ekipa pobere oba diska, ne da bi označila lego, je zadnji pobran disk vrnjen na prvotno mesto, kot se dogovori skupina, in ekipa nadaljuje z igro iz te lege.

5. Če je en član ekipe odsoten, zamuja ali preneha igrati, lahko igra drugi član ekipe, vendar ne more izvesti meta namesto manjkajočega igralca. Član ekipe, ki zamuja, se lahko igri pridruži samo med progami.

B. Prilagojeni najboljši met

1. Prilagojeni najboljši met je enaka igra kot Najboljši met, z naslednjo razliko: vodja lahko določi omejitve, kolikokrat lahko ekipa izbere lego, ki je nastala po prvem metu določenega igralca. Če se ekipa te omejitve ne drži, prejme dva kazenska meta.

C. Najslabši met

1. Oba člana ekipe vržeta iz izmetne cone. Nasprotniki nato določijo, s katerega od dveh položajev se igra nadaljuje, s ciljem povečati število metov ekipe na progi. Oba člana ekipe vržeta iz izbrane lege in nasprotniki spet določijo, s katerega položaja se igra nadaljuje in tako dalje.

2. Ekipa zaključi progo, ko jo zaključijo vsi član ekipe iz enake lege.

3. Rezultat ekipe na progi je število metov iz leg, ki so bile določene, in morebitnih kazenskih metov.

4. Če ekipa pobere ali označi vrženi disk, preden so nasprotniki določili lego, se disk vrne na prvotni položaj, kot se dogovori skupina. Nasprotniki nato izbirajo med lego prestavljenega diska, lego drugega diska ali prejšnjo lego kot lego za prestavljeni disk.

5. Če nasprotniki izberejo očitno ugodnejšo lego, jih lahko vodja diskvalificira

6. Če je član ekipe odsoten, zamuja, preneha z igro ali je diskvalificiran, je diskvalificirana celotna ekipa.

D. Težavni met

1. Težavni met je enak kot igra Najslabši met, z naslednjo razliko: Ekipa zaključi progo, ko katerikoli član ekipe zaključi progo.

E. Izmenični met

1. Ekipa določi, kateri član ekipe prvi vrže na prvi progi. Vsak član ekipe nato vrže iz lege, ki je nastala pri metu prejšjega igralca, in tako naprej.

2. Ekipa zaključi progo, ko katerikoli član ekipe zaključi progo.

3. Rezultat ekipe na progi je število metov ekipe in morebitnih kazenskih metov.

4. Met napačnega člana ekipe velja za napačno igro in ekipa prejme en kazenski met. Met se ne upošteva in pravilni

član ekipe vrže disk. Če je po metu napačnega igralca izveden še en met, ekipa prejme dva kazenska meta, igra pa se nadaljuje.

5. Pri ponovnem metu iz iste lege met izvede isti igralec.

6. Ekipa za vsako izpuščeno progo zaradi manjkajočega člana ekipe prejme rezultat par plus štiri. Če katerikoli član ekipe preneha z igro ali je diskvalificiran, je diskvalificirana celotna ekipa.

F. Prilagojeni izmenični met

1. Prilagojeni izmenični met je enaka igra kot Izmenični met z naslednjo razliko: vodja lahko določi, kateri član ekipe začne z metom za vsako progo.

G. Najboljši rezultat

1. Vsak član ekipe odigra progo kot samostojni igralec.

2. Ekipa zaključi progo, ko član skupine zaključi progo z najnižjim možnim rezultatom za ekipo.

3. Rezultat ekipe za progo je najnižji rezultat proge kateregakoli igralca in morebitni kazenski meti tega igralca ter morebitni kazenski meti ekipe.

H. Najboljši rezultat z izmeničnimi legami

1. Vsak član ekipe vrže iz izmetne cone, nato se odigrata dva niza izmeničnega meta.

2. Ekipa zaključi progo, ko s katerimkoli nizom izmeničnega meta zaključi progo z najmanjšim možnim rezultatom za ekipo.

3. Rezultat ekipe za progo je nižji rezultat izmed obeh nizov izmeničnega meta, vključno z morebitnimi kazenskimi meti, ki so nastali med tem nizom, in morebitnimi kazenskimi meti ekipe.

Priloga C

Viri

Uradna pravila za disk golf: pdga.com/rules/ofcial-rules-disc-golf

Vprašanja in odgovori glede pravil: pdga.com/rules/ofcial-rules-disc-golf/questions-and-answers

Priročnik za tekmovanja: pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events

Karta igrišč: pdga.com/course-directory

Tehnični standardi: pdga.com/technical-standards

Informacije in viri za vodjo tekmovanja: pdga.com/tdinfo/resources

Priloga D

Pretvorbe

Vse mere, navedene v pravilih, so podane v metričnih enotah. Kadar ni na voljo metrične merilne naprave, je treba uporabiti naslednje ekvivalente ameriških običajnih/imperialnih enot.

metrični sistem	angleški sistem
10 metrov	32 čevljev in 10 palcev
3 metri	9 čevljev in 10 palcev
2 metra	6 čevljev in 7 palcev
1 meter.....	3 čevlji in 3 palci
30 centimetrov	1 čevelj
20 centimetrov	8 palcev
1 centimeter	1/2 palca

Priloga E

Kazalo

Avt	806.02.A	Uradna oseba	801.02.F
Dodatni met	B.03.B	Uradna oseba tekmovanja	801.02.F
Hazard	806.05.A	Vodja.....	801.02.G
Igra ena na ena	A.01.A	V polju.....	806.02.A
Igralna površina.....	802.05.A	Vadbeni met.....	809.03.A
Izenačen rezultat.....	A.04.A	Zaostanek	A.04.A
Izmetna cona.....	802.04.A	Zbor igralcev.....	811.A
Kazenska izmetna cona	802.05.C		
Kazenski met.....	801.02.E		
Koš	807.A		
Lega	802.05.A		
Linija igranja.....	A.04.A		
Linija izmetne cone	802.04.A		
Met.....	802.01.A		
Napačna igra	811.B		
Neformalna ovira	803.01.B.1		
Neformalna voda.....	806.03.A		
Neformalno območje.....	806.03.A		
Neodločeno	A.04.B		
Obvezna smer	804.01.A		
Oddaljeni igralec	802.02.C		
Olajševalno območje.....	806.04.A		
Opozorilo.....	801.02.D		
Označevalec.....	802.05.D, 802.06.B		
Označevalni disk	802.05.D		
Par	811.F.5		
Pat.....	806.01.A		
Podporna točka.....	802.04.B		
Položaj.....	805.01.A		
Ponovitev meta.....	802.02.D		
Pravilo dveh metrov.....	805.02.A		
Predmetna tarča	807.A		
Prednost	A.04.A		
Proga	800		
Provizorični met	809.02.A		
Seštevna igra.....	A.01.B		
Skupina.....	801.02.A		
Tarča.....	807.A		

Avtorske pravice

Zveza PDGA si pridržuje vse avtorske pravice za to knjigo in vsako ponovitev njene vsebine. Izvodi te knjige se prodajajo za kritje stroškov izdelave in so na voljo pri pisarni zveze PDGA ali na povezavi www.pdgastore.com.

Društva, ki so povezana s PDGA, lahko ta pravila prevedejo v svoj jezik, če se pravila ne spremenijo.

O takšnem prevodu in objavi je treba obvestiti izvršnega direktorja PDGA, ki mora prejeti kopijo.

PDGA je neprofitna organizacija v skladu z razdelkom 501(c)(4) ameriškega davčnega zakonika in ima sedež na naslovu:

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

PDGA™

Glavna pisarna PDGA
International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802

www.pdga.com
www.pdgastore.com
office@pdga.com
706.261.6342
706.261.6347 (fax)

Zahvala

Zahvaljujemo se članom Odbora za pravila PDGA, ki so pomagali pri tej reviziji:

Mike Krupicka (predsednik)
Todd Lion
Laura Nagtegaal
Conrad Damon
Holly Finley
David Foss V
ille Kotamäki
Jason LaBella
Steve West

Naslovnica: Jennie Weigand

Slike na naslovnici: Hayden Henry, Drew Hierwarter, Kevin Huver, Conrad Meyer, Matthew Rothstein, John Whinery

Prevod:

Tisk: Frizbi zveza Slovenije

Predloge za izboljšave za naslednjo revizijo pošljite Odboru za pravila PDGA, ki je dosegljiv na rules@pdga.com.



Beleška

Vprašanja in odgovori o pravilih

Uporaba pravil

VO-UPR-1

Ali pri upoštevanju kršitev pravil velja prednostni vrstni red, če za situacijo veljajo različna pravila?

Da. Velja kršitev, ki zahteva najstrožjo kazen. Pri isti kazni se upošteva pravilo, ki je bilo kršeno najprej. Pri enem metu igralec ne more biti kaznovan za več kot eno kršitev.

VO-UPR-2

Kako pri enem metu določimo, katero pravilo je bilo najprej kršeno, če je bilo pravilo kršeno šele po tem, ko se je disk ustavil?

Pomen »najprej« je splošno razumljeno kot točka, ko disk najprej pride v položaj, v katerem krši pravilo. Pogost par pravil, ki jih lahko igralec krši pri enem samem metu, je avt in obvezna smer. Takoj, ko disk vstopi v omejeni prostor, velja, da je zgrešil obvezno smer, medtem ko za disk ne velja, da je v avtu, dokler se ne ustavi. V tem primeru je pravilo obvezne smeri kršeno prvo.

VO-UPR-3

Ali se lahko pritožim na odločitev, ki je bila sprejeta za drugega igralca v moji skupini?

Da. Ta igralec se lahko nato odloči za provizorični met.

Moja skupina meni, da je moj disk v avtu, jaz pa mislim, da to ni jasno. Ali se v tej situaciji kljub dvomu sprejme odločitev v korist igralcu? Sem varen, kajne?

Odločitev v korist igralcu pride v poštev le v primeru, ko skupina ne more sprejeti odločitve, na primer ko dva igralca menita, da je disk v avtu, in dva, da ni. Če večina igralcev meni, da je disk v avtu, velja avt.

VO-UPR-5

Moja skupina je sprejela odločitev, ki se je izkazala za napačno. Določili so, da je disk v polju, čeprav je bil v avtu, zato sem igral iz napačne lege. Ali sem za to kaznovan?

Igralec je odgovoren za to, da igra po pravilih. Če se ne strinja s skupino, uradna oseba pa ni na voljo, je najboljša, da izvede provizorični met, vodja tekmovanja pa kasneje sprejme odločitev.

VO-UPR-6

Katera pravila veljajo, če igram na nesankcioniranem tekmovanju oz. na dogodku, ki ni pod okriljem PDGA?

Pri igri na dogodku, za katerega je objavljeno, da se uporabljajo pravila PDGA, veljajo Uradna pravila za disk golf, ne glede na to, ali je dogodek sankcioniran s strani PDGA ali ne. Tekmovalni priročnik velja samo za dogodke PDGA. Če ni bilo sporočeno, katera pravila se uporabljajo, lahko igrate po pravilih, o katerih se dogovori vaša skupina ali udeleženci dogodka, vključno s pravili PDGA.

VO-UPR-7

Kaj naredimo, če ni vodje tekmovanja?

Vsa tekmovanja, ki jih sankcionira PDGA, imajo vodjo tekmovanja. Pri nesankcioniranih dogodkih in priložnostnem igranju lahko oseba z avtoriteto prevzame odgovornosti vodje. Če nihče ne želi biti vodja, potem se tekma igra brez nekaterih funkcij, ki jih ima vodja. V tem primeru na primer ni pritožb na odločitve skupine. Nekaterne funkcije vodje so lahko na voljo na drugačne načine. Vrstni red prog, območja avta in ostale stvari, ki jih igralci navadno izvejo na zboru igralcev ali v knjižicah za kedije, lahko igralci razberejo iz oznak na igrišču.

VO-UPR-8

Vsi igralci v moji skupini so certificirane uradne osebe. Nekatera pravila zahtevajo, da odločitev sprejmeta dva igralca v skupini ali uradna oseba. Lahko odločitev sprejme samo eden izmed nas, glede na to, da smo vsi uradne osebe?

Ne. Za sprejemanje odločitev med tekmovanjem mora uradno osebo pooblastiti vodja kot uradna oseba tekmovanja. Z opravljenim izpitom še niste uradna oseba tekmovanja (ki se v pravilih pojavlja kot »uradna oseba«). Poleg tega obstajajo omejitve glede sprejemanja odločitev uradnih oseb glede na to, ali igrajo ali ne. Uradna oseba (tudi vodja tekmovanja), ki igra, ne more biti edina uradna oseba za odločitve glede igralcev, ki igrajo v isti diviziji. Uradna oseba, ki ne igra, je lahko edina oseba, ki sprejema odločitve, in sicer v situacijah, v katerih pravila dovoljujejo, da odločitev sprejme uradna oseba. Opazovalec lahko sprejme odločitev (na primer glede položaja diska, ki je v avtu), če je ta oseba tudi uradna oseba. Če ni uradna oseba, se njegova odločitev upošteva kot dodatno mnenje pri odločitvi skupine.

VO-AUPR-9

Ali lahko igralec sam zase sprejme odločitev ali jo potrdi?

Da.

Met

VP-MET-1

Med zamahom nazaj sem z roko zadel vejo na drevesu, pri tem je disk padel na tla in se odkotalil naprej od moje lege. Je bil to met?

Ne. Met se začne, ko se disk premika naprej v predvideni smeri. Če disk pade na tla pred ali med zamahom nazaj, to ne velja za met.

VO-MET-2

Ali obstajajo omejitve za metanje diska? Na primer, ali lahko uporabjam samo met nad glavo?

Pri načinih metanja diska ni omejitev. Lahko izvedete bekend, bočni met, met nad glavo, met s palcem ali karkoli drugega. Lahko vržete tudi z nogo, če želite.

Začetek runde

VO-ZAČ-1

Kako so označene izmetne cone?

Vodje lahko uporabijo različne metode za označevanje izmetnih con in kazenskih izmetnih con. Določeno igrišče ima lahko več vrst izmetnih con. Če ste v dvomu, vprašajte vodjo. Spodaj so navedeni nekateri običajni načini označevanja izmetnih con:

- Če je na progi umetna podloga za izmet in nima oznak, je izmetna cona območje, ki je od okolice drugačno po barvi, materialu, višini in/ali teksturi.
- Nekateri podloge za izmet imajo spredaj še cono za zamah skozi. Ta cona je lahko drugačne barve ali pa se nahaja pred označeno linijo izmetne cone. Del podloge, ki je pred cono za zamah skozi, velja za izmetno cono.
- Če je označen obris izmetne cone (s polno ali delno črto ali štirimi označevalci), je izmetna cona območje znotraj obrisa. Če so uporabljeni označevalci, je izmetna cona definirana z zunanjimi robovi označevalcev.
- Če ni umetne podloge za izmet, se izmetna cona razteza tri metre pravokotno za linijo izmetne cone. Če linijo izmetne cone označuje dejanska črta, izmetna cona vključuje tudi črto. Če linijo izmeta označujeta dva označevalca, se izmetna cona razteza naprej in navzven do zunanjih robov označevalcev.
- Če je na progi samo oznaka za izmet ali en označevalec, je izmetna cona na eni strani in za oznako ali označevalcem.

VO-ZAČ-2

Disk sem vrgel z dvignjene betonske podloge za izmet. Ko sem disk izpustil, je sprednji del stopala visel čez rob sprednjega roba podloge. Ali gre v tem primeru za kršitev pravila postavitve?

Ne. Pravilo veleva, da morajo biti vse podporne točke v času izpusta znotraj izmetne cone. »Podporna točka« se nanaša na katerokoli točko igralca, ki je v stiku z igralno površino (v tem primeru s podlogo za izmet), in ne celoten del telesa, na primer stopalo. Del stopala, ki visi čez rob, ni podporna točka, ker ni v stiku z igralno površino, zato ne gre za kršitev pravila postavitve.

LEGA

VO-LEG-1

Disk je pristal na mostu, ki poteka čez potok, ki je del avta. Ali nadaljujem z igro z mosta ali je moj disk v avtu, glede na to, da je nad potokom? Kaj pa, če sem na mostu, vendar nad kopnim?

Most je primer, v katerem je ena igralna površina postavljena vertikalno nad drugo. Vsaka igralna površina se obravnava samostojno. Most je v polju, razen če vodja tekmovanja razglasi, da za to območje velja avt, ne glede na to, ali je igralna površina nad ali pod njim avt. Če se uporablja pravilo dveh metrov, se tukaj prav tako ne upošteva, saj je vaš disk na in ne nad igralno površino. Lego označite na mostu, kazenskih točk pa ne prejmete.

Označevanje lege

VO-OZN-1

Neizkušeni igralec v moji skupini je disk obrnil, da bi ga označil, in vrgel od tam. Kaj velja v tem primeru?

Gre za kršitev pravila označevanja, saj je bila uporabljena neustrezna metoda označevanja lege. Za prvo kršitev pravila označevanja igralec prejme opozorilo.

VO-OZN-2

Moj disk je obtičal na drevesu, neposredno nad deblom. Kako ga označim?

Če je možno, ga označite neposredno pod diskom. Če to ni možno, lego označite na prvi možni točki vzdolž linije igranja za deblom.

Postavitev

VO-POS-1

Podporna točka je definirana kot »katerikoli del telesa«, ki se dotika igralne površine. Vseeno pa je skoraj vedno plast oblačil, kot na primer

čevlji, med igralčevim telesom in igralno površino. Ali to šteje?

Da. Izraz »del telesa« je treba interpretirati tako, da vključuje oblačila in tudi pripomočke za gibanje, kot so palice ali bergle (če zagotavljajo oporo).

VO-POS-2

Ali se lahko držim za vejo ali kakšen drug predmet za mojo lego, medtem ko patam?

Pravila ne prepovedujejo, da bi se držali nečesa za lego, če je ta predmet v polju. Prav tako tega predmeta ne smete premikati, saj morate zavzeti položaj, ki zahteva najmanjšo možno premikanje ovir na igrišču. Ne smete pa se držati drugega igralca, saj ta ni del igrišča.

VO-POS-3

Na našem igrišču sta dva vodoravna kanala za deževnico, ki izstopata s strani hriba proti zelenici. Merita približno 60 cm v premeru, na koncu pa imata kovinske rešetke z dovolj velikimi razmaki, da v kanal lahko vstopi disk, ne pa tudi igralec. Ali lahko igralec disk, ki pade v kanal, označi na hribu neposredno nad lokacijo diska v kanalu brez kazenskih točk, glede na to, da je njegov disk pod igralno površino?

Da. Notranjost kanala ni igralna površina, hrib nad njim pa. Če vodja tekmovanja ni podal smernic, kako obravnavati diske, ki pristanejo v kanalih, lahko igralec označi disk na hribu neposredno nad diskom brez kazni.

VO-POS-4

Moja lega za kratek pat je na hribu. Ali lahko zadnjo nogo postavim v lego, sprednjo pa pred lego in nato dvignem sprednjo nogo tik pred izpustom diska? Po metu diska me gibanje odnese nazaj. Temu pravim »zbledeli« pat.

Da, to je dovoljeno. Postavitev je bila veljavna, ko ste izpustili disk, in po izpustu diska niste prestopili lege (oz. se premaknili bližje tarči).

Ovire in olajšave

VO-OVI-1

Pri začetnem metu je disk pristal pod piknik mizo. Lahko igram za mizo? Na njej?

Piknik mize, enako kot ostala oprema v parku in na igrišču, veljajo za ovire. Obravnavamo jih enako kot vse ostale ovire, na primer grme ali drevesa. Kako odigrate naslednji met, je odvisno od piknik mize. Če je pod mizo dovolj prostora, da zavzamete položaj, tudi tako, da pod mizo potisnete nogo, storite to. Če je vaš disk na mizi in je pod njo dovolj prostora, gre za lego nad tlemi, zato jo označite neposredno pod njo in igrate od tam. Če je disk na mizi in pod njo ni dovolj prostora, se miza obravnava kot trdna ovira, zato označite neposredno za oviro na liniji igranja.

VO-OVI-2

V moji legi je velika veja (premera 30 cm dolga 2,5 m). Ali jo lahko premaknem?

Da, če ste jo zmožni premakniti. Pri naključnih ovirah ni omejitve velikosti, če ustrezajo definiciji. Lahko jo premaknete, če je to izvedljivo in če vržete disk v 30 sekundah, kot dovoljuje pravilo dovoljenega časa.

VO-OVI-3

Moj disk se je ustavil pod dolgo drevesno vejo. Veja se ne drži drevesa in se razteza po celotni dolžini diska. Ali jo lahko premaknem?

Da. Če je veja kjerkoli, kamor bi lahko postavili podporno točko pri postavitvi, jo smete premakniti, tudi če je drug del veje bližje tarči kot zadnji del vašega označevalca.

VO-OVI-4

Zlomljena veja visi z drevesa tik za mojim označevalcem, zato se težko postavim za met. Tal se ne dotika. Ali jo lahko premaknem? Ali prejmem neformalno olajšavo?

Ne. Ker veja ni na igralni površini, kamor bi lahko postavili podporno točko, velja zanjo enako pravilo kot za vejo, ki se normalno drži drevesa. Igrati morate okoli veje.

VO-OVI-5

Ali lahko dobim olajšavo pri motečih rastlinah, kot so strupeni bršljan, strupeni hrast ali koprive?

Ne, razen če je vodja tekmovanja razglasil takšno olajšavo. Te rastline različno vplivajo na igralce in zelo redko predstavljajo resno grožnjo za zdravje. Če vaš disk zaide v takšne rastline in ne želite igrati od tam, lahko izkoristite neobvezno olajšavo ali opustite met, pri tem pa prejmete kazenski met.

VO-OVI-6

Kako označim lego, ko disk pristane na območju igrišča z občutljivim, zaščitenim, ogroženim ali dragocenim zelenjem?

Vodja lahko takšno območje razglasi za olajševalno območje ali avt. V tem primeru označite lego glede na ustrezno pravilo. Če vodja za določeno območje ni podal posebnih navodil, vanj pa ne smete vstopiti, gre za olajševalno območje, igrate pa po ustreznem pravilu. Prav tako se lahko odločite za neobvezno olajšavo ali opustite met, pri tem pa prejmete kazenski met.

VO-OVI-7

Kaj naredim v primeru izmetne cone, ki je nevarna, slabo označena ali iz nje ni mogoče igrati?

Če težavo predstavlja naključna ovira, ki je ni mogoče enostavno odstraniti (na primer stoječa voda), lahko izkoristite neformalno olajšavo in igrate za izmetno cono. Za druge neugodne razmere na izmetni coni ni predvidena nobena olajšava, lahko pa na tla položite brisačo za boljši oprijem, če je cona spolzka. Če je izmetna cona slabo označena, poiščite uradno osebo ali igralca iz druge skupine, da vam pomaga določiti meje izmetne cone.

VO-OVI-8

Na mestu, kjer želim metati, je velika pajkova mreža. Jo lahko odstranim?

Samo če je vsaj del pajkove mreže na igralni površini, kjer bi lahko postavili podporno točko. V tem primeru gre za drobir, ki ga lahko odstranite kot naključno oviro. Če je pajkova mreža samo na vaši poti letenja ali se ne dotika tal, je ne smete odstraniti.

VO-OVI-9

Igralec, ki izkoristi olajšavo pri ovirah ali na neformalnem območju, se lahko premakne nazaj vzdolž linije igranja do prve razpoložljive lege. Kaj pomeni »večja olajšava«, ki jo lahko razglasi vodja?

Večja olajšava lahko pomeni kazensko izmetno cono, ponovitev meta ali možnost, da igralec premake lego. Olajšava (premik lege brez kazni) se odobri za neobičajne primere, zato ima vodja veliko manevrskega prostora za reševanje situacij.

Regulirane poti

VO-REG-1

Moj disk je letel mimo obvezne smeri po napačni strani, potem pa se je odkotalil nazaj po drugi strani in končal tik pred obvezno smerjo. Ali sem vseeno zgrešil obvezno smer?

Ko disk enkrat vstopi v omejeno območje, preostali del leta ni več pomemben. V tej situaciji ste zgrešili obvezno smer.

VO-REG-2

Zgrešil sem obvezno smer, kazenska izmetna cona pa ni označena. Kje je moja lega?

Vrnite se na prejšnjo lego.

Določanje položaja

VO-POL-1

Kako označim disk na nedostopnem mestu pod igralno površino, na primer v razpoki? Ali velja kazen?

Za disk pod igralno površino veljajo enaka pravila kot za disk nad igralno površino.. Če lahko najdete disk v razpoki in tam postavitev ni mogoča, lahko brez kazni označite lego neposredno nad diskom na igralni površini. Če je točka nad diskom v zraku ali znotraj trdnega predmeta, označite lego na prvem razpoložljivem mestu za diskom vzdolž linije igranja.

Disk nad dvema metroma

VO-2M-1

Ali je pravilo dveh metrov še v veljavi?

Pravilo dveh metrov načeloma ne velja več. Vodja tekmovanja se lahko odloči, da bo pravilo veljalo za poljuben del tekmovanja, vključno z določenimi ovirami. Če se to zgodi, bodo igralci obveščeni na zboru igralcev in/ali v knjižici za kedije.

O-2M-2

Za disk, ki ga podpira tarča, pravilo dveh metrov ne velja. Kaj pa za disk, ki ga podpira druga oprema na igrišču, kot na primer drevo ali oznaka na igrišču?

V teh primerih še vedno velja pravilo dveh metrov, saj ne gre za tarčo. Edina izjema je tarča proge, ki jo igramo. Če igralcu nekako uspe, da se disk zatakne nad dvema metroma na tarči druge proge, zanj velja pravilo dveh metrov.

VO-2M-3

Uradna oseba je odločila, da je moj disk več kot dva metra nad igralno površino, preden sem prišel tja, da bi si ogledal. Drug igralec je disk spravil na tla, preden sem lahko označil lego. Veljalo je pravilo dveh metrov. Kakšna je sodba?

Ker je odločitev sprejela uradna oseba, se upošteva kazen za pravilo dveh metrov, lega pa je določi neposredno pod mestom, kjer se je disk zataknil, kot lahko najbolje določita uradna oseba in vaša skupina. Izgubljeni disk

VO-IZG-1

Moj disk je letel proti jezeru v avtu, ko je izginil iz vidnega polja, in nikoli ga nismo našli. Ali ga odigram kot izgubljeni disk ali disk v avtu?

Če se vaša skupina strinja, da je dovolj jasnih dokazov, da je disk pristal v jezeru v avtu, ga odigrate kot disk v avtu. Če ni jasno, ali je pristal v jezeru ali ne, ga odigrate kot izgubljenega.

Območje za patanje

VO-PAT-1

Ali mora biti pri patanju v razkoraku moja druga noga na črti pravokotno na lego?

Ne. Druga noga je lahko tako blizu tarče kot zadnji del vašega označevalca. Ni torej nujno, da je vaša druga noga neposredno ob strani noge, ki je za označevalcem. Noga za označevalcem je lahko 30 cm za označevalcem (dolžina lege) in/ali 10 cm oddaljena od strani označevalca (polovica 20-centimetrske širine lege), kar pomeni, da je lahko vaša druga noga celo bližje tarči. Edino pravilo je, da ne sme biti bližje kot zadnji del označevalca. Prav tako ne pozabite, da je oblika, ki označuje enako dolžino do tarče kot zadnji del označevalca, krog, katerega središče je tarča.

Avt

VO-AVT-1

Moj najljubši drajver je šel v avt. Ali ga lahko pobere za naslednji met?

Da, če naslednji met izvedete v 30 sekundah, kot dovoljuje pravilo dovoljenega časa.

VO-AVT-2

Moj začetni met je pristal v ribniku v avtu, ki ga obdaja visoko trsje. En meter stran od točke, kjer je bil disk zadnjič v polju, je sredi trsja. Ali se lahko vrnem na izmetno cono?

Da. Ena možnost pri avtu je, da se vrnete na prejšnjo lego. Druga možnost je, da razglasite opuščeni met z istim rezultatom. Prav tako lahko izkoristite neobvezno olajšavo in se premaknete nazaj vzdolž linije igranja (brez kazenskih metov), saj bi v tem primeru izkoristili neobvezno olajšavo, ki sledi kazni za avt. To je verjetno najboljša možnost.

O-AVT-3

Disk je zadel prožno ograjo s strani, ki je v avtu. Ali je bil disk za kratek čas v polju, ko se je ograja upognila oz. ko je disk rahlo prodril skozi luknjo v ograji?

Ne. Ograja določa ravnino, ki se upogne, ko se upogne ograja. Če disk ni prodril v ograjo in obstal v njej, velja ograja za neprekinjeno nepreputno površino. Vaš disk ni bil v polju v nobenem trenutku, ko je zadel ograjo.

VO-AVT-4

Moj disk je šel v avt. Ali lahko uporabim pravilo za neobvezno olajšavo in označim lego zadaj vzdolž linije igranja namesto en meter od avta?

Da. Neobvezna olajšava je na voljo brez dodatnih kazenskih metov po metu, ki ima za posledico kazenski met in zahteva postavitve lege (kot sta avt in met nad dvema metroma).

VO-AVT-5

Disk je pristal zraven potoka, ki je v avtu. Težko je določiti, ali je disk v potoku ali ne, saj se rob potoka dviga v blato in travo. Drug igralec je šel do mojega diska in ga pritisnil navzdol, da bi preveril, ali je pod njim voda. Je moj disk avtomatično v polju, ker se ga je dotaknil drug igralec?

Ne. Pravila o oviranju in položaju se nanašajo na premikanje diska, ne le na dotik. Drug igralec ni spremenil položaja vašega diska. Včasih je treba z diskom manipulirati, da določimo njegov položaj ali lastnika. Če premaknete disk, ki bi lahko bil v avtu, je avtomatično v avtu. Ni pa ustreznega pravila, ki bi določalo, da je disk v polju, če ga premakne nekdo drug. Če se to zgodi, svoj disk vrnete na približno lokacijo, o kateri se dogovori vaša skupina.

VO-AVT-6

Igralec v moji skupini je napravil prestop. Kršitev je bila prijavljena in potrjena. Njegov met je končal v avtu. Ali igralec prejme opozorilo, en kazenski met ali dva kazenska meta?

Ko igralec prvič prekrši pravilo postavitve, prejme en kazenski met. V tem primeru je bilo kršitev več. Navadno šteje tista kršitev, ki je bila storjena najprej, v tem primeru torej prestop (čeprav to ni pomembno, ker bi v vsakem primeru prejel en kazenski met). Ni ponovitve meta, zato se disk odigra kot v avtu. Ker igralec pri enem samem metu ne more prejeti kazenskih metov za več kršitev, prejme samo en kazenski met.

VO-AVT-7

Pravilo določa, da lahko označimo disk glede na mesto, kjer je disk zadnjič prestopil območje avta. V katerem trenutku se to zgodi? Na primer, disk lahko nekaj časa leti nad linijo avta. Je to trenutek, ko del diska prvič prestopi linijo ali ko je celoten disk za linijo?

Gre za trenutek, ko celoten disk prestopi linijo. Če smo zelo strokovni, ker je disk krog, je točka zadnjega stika z notranjim robom linije avta ena sama. To je točka, ki jo uporabite za označevanje.

Neformalno območje

VO-NEF-1

Disk je pristal v potoku, ki je bil razglašen za neformalno vodo. Ali lahko za označevalec postavim kamen ali zlomljeno vejo in stopim nanjo, da si ne zmočim nog?

Ne. Če se ne odločite za neformalno olajšavo in se pomaknete nazaj vzdolž linije igranja, potem morate zavzeti položaj, kot bi ga kjerkoli drugje na igrišču. S svoje lege lahko premaknete samo priložnostne ovire. Če ne želite metati iz lege, kakršna je, ali izkoristiti neformalne olajšave, se lahko odločite za neobvezno olajšavo ali opustite met, pri tem pa prejmete en kazenski met.

VO-NEF-2

Ali izraz »vodno telo« pri neformalni olajšavi vključuje tudi sneg ali led?

Ne. »Vodno telo«, uporabljeno v pravilih, razumemo kot vodo v tekočem stanju. Pravila ne predvidevajo olajšave za sneg, led ali paro. Vodja pa lahko led ali sneg razglasi za priložnostne ovire, pri čemer jih lahko premaknete, če ležijo na vaši legi ali za njo.

Zaključevanje proge

VO-ZAK-1

Če sem zelo blizu koša, ali moram disk vreči v koš ali ga lahko samo položim na pladenj in izpustim?

Lahko ga položite na pladenj, a ga morate izpustiti in pustiti, da se ustavi, preden ga poberete. Izpust je zahtevan del meta. Če se s paterjem samo dotaknete verige ali pladnja, to ni met in ne velja za zaključek proge.

VO-ZAK-2

Pri patanje je disk ostal na vrhu koša. Kaj storim?

Niste zaključili proge. Označite lego pod diskom in nadaljujte.

VO-ZAK-3

Pri patanju je moj disk končal v vodoravnem položaju na vrhu roba pladnja, na dveh izboklinah. Ali to šteje?

Da.

VO-ZAK-4

Vsi v skupini so videli, ko je moj mehek pater prodril v koš s strani in se ustavil v celoti v notranjosti, ne da bi se kakorkoli zagozdil. Pravijo, da pat ne velja. Ali je pat veljaven?

Da. Let diska ni pomemben. Če disk podpira pladenj ali verige pod nosilci verig, je proga zaključena.

VO-ZAK-5

Ko izpustim pat, se z zadnjo nogo odrinem, tako da po izpustu stojim na sprednji nogi. Navadno tako obstanem nekaj sekund, potem pa z zadnjo nogo zamahnem naprej proti tarči. Ali je to prestop?

Težko je reči. Za »popoln nadzor nad ravnotežjem« mora igralec izvesti dejanje, ki po izpustu prekine tok gibanja proti tarči, preden nadaljuje proti njej. Dejanja, ki prikazujejo ravnotežje, so lahko: (1) jasen premor in prikaz ravnotežja, (2) postavitve zadnje noge na tla za označevalec ali (3) pobiranje označevalca. Ključno pri vseh teh dejanjih je, da prikažete ravnotežje in nadzor nad telesom za označevalcem, preden se premaknete naprej. Najbolje je izvesti dejanje, ki ne pušča dvoma, kar ni težko storiti, če imate po izpustu diska zares nadzor nad telesom.

VO-ZAK-6

Moj disk je ležal v verigah in naslednjemu igralcu sem pustil patati. Njegov pat je moj disk izbil iz koša na tla. Ali moram izvesti še en met za zaključek proge?

Ne. Ko se je disk ustavil v košu, ste zaključili progo. Lahko poberete disk in nadaljujete proti naslednji progi.

VO-ZAK-7

Na slepi progi (pri kateri se iz izmetne cone ne vidi tarče) sem izvedel hiter, stabilen met, disk pa je močno poskočil proti košu. Ko smo prišli do tarče, je disk visel pred pladnjem. Ali to šteje za zaključek proge?

Da. Če disk podpirajo pladenj ali verige pod nosilci verig, je proga zaključena.

Točkovanje

VO-TČK-1

Ali prejmem kazenske točke, če za določeno progo ne zapišem rezultata, tudi če je seštevek točk pravilen?

Da. Točkovniki, ki nimajo zabeleženih rezultatov vseh prog, so neveljavni, igralec pa prejme dva kazenska meta.

Opuščeni met

VO-OPŠ-1

Kako deluje opuščeni met? V čem se razlikuje od neobvezne ponovitve meta?

Oпустitev meta pomeni, da (poleg tega, da se prišteje k rezultatu) se met nikoli ni zgodil. Prvotni met in en dodatni kazenski met se prištejeta k rezultatu. Ko opustite met, se nastala lega ne upošteva, prav tako se ne upoštevajo kazenski meti, ki bi jih povzročil ta met.

VO-OPŠ-2

Na kratki, enostavni progi je moj disk pristal v gozdu na vrhu drevesa. V veljavi je pravilo dveh metrov. Raje bi ponovno metal iz izmetne cone kot igral iz gozda. Ali bo to moj met št. 3 ali 4?

Ko boste razglasili opuščeni met, boste nadaljevali z metom št. 3. Štejete prvotni met in en dodaten kazenski met za opustitev meta. Kazenski meti, ki bi sledili opuščenemu metu, se ne upoštevajo.

VO-OPŠ-3

Po tem, ko sem vrgel in pobral označevalec, sem ugotovil, da bi rad opustil met. Ali lahko to še vedno storim, čeprav ta lega ni več označena?

Da, vaša skupina naj se strinja glede približne lege, iz katere ste izvedli opuščeni met, in igrajte od tam.

Provizorični met

VO-PRO-1

Kakšno pravilo velja za provizorični met in kdaj ga uporabiti?

Provizorični met se uporablja, ko se igralec ne strinja z odločitvijo skupine, uradna oseba pa ni na voljo, ali ko bi s tem prihranili čas pri potencialno izgubljenih diskih, diskih v avtu ali zgrešenih obveznih smereh. Provizorični met omogoči nadaljevanje igre z odložitvijo odločitve, dokler ne moremo določiti statusa diska ali dokler uradna oseba ni na voljo, da bi rešila zadevo. Če je odločitev sporna ali nejasna, bo moral igralec morda odigrati tako iz prvotnega kot provizoričnega meta in tako zaključiti dva niza. Ko je odločitev sprejeta, se štejejo samo meti pravilnega niza.

Vadbeni met

VO-VAD-1

Ko sem označil lego, sem pater vrgel približno tri metre proti svoji torbi. Zadel je torbo, se odbil in se zapeljal približno 10 m po hribu navzdol. Je bil to vadbeni met?

Ne. Če vržete disk, da bi ga vrnili, in ta leti v zraku manj kot pet metrov, ne gre za vadbeni met.

VO-VAD-2

Prijatelj je pustil neuporabljeni disk blizu izmetne cone. Pobral sem ga in ga vrgel proti njemu, ki je stal na naslednji progi. Bil je približno 30 metrov stran. Je bil to vadbeni met?

Da. Disk je potoval več kot pet metrov po zraku, zato velja za vadbeni met, ne glede na namen meta.

VO-VAD-3

Igralec v moji skupini je bil jezen, ker je zgrešil kratek pat. Ko je zaključil progo, je disk močno vrgel v verige z razdalje približno dveh metrov. Je bil to vadbeni met?

Da. Met ni bil izveden kot tekmovalni poskus spremembe lege diska, prav tako igralec ni želel odložiti neuporabljenega diska ali ga vrniti igralcu. Tukaj gre torej za vadbeni met.

Oviranje

VO-OVR-1

Moj disk je obtičal na drevesu nad dvema metroma (v veljavi je pravilo dveh metrov), disk drugega igralca pa ga je zbil na tla. Kje je moja lega in ali zame velja kazenski met za pravilo dveh metrov?

Pravilo o oviranju pravi, da se disk, ki je bil premaknjen, odigra glede na mesto, kjer se je prvič ustavil. Ker je bilo to nad dvema metroma, prejmete kazenski met, enako kot če bi disk ostal na drevesu.

Napačna igra

VO-NAP-1

Moja skupina je odigrala progo, ki ni del igrišča na tekmovanju. Kakšna je kazen?

Če je bila proga odigrana namesto proge, ki je del igrišča, se vsakemu rezultatu te proge prištejeta dva kazenska meta. Če je bila proga odigrana poleg prog, ki sestavljajo igrišče, se k skupnemu rezultatu vsakega igralca prištejeta dva kazenska meta (rezultati za dodatno progo pa se ne upoštevajo).

VO-NAP-2

Pomotoma sem vrgel z mesta diska drugega igralca. Je bil to prestop ali napačna igra?

To je napačna igra, saj je bila uporabljena napačna lega. Pri prestopu ali kršitvi pravila postavitve predpostavljamo, da je uporabljena pravilna lega, igralec pa je pri metu naredil napako.

VO-NAP-3

Pri začetnem metu sem zgrešil obvezno smer, vendar smo to ugotovili šele po tem, ko sem že izvedel drugi met. Kaj naredim?

Vaš drugi met je bil napačna igra, saj ste ga izvedli iz napačne lege. Izvesti bi ga morali iz kazenske izmetne cone (ali iz izmetne cone, če kazenske izmetne cone ni). Ker ste napako ugotovili po enem samem napačno odigranem metu, tega meta ne štejete ali igrate. Namesto tega prejmete en kazenski met za napačno igro. Vaš naslednji met izvedete iz pravilne lege za zgrešeno obvezno smer. Kazen za zgrešeno obvezno smer vseeno velja, saj je bila kršitev storjena pred metom, ki velja za napačno igro.

VO-NAP-4

Po tem, ko sem oddal točkovnik, sem ugotovil, da nisem zaključil proge, ki sem jo začel. Kakšna je kazen?

Prejmete dva kazenska meta, kot veva pravilo 811.C. Prištet je še en dodatni met (glede na pravilo 811.F.3), ki predstavlja zaključni met na progi, ki ni bila zaključena. Rezultat za to progo je število izvedenih metov, dva kazenska meta za in en dodatni met za zaključek proge.

VO-NAP-5

Sredi runde sem imel bolečine v trebuhu in sem moral poiskati stranišče. V tem času je moja skupina odigrala progo brez mene. Se jim lahko ponovno pridružim in prejmem kazen za izpuščeno progo?

Da. Za informacije glejte pravili 811.F.5 in 811.F.6.

VO-NAP-6

Na igrišče sem prišel prepozno, po dvominutnem signalu, in ugotovil, da so mi dodelili progo 12, ki je na drugi strani parka. Do proge nikor ne bi mogel priti pravočasno, zato me čaka kazen par plus štiri za izpuščeno progo. Nato sem opazil, da so na progi 3, ki je blizu, samo trije igralci. Če se jim pridružim, prejmem dva kazenska meta za napačno progo ali/in napačno skupino, s tem pa prihranim dve kazenski točki. Pametno, kajne?

Ne tako zelo. Če namerno napačno odigrate progo v svojo korist, ste lahko diskvalificirani. Vsi meti, ki jih odigrate z napačno skupino, so razveljavljeni. Najti morate svojo dodeljeno skupino.

Vljudnost

VO-VLJ-1

Moj tekmeč se rad poigrava z menoj, tako da mi na primer pove rezultat za rundo, za katero misli, da bom zgrešil ali zadel pat, ipd. Ali lahko prijavim kršitev pravila vljudnosti?

Morda. Čeprav nesramnost ni izrecno navedena kot kršitev pravila vljudnosti, je lahko kakršnokoli dejanje, ki druge »moti ali je nešportno«, kaznovano. Odločiti se morate, ali je vedenje vašega soigralca dovolj nevljudno, da prijavite kršitev. V nasprotnem primeru se boste morali vi, vaša skupina in drugi igralci z njim pogovoriti. Če je vedenje dovolj nevljudno ali gre za vzorec vedenja pri igralcu, lahko obvestite vodjo tekmovanja in/ali disciplinski odbor PDGA.

Oprema

VO-OPR-1

Ali lahko uporabim daljinomer?

Da, vendar morate met izvesti v 30 sekundah, kot dovoljuje pravilo dovoljenega časa.

VO-OPR-2

Ali se pri tekmovanjih PDGA lahko uporabljajo preostali diski modelov, ki jih je odobrila zveza PDGA (izločeni diski, tovarniški nadomestni diski, z žigom zavrjnjeni diski ipd.)?

Da. Lahko jih uporabite za igre PDGA, če izpolnjujejo splošne omejitve (teža, ostrina robov, prožnost ipd.), navedene v dokumentu Tehnični standardi PDGA. Igralci imajo vedno pravico dvomiti o ustreznosti diska. V tem primeru končno odločitev sprejme vodja tekmovanja.

VO-OPR-3

Svoj najljubši pater sem pustil v avtu. Ali mi ga lahko prijatelj prinese med rundo?

Da. V torbo lahko dodajate diske tudi po tem, ko se je runda začela. Poskrbite, da to ne bo zmotilo drugih igralcev in da ne boste prekoračili dovoljenega časa. Najboljši čas za to je med progami.

VO-OPR-4

Sem bivši igralec ultimate frizbija in pri disk golfu rad nosim rokavice. Ali so dovoljene?

Da. Rokavice so v poglavju 813.02.C izrecno dovoljene kot pripomoček za preprečevanje odrgnin.

VO-OPR-5

Moj disk je pristal na točki z zelo trdo in kamnito podlago. Ali lahko na tla položim brisačo ali blazino, da si zaščitim kolena?

Da. Brisačo ali manjšo blazino lahko položite na lego, če v stisnjenem stanju nista debelejši od 1 cm. To velja tudi za izmetno cono ali kazensko izmetno cono.

Igra ena na ena

VO-DVO-1

Moj nasprotnik je predal pat, jaz pa bi ga vseeno rad vrgel, da bi ohranil svež udarec. Ali lahko to storim?

Ne. Ko nasprotnik enkrat preda pat, ste zaključili progo. Pat, ki je izveden po tem, velja za dodatni met. Za prvi dodatni met prejmete opozorilo, za naslednje pa kazenske mete.

Dvojice in ekipna igra

VO-EKP-1

Partner v moji dvojici je izvedel približevalni met, pri tem pa vrženi disk uporabil kot označevalec. Ali ga lahko za svoj met označim z drugim označevalcem?

Ne. Člani ekipe lahko uporabljajo samo eno metodo označevanja lege in jo označijo samo enkrat.

Competition Manual for Disc Golf Events

TEKMOVALNI PRIROČNIK ZA

DISK GOLF TEKMOVANJA

PDGA.com

PDGA™

Kazalo

800	Opis igre	808	Točkovanje
801	Uporaba pravil	809	Drugi meti
801.01	Poštenost	809.01	Opušteni met
801.02	Izvrševanje	809.02	Provizorični met
801.03	Pritožbe	809.03	Vadbeni met
802	Metanje	810	Oviranje
802.01	Met	811	Napačna igra
802.02	Vrstni red igranja	812	Vljudnost
802.03	Prekoračitev dovoljenega časa	813	Oprema
802.05	Lega	813.01	Nedovoljeni disk
802.06	Označevanje lege	813.02	Nedovoljena oprema
802.07	Postavitiv	Priloga A: Igra ena na ena	
803	Ovire in olajšave	A.01	Splošno
803.01	Premikanje ovir	A.02	Vrstni red igranja
803.02	Olajšava pri ovirah	A.03	Kazni
803.03	Uničevanje igrišča	A.04	Točkovanje
804	Regulirane smeri	A.05	Predaja
804.01	Obvezne smeri	A.06	Zmaga
805	Regulirani položaji	Priloga B: Dvojice in ekipna igra	
805.01	Določanje položaja	B.01	Splošno
805.02	Disk nad dvema metroma	B.02	Vrstni red igranja
805.03	Izgubljeni disk	B.03	Kazni
806	Regulirana območja	B.04	Lega
806.01	Območje za patanje	B.05	Oblike
806.02	Avt	Priloga C: Viri	
806.03	Neformalno območje	Priloga D: Pretvorbe	
806.04	Olajševalno območje	Priloga E: Kazalo	
806.05	Hazard		
807	Zaključevanje proge	Vprašanja in odgovori o pravilih	



PDGA Tekmovalni priročnik za disk golf tekmovanja

Uvod

Tekmovalni priročnik za dogodke v disk golfu opisuje postopke in smernice za dogodke PDGA in se uporablja v povezavi z Uradnimi pravili za disk golf in dokumentom Standardi tekmovanj. Ti postopki in smernice so obvezni za vse dogodke, ki jih sankcionira PDGA, razen če je določeno drugače. Če vodja tekmovanja meni, da je katerakoli določba v kateremkoli dokumentu nesprejemljiva, lahko zaprosi za opustitev določbe tako, da se obrne na vodjo za podporo dogodkov PDGA na naslov eventsupport@pdga.com ali pokliče na številko 762-253-2200.

Duh igre

Disk golf se običajno igra brez nadzora sodnika ali razsodnika. Igra temelji na športnem vedenju, poštenosti, upoštevanju drugih igralcev in spoštovanju Uradnih pravil za disk golf. Vsi igralci se morajo obnašati disciplinarno, vljudno in v skladu s športnim vedenjem, ne glede na to, kako tekmovalni so.

Sprejmi odločitev. Upoštevaj sprejeto odločitev. Ne gre za osebno stvar; to so pravila. To je duh igre disk golfa.

Kodeks igralca disk golfa

1. Igraj z glavo:

NIKOLI ne meči v neznano ali ko so igralci, gledalci, pešci ali ostali uporabniki prostora v okolici. Naj ti pomaga opazovalec.

2. Spoštuj igrišče:

Upoštevaj vsa objavljena pravila. Ne smeti, ne piši grafitov in ne zlorablaj opreme ali rastlinja.

3. Predstavljalj šport:

Bodi pozitiven in odgovoren. Uči druge.



Več o pravilih za disk golf in dogodkih si lahko preberete na www.pdga.com

Poglavje 1: Postopki na tekmovanju

1.01 Izpolnjevanje pogojev

A. Vsi člani PDGA z dobrim statusom lahko tekmujejo v katerikoli diviziji, za katero izpolnjujejo pogoje na podlagi razreda (profesionalni ali amaterski), starosti, spola in ocene igralca. Izjeme mora predhodno potrditi vodja za podporo dogodkov PDGA. Za več informacij o izpolnjevanju pogojev glej Poglavje 2: Pogoji za divizijo.

B. Pogoji za članstvo:

1. Za udeležbo na vseh tekmovanjih Major, Elite Series, tekmovanjih stopnje A in tekmovanjih stopnje B je potrebno veljavno članstvo v PDGA.

2. Na vseh drugih tekmovanjih, ki jih organizira PDGA, lahko igralci, ki niso trenutni člani zveze, tekmujejo s plačilom prijavnine za nečlane (ne velja za lige, glej 1.14.C.1).

3. Na dogodkih PDGA, na katerih lahko tekmujejo tudi igralci, ki niso člani ali trenutni člani, in sicer s plačilom prijavnine za nečlane, ta prijavnina ne velja za igralce, ki tekmujejo v mlajših divizijah, ali v primeru, da vodja za podporo dogodkov PDGA ta pogoj opusti (npr. prireditve WGE ali dogodki Programa donacij za tekmovanja).

1.02 Prijava na tekmovanje

A. Predhodna prijava je obvezna za tekmovanja PDGA Majors, Elite Series in tekmovanja stopnje A, priporočena pa je tudi za vse ostale stopnje.

B. Igralec ni uradno prijavljen na dogodek, dokler organizator tekmovanja ne prejme in potrdi prijavnine.

C. Vsa prosta mesta za dogodek so zapolnjena po načelu »prej pride, prej dobi«, razen če so bile zgornje meje za divizije ali za razreda profesionalni/amaterski igralci objavljene vnaprej. V tem primeru bo vsaka divizija ali razred zapolnjen po načelu »prej pride, prej dobi«. Spodaj so navedene izjeme tega načela.

1. Izjeme

Nekatere izjeme načela »prej pride, prej dobi« se uporabljajo za nagrajevanje lokalnih klubov in prostovoljcev za njihovo delo in storitve na lokalni ravni, za zagotavljanje primernih orodij, s katerimi lahko vodja tekmovanja zbira denar za dogodek, kar koristi vsem igralcem, in za omogočanje vodji tekmovanja, da po lastni presoji da prednost posebnim demografskim skupinam v športu v njegovem območju.

A. Te izjeme ne veljajo za dogodke PDGA Majors ali PDGA Elite Series, saj imajo ti dogodki v okviru sporazumov o dogodkih z PDGA že uveljavljene pogoje za prijavo. Za tekmovanja stopnje A, ki potekajo sočasno s tekmovanjem Elite Series, se te izjeme lahko uporabijo.

B. V vseh primerih mora biti uporaba izjem povsem transparentna in pravočasno javno objavljena na način, ki vsakemu igralcu omogoča, da izpolni zahteve za vključitev v določeno izjemo.

C. Spodaj navedene dovoljene izjeme (2, 3 in 4), označene kot neomejene, omejene in izjeme pridruženih klubov PDGA, so EDINE izjeme, dovoljene na tekmovanjih PDGA, ki presegajo prijavo izključno po načelu »prej pride, prej dobi«.

2. Neomejene dovoljene izjeme

Te izjeme niso omejene glede na odstotek prostih mest na dogodku, vendar mora biti posebna stopnja predhodne prijave za neomejeno dovoljeno izjemo na voljo vsem igralcem, ki izpolnjujejo posebne pogoje za to stopnjo prijave, po načelu »prej pride, prej dobi«.

A. Vodja tekmovanja lahko omogoči predhodno prijavo na podlagi ocene igralcev PDGA, tako da imajo višje ocenjeni igralci prednosti (primeri: dogodki Elite Series, USADGC).

B. Vodja tekmovanja lahko omogoči predhodno prijavo na podlagi kvalifikacijskih dogodkov, ki jih organizira PDGA in so javno dostopni vsem igralcem (primeri: dogodki PDGA Worlds, USDGC, USADGC, Point Series Finale).

C. Vodja tekmovanja lahko omogoči predhodno prijavo na podlagi posebnih divizij, ki so slabše zastopane. Te so omejene na divizije samo za ženske, mladinske divizije in divizije za starejše (50 let in več).

3. Omejene dovoljene izjeme

Pogoji za uporabo izjem:

A. Vodja tekmovanja lahko uporabi eno ali več od treh spodaj naštetih omejenih dovoljenih izjem, vendar v nobenem trenutku ne sme dodeliti več kot tretjine (33 %) vseh prostih mest na dogodku katerikoli kombinaciji omejenih dovoljenih izjem. Dve tretjini (67 %) prostih mest morata biti na voljo za prijave po načelu »prej pride, prej dobi«.

B. Če je na dogodku za prijavo v profesionalni/amaterski razred določena zgornja meja, se lahko katerikoli kombinaciji omejenih dovoljenih izjem skupaj dodeli največ tretjina (33 %) prostih mest v profesionalnem in tretjina (33 %) prostih mest v amaterskem razredu. Dve tretjini (67 %) prostih mest morata biti na voljo za prijave po načelu »prej pride, prej dobi« za profesionalne in amaterske igralce.

C. Če je na dogodku za prijavo v divizije določena zgornja meja, se lahko katerikoli kombinaciji omejenih dovoljenih izjem dodeli največ polovica (50 %) prostih mest v posamezni diviziji. Polovica (50 %) prostih mest mora biti na voljo za prijave po načelu »prej pride, prej dobi« v vsaki diviziji.

D. Omejene dovoljene izjeme so naslednje:

1. Izjema za člane pridruženega kluba.

Vodja tekmovanja lahko ponudi predhodno prijavo članom lokalnih klubov za disk golf, ki gostijo, vodijo ali kako drugače omogočajo izvedbo dogodka in so registrirani

kot pridruženi klubi PDGA. Članstvo v klubu ne sme biti ekskluzivno in mora biti javno objavljeno, tako da lahko kdorkoli izpolni zahteve za vključitev v izjemo za člane pridruženega kluba, če se za to odloči.

2. Izjeme za sponzorje dogodka

Vodja tekmovanja lahko ponudi predhodno prijavo igralcem, ki sponzorirajo dogodek (ali igralcu, ki ga določi sponzor dogodka), v obsegu, ki ga določi vodja tekmovanja. Možnost sponzoriranja ne sme biti ekskluzivna in mora biti javno objavljena, tako da lahko kdorkoli izpolni zahteve za vključitev v izjemo za sponzorje dogodka, če se za to odloči.

3. Izjeme za prostovoljce

Vodja tekmovanja lahko predhodno prijavo ponudi prostovoljcem v zameno za pripravo igrišča ipd. v obsegu, ki ga določi vodja tekmovanja. Možnost prostovoljnega dela ne sme biti ekskluzivna in mora biti javno objavljena, tako da lahko kdorkoli izpolni zahteve za vključitev v izjemo za prostovoljce, če se za to odloči.

4. Dovoljene izjeme za pridružene klube PDGA – Dogodki samo za člane kluba

a. Pridruženi klubi PDGA z velikim številom članov lahko vodijo dogodek PDGA, na katerega se lahko prijavijo samo člani pridruženega kluba PDGA.

b. Članstvo v klubu ne sme biti ekskluzivno in mora biti javno objavljeno, tako da lahko kdorkoli izpolni zahteve za vključitev v pridružen klub, če se za to odloči.

c. Prijava za vse člane pridruženega kluba mora potekati po načelu »prej pride, prej dobi«.

d. Ker dogodki niso odprti za širšo javnost, bodo označeni kot stopnja »X« (XC, XB, XA itd.), ime dogodka pa mora vsebovati besedno zvezo » – Dogodek samo za člane kluba« (primer: »Streljanje v prazno z disk golf klubom Augusta – Dogodek samo za člane kluba«).

D. Čakalne liste (splošne, po razredih ali divizijah) veljajo na podlagi zgornjih mej, ki so objavljene vnaprej.

E. Spletne prijave morajo vključevati datum in čas, ko je bila na spletnem mestu prijave plačana prijavnina.

F. V primeru, da je več prijav oddanih istočasno, ima prednost igralec z najnižjo številko PDGA.

G. Organizator dogodka mora sezname predhodnih prijav in čakalne liste objaviti na pdga.com in/ali uradno spletno mesto za prijavo na tekmovanje ter jih posodablja vsaj enkrat tedensko.

H. Samo prijavljeni igralci, ki so plačali prijavnino, so navedeni na objavljenem seznamu tekmovanja.

1.03 Odjave in vračila

Politika dogodkov

A. Igralci MORAJO odjavo poslati po elektronski pošti ali telefonu samo vodji tekmovanja na kontaktne podatke, ki so objavljeni za tekmovanje. Dogovori z osebami, ki niso vodja tekmovanja, vključno z drugim osebjem tekmovanja, se ne štejejo za uradne.

B. Igralci, ki za uvrstitev na čakalno listo plačajo več, kot znaša nominalna pristojbina (10 USD), in se ne uvrstijo na dogodek ali posebej zaprosijo za umik s čakalne liste pred objavljenim zaključkom prijav in zamenjav na čakalni listi dogodka (priporočljivo v enem tednu), prejmejo 100-odstotno denarno nadomestilo, od katerega se odšteje pristojbina za uvrstitev na čakalno listo v višini 10 USD. Igralci s čakalne liste, ki so plačali samo nominalno pristojbino za čakalno listo v višini 10 USD, ne prejmejo vračila.

C. Igralci, ki vsaj 30 dni pred dogodkom uradno zaprosijo za odjavo od tekmovanja, prejmejo 100-odstotno denarno nadomestilo, od tega pa se odšteje strošek za obdelavo v višini do 10 USD.

D. Igralci, ki 15 do 29 dni pred dogodkom uradno zaprosijo za odjavo od tekmovanja, prejmejo 100-odstotno denarno nadomestilo, zmanjšano za strošek za obdelavo v višini do 10 USD, SAMO če je njihovo mesto na tekmovanju zapolnjeno na čakalni listi ali s prijavo na dogodku (če je na voljo). Če igralčevo mesto NI zapolnjeno, se vodja

tekmovanja odloči, da igralec prejme BODISI 50-odstotno denarno nadomestilo BODISI paket, ki bi ga igralec prejel, če bi se tekmovanja udeležil (minus stroški pošiljanja). Za igralca v profesionalni diviziji brez paketa za profesionalnega igralca v vrednosti vsaj 25 % prijavnine vodja tekmovanja zagotovi 50-odstotno denarno nadomestilo.

E. Igralci, ki v 14 dneh pred začetkom dogodka in objavljenim zaključkom prijav in zamenjav na čakalni listi dogodka (priporočljivo v enem tednu) uradno zaprosijo za odjavo od tekmovanja, prejmejo 100-odstotno denarno nadomestilo, zmanjšano za strošek za obdelavo v višini do 10 USD, SAMO če je njihovo mesto na tekmovanju zapolnjeno na čakalni listi ali s prijavo na dogodku (če je na voljo). Če igralčevo mesto NI zapolnjeno, se vodja tekmovanja odloči, da igralec prejme BODISI 25-odstotno denarno nadomestilo BODISI paket, ki bi ga igralec prejel, če bi se tekmovanja udeležil (minus stroški pošiljanja). Za igralca v profesionalni diviziji brez paketa za profesionalnega igralca v vrednosti vsaj 25 % prijavnine vodja tekmovanja zagotovi 25-odstotno denarno nadomestilo.

F. Prijavljeni igralci, ki NE oddajo uradne zahteve za odjavo od tekmovanja pred objavljenim zaključkom prijav in zamenjav na čakalni listi dogodka ter ne igrajo na tekmovanju, izgubijo prijavnino in NE prejmejo povračila ali paketa za igralca. To NE velja za igralce na čakalni listi; glej točko 1.03.B.

G. Vodja tekmovanja za dogodke Major, Elite Series in tekmovanja stopnje A lahko vodjo za podporo dogodkov PDGA zaprosi za spremembo časovnega okvira za točke C, D in E.

H. Če je sprememba odobrena, mora biti jasno objavljena v vseh gradivih za prijavo.

I. Če vodja tekmovanja zapusti ponujeno divizijo zaradi pomanjkanja registriranih igralcev za divizijo (glej točko 2.01.K), vsi igralci te divizije, ki ne želijo prestopiti v drugo divizijo, do katere so upravičeni, prejmejo celotno denarno nadomestilo.

Opomba: Zelo priporočljivo je, da dogodki z velikim številom igralcev v pakete za igralce NE vključijo personaliziranih predmetov, saj to privede do zapletenih postopkov pri odjavah in vračilih. Personalizirani predmeti naj bodo na voljo le kot blago, ki ga je mogoče kupiti med prijavo za ločeno nevračljivo pristojbino, ki ni del prijavnine za tekmovanje.

1.04 Potrditev udeležbe

A. Potrditev udeležbe pred tekmovanjem je obvezna za igralce na tekmovanjih Majors, Elite Series in dogodke stopnje A, priporočena pa za vse ostale stopnje.

B. Igralec, ki udeležbe ne potrdi v času, ki ga določi vodja tekmovanja, se odreče svojemu mestu in prijavnini. Izjeme so možne le po presoji vodje tekmovanja.

1.05 Vadbene runde, začetek igre, zamude

A. Igralci so odgovorni za načrtovanje vadbenih rund pred dogodkom. Razpoložljivost igrišča in postavitve za vadbene runde se lahko razlikujejo (za podrobnosti glej Standarde tekmovanja). Igrišče ali igrišča so med tekmovanjem in ob vseh drugih časih, ki jih določi vodja tekmovanja, zaprti za vadbo.

B. Uporabljata se dve vrsti začetka tekmovalne igre:

1. Začetek na strel (runde, pri katerih več skupin začne istočasno): Na osrednjem mestu tekmovanja se ob predvidenem času igralcem razdeli točkovnike. Ko so točkovniki razdeljeni, imajo skupine dovolj časa, da pridejo do svojih dodeljenih prog. Z glasnim zvočnim signalom, na primer zračno sireno, se opozori, da sta do začetka igre še dve minuti. Signal mora biti sestavljen iz dveh kratkih piskov. Takrat morajo igralci končati vadbo in se nemudoma premakniti do izmetne cone začetne proge. Ob daljšem pisku se začne runda, zapisnikarji pa sporočijo vrstni red metanja.

2. Razporejeni začetek ali čas začetka runde (runde, pri katerih skupine začnejo ena za drugo na določeni progi): Igralec začne igro ob uri, ki jo določi vodja tekmovanja. Priporočeno je, da se igralci zglasijo pri štarterju deset minut pred svojim časom začetka runde. Igralci lahko vadijo, dokler štarter ne da dvominutnega signala za njihovo skupino, če z vadbo ne motijo igralcev na igrišču.

C. Za met med dvominutnim signalom in začetkom runde se igralcu izreče opozorilo, če ga opazita dva ali več igralcev ali uradna oseba. Če dva ali več igralca ali uradna oseba igralca opazi pri ponovnih metih v tem času, igralec prejme en kazenski met, ne glede na dejansko število metov.

D. Igralec je odgovoren za to, da pozna pravila igrišča, je na začetni progi in je pripravljen na igro na začetku runde.

E. Če so igralci odsotni na začetni progi ali katerikoli nadaljnji progi, gre za napačno igro (glej pravilo 811.F.5 in 6, Napačna igra). Če izpustijo celotno rundo ali ne dokončajo runde, so lahko po presoji vodje tekmovanja diskvalificirani.

F. Igralci, ki zamujajo na začetek na strel ali čas začetka runde, morajo pri vodji tekmovanja, na osrednjem mestu tekmovanja ali pri štarterju preveriti, v kateri začetni skupini so, in so sami odgovorni za začetek igre v tej skupini ali skupini, ki jo je zaradi odsotnosti igralca ustvaril vodja tekmovanja. Če tega ne storijo, gre za napačno igro (glej 8.11.F.10, Napačna igra).

G. Vodja tekmovanja mora vsaki skupini zagotoviti dva točkovnika, ki ju je treba hraniti ločeno. Ta točkovnika sta lahko v istem ali v različnih medijih. Skupina mora oba točkovnika uskladiti in oddati na način, ki ga vodja tekmovanja določi za uradno metodo točkovanja.

H. Vsaka skupina mora imeti vedno na voljo točkovnike v papirni obliki, ne glede na to, kateri način točkovanja je določil vodja tekmovanja.

1.06 Razvrščanje v skupine in razdeljevanje v sekcije

A. Profesionalni in amaterski igralci ne smejo biti v isti skupini. Divizije naj bodo združene v skupine, kolikor je le mogoče.

B. Vsi igralci v diviziji morajo biti za prvo rundo razvrščeni v skupine na enega od naslednjih načinov:

1. Naključne skupine; igralci v diviziji so za prvo rundo naključno razvrščeni v skupine.

2. Skupine glede na oceno igralcev; igralci v diviziji so lahko za prvo rundo razvrščeni v skupine glede na njihove ocene. Najvišje ocenjen igralec začne na progi z najnižjo številko, drugi najvišje ocenjen igralec na naslednji progi itd. Ta postopek se nadaljuje, dokler niso zapolnjene vse proge.

Razporeditev divizije z 12 igralci na 3 progah glede na oceno igralcev bi bila naslednja:

- Proga 1: Igralci 1, 4, 7 in 10
- Proga 2: Igralci 2, 5, 8 in 11
- Proga 3: Igralci 3, 6, 9 in 12

3. Če je divizija dovolj velika, da je razdeljena v več odsekov ali sekcij, morajo biti igralci razdeljeni glede na ocene (primer: 72 najvišje ocenjenih igralcev v odseku A in 72 najnižje ocenjenih igralcev v odseku B), nato pa v vsakem odseku naključno razporejeni za prvo rundo.

4. Dogodki stopnje C imajo možnost naključnega mešanja divizij za razvrščanje v skupine (SAMO za prvo rundo). Igralci v divizijah Mladinci ≤ 15 , Mladinci ≤ 12 , Mladinci ≤ 10 , Mladinci ≤ 8 in Mladinci ≤ 6 so lahko razvrščeni v skupine samo z igralci istih divizij.

C. Za vse nadaljnje runde morajo biti igralci razvrščeni po divizijah, kolikor je mogoče.

D. Znotraj divizije morajo biti igralci razvrščeni v skupine glede na najnižje rezultate (za izenačene izide glej točko 1.09). Skupina z najnižjimi rezultati začne na progi z najnižjo številko in tako naprej. Če se uporabljajo časi začetka runde, ima skupina z najnižjimi rezultati najkasnejši čas začetka runde.

E. Za razreševanje izenačenih izidov za enak skupni rezultat glej 1.09.

F. Zaradi zagotavljanja pravičnosti skupine ne smejo biti sestavljene iz manj kot treh igralcev, razen v olajševalnih okoliščinah, ki jih po potrebi določi vodja tekmovanja. Če morajo skupaj igrati manj kot trije igralci, mora skupino spremljati imenovana uradna oseba tekmovanja (glej 1.12.A), ki lahko prav tako igra, če to ne ovira igralcev na tekmovanju.

G. Skupine ne smejo imeti več kot pet igralcev in morajo biti omejene na štiri igralce, če je le mogoče.

H. Če je prijavljenih več igralcev, kot jih lahko igra skupaj v eni rundi, se lahko igralci razdelijo v odseke ali sekcije. Igralci v isti diviziji morajo med tekmovanjem odigrati popolnoma enake postavitve.

I. Če pogoji različno vplivajo na igro med posameznimi sekcijami, lahko vodja tekmovanja za določitev napredovanja uporabi postopek razdelitve. V tem primeru se iz vsake sekcije glede na rezultate izbere sorazmerno število igralcev, ki napredujejo, njihovi rezultati pa se ne prenesejo naprej.

J. »Superskupine« prve runde za potrebe medijev NISO dovoljene, razen če gre za videoposnetek in jih predhodno odobri vsak igralec v skupini ter vodja za podporo dogodkov PDGA.

K. Navidezna skupina je oznaka za sekundarno skupino igralcev, ki ji je dodeljena začetna proga, ki jo že zaseda skupina igralcev. Navidezne skupine se lahko uporabljajo le za reševanje izrednih razmer, kot je na primer proga, ki nepričakovano postane neprimerna za igro zaradi poplave, prekinjenega električnega toka ali drugih okoliščin, na katere vodja tekmovanja nima vpliva.

1. Navidezna skupina vedno začne rundo druga na progi kot progi z nižjim številom tako v prvi rundi (glej 1.06.B) kot v nadaljnjih rundah (glej 1.06.D).

2. Navidezna skupina mora po zaključku daljše/težje proge začeti na krajši progi, da se zmanjša vpliv na pretočnost igrišča in hitrost igre.

1.07 Prekinitev igre

Varnost vseh udeležencev na dogodkih, ki jih organizira PDGA, je bistvenega pomena. Vodjem tekmovanja priporočamo, da uporabijo vse razpoložljive vire, kot so detektorji strel in spletni vremenski zemljevidi (ki prikazujejo nevihte in strele, ki se pomikajo na območje), da prekinijo igro, preden razmere postanejo nevarne za igralce, osebje in gledalce (glej Smernice za prekinitev in preklic dogodka PDGA zaradi vremenskih razmer).

A. Če je po mnenju vodje tekmovanja zaradi strele, močnega dežja ali nevarnih razmer nadaljevanje igre nepraktično ali nevarno, se tekmovanje prekine. Signal za prekinitev igre je enak kot signal za začetek, vendar s tremi kratkimi piski. Te piske je treba ponoviti vsaj enkrat v eni minuti, vodja tekmovanja pa si mora po najboljših močeh prizadevati, da signal slišijo vse skupine.

B. Igralci morajo takoj prekiniti igro in označiti lego vsakega člana skupine. Naravni predmet je dovolj za označitev približne lege, od koder mora igralec nadaljevati igro. Igralci morajo poiskati zavetje. Ob primernem trenutku se morajo igralci vrniti na prvo izmetno cono, v klubsko hišo, na osrednje mesto tekmovanja ali na območje, ki ga določi vodja tekmovanja. Po znaku za prekinitev je igra prekinjena najmanj trideset minut.

C. Igralci nadaljujejo igro s svojih približnih leg, kot so bile določene ob prekinitvi runde. Približno lego določi večina članov skupine.

D. Vodja tekmovanja oceni razmere in določi čas, ki ne sme biti krajši od tridesetih minut od signala za prekinitev, da se igralci vrnejo na igrišče in nadaljujejo igro.

E. Igra se nadaljuje z enakimi signali kot na začetku runde: dvominutni signal z dvema kratkima piskoma, nato pa en daljši pisk dve minuti pozneje, ki oznanja ponovni začetek runde.

F. Vodja tekmovanja lahko prestavi nedokončani del runde na kasnejši datum v okviru načrtovanega tekmovanja, če se po njegovem mnenju razmere ne bodo izboljšale ali če se bo pred predvidenim koncem tekmovanja stemnilo (glej Smernice za prekinitev in preklic dogodka PDGA zaradi vremenskih razmer).

G. Delni rezultati runde se prenesejo v rundo, ko se ta nadaljuje.

H. Igralec, ki preneha igrati, preden je bil dan znak za prekinitev, prejme dva kazenska meta, če je po mnenju vodje tekmovanja predčasno prenehal igrati.

I. Vodja tekmovanja si prizadeva, da so vse runde tekmovanja končane po razporedu.

1. Če so predvidene tri polne uvodne runde ali manj, morajo vsi igralci odigrati vsaj eno rundo, da se dogodek šteje za uradnega.

2. Če so predvidene štiri polne uvodne runde ali manj, morajo vsi igralci odigrati vsaj dve rundi, da se dogodek šteje za uradnega.

3. Če ti kriteriji niso izpolnjeni, je treba dogodek prestaviti. Če predstavitev tekmovanja ni mogoča in/ali igralci ne morejo sodelovati, se jim povrne celoten znesek, zmanjšan za stroške paketa za igralca, stroške PDGA in ostale stroške dogodka.

J. Vse prekinjene runde morajo biti zaključene, razen če to zaradi razmer ni mogoče. Če rund ni mogoče zaključiti, se v končni rezultati štejejo rezultati do zadnje zaključene runde, če so izpolnjene vse zahteve glede runde (glej Smernice za prekinitve in preklic dogodka PDGA zaradi vremenskih razmer).

K. Zaključek prekinjene runde ima prednost pred naslednjo rundo, zato se nadaljnje runde preklicajo, da se lahko zaključi prekinjena runda.

1.08 Zmanjševanje števila igralcev (Rezi)

A. Število igralcev v polfinalu ali finalu se lahko po presoji vodje tekmovanja zmanjša (reže), če je to objavljeno pred začetkom prijave igralcev na dogodek. Edina izjema je uporaba pravil iz Smernic za prekinitve in preklic dogodka PDGA zaradi vremenskih razmer za zaključek dogodka.

B. Vsi izenačeni izidi se za reze v polfinalu in finalu razrešijo, razen če vodja tekmovanja vnaprej določi drugače (glej 1.09).

C. Pri zmanjševanju števila igralcev mora biti meja začrtana na meji za izplačila ali nad njo, tako da so vsa mesta, k predvidevajo plačilo in ki se ohranijo v igri, izplačana. Če se zaradi izenačenih izidov v izločanje uvrstijo še dodatni igralci pod mejo izplačila, bodo izplačani samo tisti igralci, ki so se uvrstili naprej vsaj z izenačenim izidom za mesto izplačila. Edina izjema je lahko uporaba pravil o težkih vremenskih razmerah za zaključek dogodka (glejte Smernice za prekinitev in preklic dogodka PDGA zaradi vremenskih razmer).

D. Vsak igralec, ki se odloči, da ne bo sodeloval v polfinalu ali finalu, prejme uvrstitev in denarno nagrado v višini, ki bi jo prejel za zadnje mesto med preostalimi igralci.

E. Tolažilne runde za igralce, ki se niso uvrstili naprej, se odsvetujejo, saj potekajo po dogodku in NISO uradne ter se o njih NE poroča in ne vplivajo na uvrstitev igralcev na tekmovanju. Tolažilne runde NE smejo vplivati na razporeditev uradnih rund tekmovanja.

1.09 Izenačeni izidi

A. Med rundami, ko se skupine ponovno sestavljajo, se izenačeni izidi razrešijo. Igralec z najnižjim rezultatom v zadnji rundi mora imeti ob ponovni določitvi položajev najvišjo uvrstitev. V primeru izenačenega najnižjega rezultata v vseh prejšnjih rundah se izenačene izide razreši tako, da ima igralec z nižjo številko PDGA višjo uvrstitev med izenačenimi igralci, nato pa se nadaljuje po abecednem redu po priimkih za izenačene igralce, ki nimajo številke PDGA.

B. Izenačeni izidi za prvo mesto morajo biti razrešeni z igro nenadne smrti, razen v primeru, navedenem v točki 1.09.D. Enako velja za razreševanje izenačenih izidov pri zmanjševanju števila igralcev. Pod nobenimi pogoji se za razrešitev izenačenega izida za prvo mesto ne smejo uporabljati druge metode, kot sta vroča runda, medsebojni obračuni ipd.

1. Igra nenadne smrti se začne, če je le mogoče, na istem igrišču kot prejšnja runda na prvi progi, razen če vodja tekmovanja pred začetkom tekmovanja določi drugo igrišče, proggo ali niz prog. Pri ekipni igri se mora uporabiti enaka oblika igre kot v prejšnji rundi.

2. Vrstni red, po katerem igralci odigrajo tekmo nenadne smrti, se določi z naključnim žrebom (npr. oštevilčene igralne karte, žrebanje položajev iz klobuka ipd.).

3. V primeru izenačenega izida na proggi med igro nenadne smrti se vrstni red izmeta zamenja glede na vrstni red pravkar končane proge.

C. Denarne ali druge nagrade za prvo mesto morajo biti podeljene zmagovalcu v posamezni diviziji in navedene v rezultatih tekmovanja. Denarne ali druge nagrade se ne smejo enakomerno razdeliti med igralce z izenačenim izidom na prvem mestu, razen v primeru, navedenem v točki 1.09.D.

D. Izjeme pri zahtevi po razrešitvi izenačenega izida za prvo mesto:

1. Izenačen izid za prvo mesto na tekmovanju s fleksibilnim začetkom, če je tekmovalec z izenačenim izidom že zapustil tekmovanje.

2. Izenačen izid za prvo mesto, ki je posledica tega, da je treba tekmovanje prekiniti zaradi nevarnih razmer, ko na zadnji dan tekmovanja ni več časa za dokončanje tekmovanja ali razrešitev izenačenega izida za prvo mesto. V nobenem primeru se od igralcev ne sme pričakovati ali zahtevati, da se vrnejo na dan po zadnjem dnevu redno načrtovanih rund, da bi zaključili tekmovanje (glej Smernice za prekinitev in preklic dogodka PDGA zaradi vremenskih razmer).

Če na zadnji dan rednih rund tekmovanja ni mogoče izvesti igre z nenadno smrtjo, se izenačeno prvo mesto ohrani, igralca sta razglašena za soprvaka, denar in nagrade za uvrščeni mesti pa se razdelijo med igralca (če sta dva igralca izenačena na prvem mestu, si razdelita denar ali nagrade za prvo in drugo mesto).

E. Končni izenačen izid za druge uvrstitve se uradno zabeleži kot izenačen izid. Denarne nagrade se igralcem z izenačenim izidom (razen za prvo mesto) razdelijo tako, da se sešteje skupni znesek, dodeljen številu mest, ki jih zasedajo igralci z izenačenim izidom, in deli s številom izenačenih igralcev. Podelitev pokalov za izenačene igralce se lahko določi z igro nenadne smrti ali s katerikoli podobnim spretnostnim dogodkom v disk golfu, ki ga določi vodja tekmovanja, vendar le za namen podelitve pokalov; igralci morajo v rezultatih ostati uradno zabeleženi kot izenačeni.

1.10 Podeljevanje nagrad

A. Vsak igralec, ki na tekmovanju PDGA (razen lig, glej točko 1.14.C.2) sprejema denar v profesionalni diviziji, mora imeti pred začetkom tekmovanja številko PDGA za namene sledenja (igralci, ki številko PDGA prejmejo po prijavi na tekmovanje, morajo o tem pred začetkom tekmovanja obvestiti vodjo tekmovanja). Igralci brez številke PDGA so upravičeni le do pokalov, vsa denarna izplačila na tem mestu ali pod njim pa se premaknejo za eno mesto navzdol, zaradi česar je treba plačati dodatno mesto.

B. Amaterski igralec, ki igra v profesionalni diviziji, NE sme sprejeti trgovskega blaga namesto denarja na tekmovanjih stopnje A in višje; lahko sprejme le pokal (če je na voljo). Vsa denarna izplačila na tem mestu ali pod njim se premaknejo za eno mesto navzdol, zaradi česar je treba plačati dodatno mesto.

C. Zahtevano dodatno denarno vsoto za določeno stopnjo je treba razdeliti med vse profesionalne divizije na podlagi odstotka prijavnin, ki jih vsaka divizija vplača v celoten profesionalni del dogodka. Dodatna denarna vsota nad minimalno vrednostjo se lahko dodeli po presoji vodje tekmovanja.

D. Organizatorji dogodkov z več kot dvema rundama morajo pred začetkom zadnje runde objaviti izplačila (vključno z vsemi dodatnimi denarnimi sredstvi).

E. Vse nagrade (denar ali blago), ki jih je igralec zavrnil, se morajo prenesti na naslednje mesto (primer: če igralec na tretjem mestu odkloni nagrado, igralec na četrtem mestu prejme nagrado za tretje mesto, igralec na petem mestu prejme nagrado za četrto mesto itd.). Organizatorji tekmovanja lahko obdržijo nagrade, ki so jih zavrnilo vsi igralci v diviziji, šele po tem, ko so bile zavrnjene nagrade posredovane skozi vsa zaključna mesta.

F. Na tekmovanjih PDGA je dovoljena uporaba točkovanja skin (in drugih podobnih oblik), vendar ti rezultati ne smejo odločati o skupni uvrstitvi igralca na tekmovanju, nagrade pa se ne prištejejo k igralčevemu dobitku.

G. Vse nagrade, ki si jih igralec prisluži, so podeljene ob koncu dogodka, ko so rezultati obračunani in preverjeni.

1. Vodje tekmovanja lahko po lastni presoji nagrade podelijo prej.

2. Igralci, ki zapustijo igrišče pred uradno podelitvijo nagrad, se ne odpovedo svojim nagradam, vendar morajo čim prej stopiti v stik z vodjo tekmovanja in se dogovoriti o prevzemu nagrade ter plačati morebitne stroške pošiljanja.

3. Če vodja tekmovanja za denarne nagrade za profesionalne igralce uporablja elektronska plačila (kot je PayPal), morajo biti te nagrade podeljene v dveh delovnih dneh po zaključku dogodka. Tistim, ki nimajo možnosti elektronskega prejemanja plačil, mora vodja tekmovanja zagotoviti gotovino ali čeke.

4. Če vodja tekmovanja za izplačilo nagrad za amaterske igralce uporabi kupone za trgovsko blago, jih mora biti mogoče unovčiti na dogodku ali po njem prek spleta.

5. Za vse nagrade (denar ali blago), ki ostanejo neprevzete (brez krivde vodje tekmovanja) šest mesecev po zaključku dogodka, velja, da se jim je igralec odrekel. Vodja tekmovanja si mora razumno prizadevati, da igralcu zagotovi izplačilo, tako da ga kontaktira, mu ponudi pošiljanje nagrade itd.

1.11 Uradne osebe

A. Za pridobitev naziva certificirane uradne osebe mora biti posameznik trenutni član PDGA, opraviti izpit za certificirano uradno osebo za pravila PDGA in se registrirati kot uradna oseba pri PDGA. Ob večjih spremembah Uradnih pravil za disk golf lahko upravni odbor PDGA zahteva, da certificirane uradne osebe opravijo posodobljen izpit, da ohranijo status certificirane uradne osebe.

B. Vodje tekmovanja (in asistenti vodij tekmovanja) morajo biti trenutne certificirane uradne osebe, da lahko sankcionirajo ali vodijo katerikoli dogodek PDGA.

C. Vsi igralci morajo biti certificirane uradne osebe, če želijo sodelovati na kateremkoli dogodku Elite Series ali Major. Izpit temelji na Uradnih pravilih za disk golf in Tekmovalnem priročniku.

D. Če je posameznik certificirana uradna oseba, še NE pomeni, da je uradna oseba tekmovanja, ki lahko odloča na tekmovanjih PDGA.

1.12 Uradne osebe tekmovanja

A. Samo vodja tekmovanja, certificirane uradne osebe, ki jih določi vodja tekmovanja, ali izbrani maršal PDGA, so uradne osebe tekmovanja za določen dogodek.

B. Samo uradne osebe tekmovanja lahko na tekmovanjih PDGA odločajo o zadevah, ki presegajo odločitve, ki jih lahko po pravilih sprejmejo igralci ali igralna skupina sama.

C. Gledalci niso uradne osebe tekmovanja in NE smejo odločati. Igralci na dogodku, ki niso imenovani za uradne osebe tekmovanja in ne igrajo aktivno v rundi (so končali ali še niso začeli igrati), se štejejo za gledalce.

D. Vsaka uradna oseba tekmovanja mora imeti ves čas pri sebi kopije pravil tekmovanja/igrišča, Uradna pravila za disk golf in Tekmovalni priročnik.

E. Če na tekmovanju tekmuje imenovana uradna oseba tekmovanja, NE sme soditi pri nobeni odločitvi v svoji diviziji, razen kot član igralne skupine, kot to dovoljujejo pravila.

F. Odločitev uradne osebe tekmovanja nadomešča odločitev igralne skupine, vendar se je mogoče pritožiti pri glavni uradni osebi, ki je vodja tekmovanja, ali njegovi imenovani glavni uradni osebi.

G. Vodja tekmovanja lahko pooblasti prostovoljce, da delujejo kot opazovalci za določen namen, vendar odločitev opazovalca NE nadomešča odločitve skupine.

H. Videoposnetki ali drugi mediji niso dovoljeni za odločanje o sankcioniranju igre. Takšni dokazi se lahko uporabijo le za dokumentiranje neprimernega vedenja igralcev (kot opredeljeno v točki 3.03). Disciplinski odbor PDGA lahko kadarkoli preveri dokaze o neprimernem vedenju igralca.

1.13 Varnost mladih

A. Starši/skrbniki so odgovorni za svoje otroke med tekmovanji, ki jih organizira PDGA. Niti osebje PDGA niti osebje dogodka ni odgovorno za otroke igralcev, gledalcev in drugih oseb med dogodki. Starši/skrbniki ne smejo puščati otrok brez spremstva na točkovalnem območju, v klubski hiši ali na kateremkoli drugem prizorišču tekmovanja ali v njihovi bližini. Vsak otrok, mlajši od 13 let, ki spremlja katerokoli skupino igralcev in ni kedi, mora biti pod nadzorom odrasle osebe, ki ni del te skupine igralcev in ni kedi.

B. Igralce v divizijah Mladinci ≤ 12 , Mladinci ≤ 10 , Mladinci ≤ 08 in Mladinci ≤ 06 morajo med tekmovanjem spremljati starši ali skrbniki. Poleg tega mora vsakega igralca, mlajšega od 13 let, spremljati starš ali skrbnik, ne glede na divizijo, v kateri igra. En starš ali skrbnik je lahko odgovoren za več mlajših igralcev v isti skupini, če se tako dogovorijo vsi starši/skrbniki pred začetkom runde. Igralce v divizijah Mladinci ≤ 18 in Mladinci ≤ 15 lahko med tekmovanjem spremljajo starši ali skrbniki.

C. Za starša/skrbnika, ki spremlja igralce mlajših divizij, med tekmovanji PDGA velja, da:

1. LAHKO prevzame vlogo kedija; pomaga mlajšim igralcem pri izbiri diska, izbiri meta, razlaga pravil ali točkovanju.

2. NE MORE sprejeti ali potrditi odločitve, kot sta prestop, kršitev pravila vljudnosti ipd.

3. MORA spodbujati športno vedenje z izkazovanjem pozitivne podpore vsem mlajšim igralcem v skupini.

4. MORA čustveno in fizično dobro počutje vseh mlajših igralcev v skupini postaviti pred osebno željo po zmagi.

5. se MORA vzdržati uporabe žaljivega ali vulgarnega jezika.

6. se MORA vzdržati uporabe drog, alkohola ali tobačnih izdelkov.

D. Neupoštevanje odgovornosti staršev/skrbnikov, opisanih v točki 1.13, ima za posledico diskvalifikacijo mlajšega igralca ali odstranitev igralca, spremljevalca ali skrbnika. Igralci, mlajši od 13 let, katerih skrbnik je bil odstranjen, lahko nadaljujejo z igro, če se nadomestni skrbnik prostovoljno javi na njihovo mesto s soglasjem odstranjenega skrbnika.

E. PDGA priporoča, da vodja tekmovanja urnike tekmovanj oblikuje tako, da vsi igralci v dveh najmlajših starostnih skupinah, Mladinci ≤ 08 in Mladinci ≤ 06 , igrajo največ 18 lukenj v enem dnevu. Poleg tega naj vodja tekmovanja po lastni presoji omeji čas igranja v enem dnevu v divizijah Mladinci ≤ 10 (starost 10 let in manj), odvisno od dolžine in zahtevnosti igrišča.

1.14 Lige

A. Lige PDGA so najnižja stopnja tekmovanj, ki jih sankcionira PDGA. Namesto posameznega tekmovanja se v ligah igra ena runda na teden, vsak teden na isti dan, od šest do deset zaporednih tednov (npr. osem ponedeljkov zapovrstjo ali deset petkov zapovrstjo). Lige lahko zaradi slabih vremenskih razmer ali drugih olajševalnih okoliščin po odobritvi osebja PDGA izpustijo en teden.

B. Vsak igralec mora v določeni rundi lige igrati na isti postavitvi, postavitve in igrišča pa se lahko iz tedna v teden razlikujejo.

C. Za igro v ligi veljajo Uradna pravila za disk golf in Tekmovalni priročnik z naslednjimi izjemami:

1. Igralci, ki niso trenutni člani, in nečlani ne plačujejo vpisnine za nečlane za tekmovanja v ligah (glej točko 1.01.B.2).

2. Igralci lahko osvojijo denarne nagrade, tudi če nimajo članske številke PDGA (glej 1.10.A).

3. Amaterski igralci lahko sprejemajo denarne nagrade, ne da bi to vplivalo na njihov status amaterskega igralca (glej 2.01.F).

4. Če lokalna zakonodaja in pravila prizorišča to dovoljujejo, lahko polnoletni igralci med dvominutnim signalom in oddajo točkovnika uživajo alkohol (glej točko 3.03.B.5), vendar ne smejo pretiravati in biti javno opiti (glej točko 3.03.B.6).

Poglavje 2: Pogoji za divizije

2.01 Splošno

A. Igralci se ne smejo uvrstiti v divizijo, za katero ne izpolnjuje pogojev na podlagi svojega članskega statusa, razreda igralcev, spola, starosti in ocene igralca. Za več informacij glej tabele Divizije, Ocene in Točkovni faktorji.

B. Igralec je sam odgovoren za to, da ve, v katerih divizijah lahko tekmuje. Če vstopi v divizijo, za katero ne izpolnjuje pogojev, je lahko diskvalificiran s tekmovanja in/ali izključen s tekmovanj PDGA (za izjeme glej 2.02).

C. Če vodja tekmovanja po začetku igre ugotovi, da je igralec v diviziji, za katero ne izpolnjuje pogojev, lahko igralca za nadaljnje runde premesti v pravilno divizijo, vendar SAMO, če sta obe diviziji igrali popolnoma enako postavitev. V nasprotnem primeru mora biti igralec odstranjen s tekmovanja.

D. Igralci se lahko prijavijo in tekmujejo v predvidenih rundah samo enkrat na dogodek, razen če

1. na dogodku različne divizije igrajo ob različnih dnevih;
2. so ti dnevi v koledarju PDG navedeni kot posebni vnosi.

E. Igralec se mora na tekmovanju, ki ga sankcionira PDGA, ustrezno identificirati z imenom in številko PDGA. Igralci, ki želijo ostati anonimni ali se predstavijo z lažno identiteto, so diskvalificirani s tekmovanja in jim grozi morebitna izključitev s turneje PDGA.

F. Profesionalni igralci, ki igrajo v profesionalni diviziji, tekmujejo za denar. Amaterski igralci, ki igrajo v profesionalni diviziji, lahko sprejmejo denar le tako, da postanejo profesionalni igralci, ali pa denar zavrnejo in sprejmejo le pokal (če je na voljo), da ohranijo status amaterskega igralca (glej 1.10.A in 1.10.B). V ligah PDGA lahko amaterski igralci sprejemajo denar in s tem ne postanejo profesionalni igralci oz. ne izgubijo statusa amaterskega igralca (glej točko 1.14.C.3).

G. Amaterski igralci, ki igrajo v amaterski diviziji, tekmujejo za pokale in/ali nagrade.

H. Ženske lahko po želji igrajo v mešanih divizijah, moški pa ne smejo tekmovati v ženskih divizijah (glej Pravilnik PDGA o upravičenosti do tekmovanja v divizijah, omejenih glede na spol).

I. Amaterski igralec lahko tekmuje v katerikoli profesionalni diviziji, za katero izpolnjuje pogoje na podlagi starosti, spola in oblike dogodka.

J. Profesionalni član PDGA lahko tekmuje v amaterskih divizijah samo v posebnih primerih (glej 2.04).

K. Vodja tekmovanja lahko z navedbo na prijavnici omeji število divizij, ki so na voljo na dogodku. Če vodja tekmovanja omejitve ne sporoči, mora ponuditi tekmovanje igralcem katerekoli divizije s štirimi ali več igralci, ki izpolnjujejo pogoje in želijo tekmovati. Vodja tekmovanja lahko po lastni presoji omogoči tekmovanje divizijam z manj kot štirimi igralci (glej točko 1.03.I).

L. Člani PDGA lahko igrajo v katerikoli diviziji, za katero izpolnjujejo pogoje, če jo vodja tekmovanja ponudi. Vsa lokalna pravila, ki igralca silijo v napredovanje v višjo divizijo na podlagi prejšnjih rezultatov, so neveljavna in se ne uporabljajo na tekmovanjih pod okriljem PDGA.

2.02 Izjeme

A. Igralci lahko nastopajo v diviziji, ki temelji na oceni igralca in v kateri sicer ne bi smeli sodelovati, le v naslednjih okoliščinah:

1. Če to pred dogodkom potrdi vodja za podporo dogodkov PDGA.

2. Igralci, ki zaradi posodobljenih ocen ne izpolnjujejo več pogojev za divizijo, lahko po presoji vodje tekmovanja v diviziji sodelujejo še dva tedna po posodobitvi, če so se predhodno prijavili na tekmovanje.

3. Če tekmujejo v PDGA točkovnem sistemu (glej 2.02.B).

B. Igralcem je lahko v okviru PDGA točkovnega sistema dovoljen vstop v divizijo, ki temelji na oceni in v kateri sicer ne bi smeli sodelovati, pod naslednjimi pogoji:

1. Vodja točkovnega sistema je stopil v stik s PDGA in pridobil predhodno odobritev vodje za podporo dogodkov PDGA.

2. Točkovni sistem omogoča igralcem, da ostanejo v diviziji celotno serijo.

3. Igralec med serijo nikoli ni tekmoval v višji diviziji.

4. Ocena igralca ne presega zgornje meje ocene za divizijo, v kateri želi igralec tekmovali, za več kot 20 točk.

2.03 Prekvalifikacija profesionalnih/amaterskih igralcev

Iz profesionalnega v amaterskega igralca

A. Igralci, ki so pri PDGA registrirani kot profesionalni igralci, lahko vodjo članstva PDGA ali vodjo za podporo dogodkov PDGA zaprosijo za prekvalifikacijo v amaterske igralce, vendar morajo za to izpolnjevati vse pogoje.

Iz amaterskega v profesionalnega igralca

A. Amaterski igralec, ki se želi prekvalificirati v profesionalnega igralca, lahko to stori tako, da stopi v stik z vodjo članstva PDGA.

B. Amaterski igravec je samodejno prekvalificiran v profesionalnega igralca, če na tekmovanju v profesionalni diviziji sprejme denarno nagrado (glej točki 1.10.A in 1.10.B). Če igravec sprejme denar za zmago v dodatnem tekmovanju, kot so na primer tekmovanje »ace pool«, nagrada za »top-of-the-card« ali tekmovanje CTP, ne izgubi statusa amaterskega igralca.

2.04 Profesionalni igralci med amaterskimi / Amaterski igralci med profesionalnimi

A. Profesionalni igralci lahko na tekmovanjih stopnje A, stopnje B in stopnje C tekmujejo v amaterskih divizijah, za katere izpolnjujejo pogoje na podlagi ocene igralca, starosti in spola, kot je opisano v razdelku »Profesionalni igralci med amaterskimi« v tabelah Divizije, Ocene in Točkovni faktorji.

B. Ti igralci za svoje dosežke prejmejo amaterske točke, vendar se te točke ne upoštevajo pri nagradah ob koncu leta za profesionalne igralce ali povabilih na svetovno prvenstvo profesionalnih igralcev.

C. Amaterski igralci, ki tekmujejo v profesionalnih divizijah, za svoje dosežke prejmejo profesionalne točke, vendar se te točke ne upoštevajo pri nagradah ob koncu leta za amaterske igralce ali povabilih na svetovno prvenstvo amaterskih igralcev.

2.05 True Amateur

Oznaka True Amateur se pri PDGA uporablja za tista amaterska tekmovanja ali amaterske dele tekmovanja, ki spodbujajo pravi duh amaterske igre, saj se na tekmovanju naj boljšim igralcem podelijo le pokali, ne pa tudi plačilo v obliki blaga. Namesto tega vsi igralci na dogodku prejmejo enako vrednost skozi tekmovalno izkušnjo (glej Smernice za tekmovanja True Amateur).

Poglavje 3: Pravila vedenja igralcev

3.01 Splošno

A. Vsi člani PDGA se morajo na igrišču in zunaj njega vzdržati vsakršnega vedenja, ki bi škodoval igri disk golfa in PDGA.

B. Vsi igralci morajo upoštevati Uradna pravila za disk golf in Tekmovalni priročnik.

C. Igralci med tekmovalno rundo na igrišču ne smejo imeti zvočnih mobilnih telefonov ali zvočnih pozivnikov. Poleg tega je treba predvajalnike glasbe in druge naprave uporabljati izključno s slušalkami, glasnost pa mora biti prilagojena tako, da je ne slišijo drugi igralci, da ne preprečuje igralcu, da bi učinkovito komuniciral s svojo skupino med točkovanjem, in da ne ogroža varnosti igralca, ker ne sliši vzklikov drugih igralcev »For!« ali opozorilnih signalov vodje tekmovanja. Če zaradi predvajalnikov glasbe in drugih naprav igralec ne more celoti sodelovati s skupino, se to šteje za kršitev pravila vljudnosti, za katero so predvidene kazni.

D. Igralcev na igrišču ne smejo spremljati živali, razen v primeru, da mora igralec zaradi invalidnosti ali zdravstvenega stanja uporabljati spremljevalno žival. Igralci, ki imajo med igro pri sebi registrirano spremljevalno žival, morajo o tem obvestiti vodjo tekmovanja.

E. PDGA si pridržuje pravico, da določi in uveljavi nadaljnje disciplinske ukrepe za igralce in člane, ki lahko vodijo do pogojne ali začasne izključitve s tekmovanj, ki jih organizira PDGA, ali do trajne izgube članstva v PDGA. Za več informacij glej Disciplinski postopek PDGA.

3.02 Hitrost igre

A. Vsi tekmovalci morajo igrati brez nepotrebne odlašanja in si po najboljših močeh prizadevati, da sledijo skupini pred njimi. Od igralcev se pričakuje, da se hitro premaknejo od zaključka ene proge do izmetne cone naslednje proge. Vsako nepotrebno zavlačevanje ne sme vplivati na hitrost igre v skupini za njimi. Prav tako igralec med napredovanjem po igrišču s svojimi dejanji ne sme neupravičeno zavlačevati igre.

B. Igralcu, ki neupravičeno zavlačuje z igro, se lahko po dogovoru skupine ali uradne osebe tekmovanja izreče kršitev pravila dovoljenega časa (glej pravilo 802.03, Prekoračitev dovoljenega časa).

3.03 Neprimerno vedenje igralca

A. Igralci morajo med udeležbo na dogodku PDGA in med dajanjem izjav za medije spoštovati profesionalne standarde športne etike, vljudnosti in integritete. Obnašanje, ki krši ta standard, je predmet kršitve pravila vljudnosti, ki jo zahtevajo igralci (glej pravilo 812, Vljudnost), kazni, ki jo izreče vodja tekmovanja, in nadaljnjih primernih disciplinskih ukrepov, ki jih določi PDGA.

B. Če igralec ne upošteva zgornjih standardov, se lahko vodja tekmovanja odloči, da bo za prvo kršitev izrekel opozorilo (razen v primerih, navedenih v točki 3.03.C). V nasprotnem primeru vodja tekmovanja igralca takoj diskvalificira. Dejanja, ki kršijo ta standard, med drugim vključujejo:

1. Ponavljajočo se in očitno uporabo žaljivega ali vulgarnega jezika.

2. Metanje predmetov v jezi (razen diskov med igro)

3. Nesramno vedenje in grozjenje katerikoli prisotni osebi

4. Namerno in očitno uničevanje, zlorabljanje ali vandalizem lastnine, vključno z živalmi in rastlinami (glej pravilo 803.03, Uničevanje igrišča).

5. Javno uživanje alkohola, tudi če je sicer zakonito in dovoljeno, med dvominutnim signalom in oddajo točkovnikov na dogodkih stopnje C in nižje (za kazni na dogodkih stopnje B in višje glej točko 3.03.C.4). To pravilo ne velja za lige, pri katerih lahko polnoletni igralci uživajo alkohol, če to dovoljujejo lokalna zakonodaja in pravila prizorišča (glej točko 1.14.C.4).

6. Pretirano uživanje alkohola ali opijanje v javnosti na prizorišču tekmovanja.

7. Očitno neupoštevanje ali zavračanje izvajanja pravil za disk golf med tekmovanjem (glej pravilo 801.02.B, Izvrševanje)

8. Nesodelovanje, oviranje ali zavračanje sodelovanja pri preverjanju igralčevega vedenja ali vedenja drugega igralca s strani uradne osebe.

9. Namerno manipulacijo ocene igralca z namerno napačno igro ali odstopom (glej pravilo 811.E, Napačna igra).

10. Aktivnosti, ki niso navedene v tej točki ali točki 3.03.C, veljajo pa za kršitev državne ali lokalne zakone, pravil parka ali pravil igrišča za disk golf.

C. Spodaj navedena dejanja prav tako kršijo zgornje standarde. Igralci, ki storijo eno ali več teh kršitev, ne prejmejo opozorila in jih vodja tekmovanja takoj diskvalificira.

1. Goljufanje: namerno izogibanje pravilom igre.

2. Fizični napad na katerikoli prisotno osebo.

3. Javno uživanje nelegalnih ali prepovedanih substanc v nasprotju z veljavno zakonodajo (državno/lokalno/okrožno itd.) med dvominutnim signalom in oddajo točkovnika.

4. Javno uživanje alkohola na tekmovanjih stopnje B ali višje ali marihuane na katerikoli stopnji tekmovanja, tudi če je to sicer zakonito ali dovoljeno, med dvominutnim signalom in oddajo točkovnika.

D. Igralci so dolžni vsako neprimerno vedenje igralca sporočiti osebju tekmovanja, če je na voljo, ali neposredno vodji tekmovanja ob zaključku runde.

E. Vodja tekmovanja je dolžen PDGA čim prej poročati o vseh diskvalificiranih igralcih in neprimernem vedenju igralcev.

F. Diskvalificirani igralci izgubijo vse denarne nagrade in blago in ne prejmejo povračila prijavnine.

G. Javna uporaba tobačnih izdelkov s strani osebja dogodka, igralcev in posledično tudi njihovih kedijev je prepovedana na tekmovanjih PDGA vseh stopenj, ki ponujajo izključno mladinske divizije, vključno z mladinskim svetovnim prvenstvom PDGA.

Javna uporaba tobačnih izdelkov je prepovedana tudi na vseh dogodkih Majors in Elite Series ter tekmovanjih, ki potekajo sočasno s tekmovanji Major in Elite Series, in sicer od dvominutnega signala do oddaje točkovnika.

1. Prepoved vključuje vse tobačne izdelke za kajenje in žvečenje ter elektronske in parne cigarete, ne glede na to, ali vsebujejo tobak ali ne. Ta prepoved ne velja za izdelke za opuščanje kajenja, ki ne proizvajajo pare, kot so nikotinski žvečilni gumiji, nikotinski obliži in nikotinske pastile.

2. Za igralce in njihove kedije bo vsaka kršitev teh prepovedi obravnavana kot kršitev pravila vljudnosti, kršitelji pa bodo pozvani, da izdelek odložijo do konca runde. Nadaljnje kršitve so kršitve pravila vljudnosti, ki se kaznujejo s kazenskimi meti (glej pravilo 812, Vljudnost). Pri ponavljajočih kršitvah so igralci lahko diskvalificirani (glej točko 3.03.B).

3. Na vseh tekmovanjih, ki niso mladinska in za katere velja to pravilo, se lahko vodja tekmovanja odloči, da igralcem, kedijem in osebju tekmovanja zagotovi označene prostore za kajenje zunaj oči javnosti, ki jih lahko uporabljajo med igro, pri čemer še vedno veljajo vsa pravila glede hitrosti igre (glej točko 3.02).

4. Na tekmovanjih PDGA katerekoli stopnje, na katerih so na voljo samo mladinske divizije, vključno z mladinskim svetovnim prvenstvom PDGA, ni označenih prostorov za kajenje.

5. Če so lokalni zakoni in pravilniki v nasprotju s tem pravilom, se za navodila obrnite na vodjo za podporo dogodkov PDGA.

3.04 Pravila oblačenja

A. Vse kršitve pravila oblačenja se štejejo za kršitev pravila vljudnosti (glej pravilo 812, Vljudnost).

B. Vsi tekmovalci in osebje morajo nositi majico.

C. Vsi tekmovalci in osebje morajo nositi čevlje ali drugo obutev. Igralci ne smejo igrati bosi. Sandali ali natikači so dovoljeni.

D. Spodaj naštetá pravila oblačenja veljajo za vse tekmovalce na dogodkih PDGA Elite Series in Major. PDGA priporoča, da se ta pravila oblačenja uporabljajo tudi na dogodkih stopnje A in nižje, vendar o tem odloča izključno vodja tekmovanja.

1. Od vseh igralcev na tekmovanjih, ki jih organizira PDGA, in osebja se pričakuje, da so primerno oblečeni ter na vseh prizoriščih in povezanih dogodkih skrbijo za čist in urejen videz.

2. Vsi igralci morajo nositi majico, ki pokriva zgornji del prsnega koša. Sprejemljiva je dobro krojena majica z ovratnikom in rokavi, ki pokrivajo zgornji del roke. Majice brez rokavov niso dovoljene za nobenega tekmovalca, ženske pa lahko nosijo majice brez rokavov z ovratnikom. Ženske lahko nosijo tudi dobro krojene enodelne teniške obleke z najmanj 2,5 cm širokimi naramnicami.

3. Majice s kratkimi rokavi niso dovoljene, razen za tekmovalce v mladinskih in amaterskih divizijah v uvodnih rundah. Mladinci in amaterski igralci ne smejo nositi majic s kratkimi rokavi med polfinalnimi in finalnimi rundami. Dovoljene so majice z okroglim izrezom ali v-izrezom, izdelane iz visoko zmogljivih ali visokotehnoloških materialov, kot so Dry-Fit, Cool-Max in drugi.

4. Majica, ki visi nižje od spodnjega roba igralčevih kratkih hlač, mora biti zatlačena za hlače.

5. Na igrišču ni dovoljeno nositi raztrganih majic, kratkih hlač ali hlač. To velja tudi za raztrgane ali razrezane »odprtine« na ovratniku srajce.

6. Na oblačilih niso dovoljeni žaljivi, vulgarni ali nesposodobni slogani ali logotipi. Mlajši igralci ne smejo nositi sloganov ali logotipov, ki se nanašajo na alkohol, tobak ali droge.

7. Ta pravila oblačenja veljajo od začetka do konca vsakega dogodka, vključno z vsemi rundami tekmovanja.

8. Igralci, ki se med tekmovanjem ne uvrstijo naprej, vendar želijo ostati na igrišču, so obravnavani kot gledalci in jim ni treba upoštevati pravil oblačenja.

3.05 Vozički, kediji in skupine

A. Igralci morajo na vseh tekmovanjih PDGA hoditi peš, razen če je vsem igralcem v posamezni tekmovalni diviziji v okviru redne prijavnine zagotovljen nadomestni prevoz, kot so vozički za golf.

B. Kedi je oseba, ki med igro nosi igralčevo opremo ali mu nudi drugo pomoč. Igralci lahko med svojo rundo določijo enega kedija naenkrat. Kedi mora biti star vsaj 13 let in mora upoštevati ista pravila za disk golf in tekmovalni priročnik kot igralec, vključno s pravili oblačenja. Kediju ni treba biti član PDGA ali certificirana uradna oseba.

C. Igralci, ki se odločijo za kedija, so odgovorni za ravnanje svojega kedija od dvominutnega signala do oddaje igralčevega točkovnika. Vse kazni za neprimerno vedenje kedija (kot opredeljeno v tem točki in točki 3.03) veljajo tako za igralca kot za kedija.

D. Kediji ne sodelujejo pri odločitvah in sodbah skupine.

E. Igralci morajo svojim kedijem naročiti, naj ohranjajo primerno razdaljo in naj ne ovirajo tekmovalčevega meta.

F. Dovoljena je uporaba pripomočkov za prenašanje torbe za disk golf, zložljivih stolov in spremljevalnih vozičkov. Na dogodkih PDGA kot nosilni pripomočki niso dovoljene živali, naprave na motorni pogon ali kolesa.

G. Na tekmovanjih PDGA Majors in Elite Series skupino sestavljajo SAMO igralci, posamezni kediji vsakega igralca, aktivno osebje tekmovanja, kot so zapisnikarji, uradne osebe tekmovanja itd., in vsi pooblašteni mediji. Druge osebe ne smejo biti v igralni skupini. Vsi ostali (vključno z igralci, ki so že končali svojo rundo) veljajo za gledalce in se morajo zadrževati v označenih prostorih za gledalce, stran od igralne skupine.

3.06 Odnosi z mediji

A. Vsi udeleženci se strinjajo, da lahko PDGA in njeni zastopniki objavijo fotografije in posnetke njihove udeležbe na dogodkih, ki jih organizira PDGA.

B. Vsi igralci na tekmovanjih PDGA Elite Series in Major so na voljo vsem medijem, ko so na prizorišču, razen med začetkom tekmovalne runde ali 30 minut po njem.

C. Medijsko osebje mora počakati z intervjuji z igralci, dokler ti uradno ne oddajo svojega točkovnika vodstvu tekmovanja.

D. Najnovejše informacije o medijih na dogodkih PDGA so na voljo v dokumentu Pravidnik o medijih PDGA.

3.07 Pravila za prodajalce in sponzorje

A. Vodja tekmovanja lahko po lastni presoji kateremukoli prodajalcu zavrne dostop do prizorišča tekmovanja in njegove okolice.

B. Sponzorji/prodajalci so po potrebi odgovorni za pridobitev zahtevanih dovoljenj od ustreznih agencij/upravnih organov in jih morajo na zahtevo predložiti vodji tekmovanja.

C. Če prodajalec ne spoštuje teh pravil, lahko PDGA proti njemu uvede nadaljnje disciplinske ukrepe.

3.08 Pravice in dolžnosti vodje tekmovanja

PDGA se zaveda, da sta moč organizacije in trajnost tekmovanj v disk golfu odvisna od partnerskega odnosa med PDGA in vodjem tekmovanja. PDGA vodi tekmovanja za boljše opravljanje dela podelili določene pravice. Vodja tekmovanja pa ima tudi odgovornosti do zveze PDGA in njenih igralcev, med drugim naslednje:

A. Vsak kvalificiran, trenutni član PDGA, ki želi voditi tekmovanje, mora predhodno uspešno opraviti spletni izpit iz postopkov tekmovanja. Ta preizkus temelji na Uradnih pravilih za disk golf in Tekmovalnem priročniku.

B. Vodja tekmovanja se strinja, da bo upošteval Standarde tekmovanj PDGA in Pogoje za sankcioniranje za določeno stopnjo tekmovanja.

C. Od vodje tekmovanja se lahko zahteva, da podpiše izjavo, s katero potrjuje, da je prebral Uradna pravila za disk golf in Tekmovalni priročnik ter se strinja, da bo upošteval in izvajal njihovo vsebino, preden lahko vodi katerikoli dogodek, ki ga sankcionira PDGA.

D. Vodja tekmovanja mora razkriti finančne podatke za svoja tekmovanja, ki so navedeni v pogodbi o sankcioniranju PDGA. Poleg razkritij, ki jih zahteva PDGA, pa je vsako dodatno razkritje finančnih informacij, povezanih s tekmovanjem, izključno v pristojnosti vodje tekmovanja.

E. V skladu s točko 2.4 Internega akta PDGA ne sme vodja tekmovanja nikomur zavrniti storitve na podlagi njegove rase, starosti, vere, spolne usmerjenosti, barve kože, narodnosti, invalidnosti, spola, spolne identitete ali porekla.

F. Vodja tekmovanja mora upoštevati veljavne disciplinske ukrepe za igralce PDGA.

G. Vse težave, ki se pojavijo med tekmovanjem, vključno z obtožbami o zlorabi odgovornosti s strani vodje tekmovanja, se lahko sporočijo PDGA v okviru disciplinskega postopka PDGA, ne glede na to, ali so zajete v kateremkoli obstoječem dokumentu PDGA ali ne.

H. Če dogodek ne izpolnjuje pogojev ali če vodja tekmovanja ne izpolnjuje obveznosti, določenih v Sporazumu o sankcioniranju, Standardih tekmovanja, Politiki zasebnosti PDGA in Tekmovalnem priročniku, si PDGA pridržuje pravico, da dogodek v prihodnosti degradira ali vodji tekmovanja prepove vodenje prihodnjih dogodkov.

I.

Nepravilno poročanje o rezultatih dogodka ali neizpolnjevanje finančnih obveznosti dogodka lahko privedeta do nadaljnjih disciplinskih ukrepov, vključno z začasnim odvzemanom članstva PDGA in privilegijev vodje tekmovanja.

PDGA™

Glavna pisarna PDGA
International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802

www.pdga.com
www.pdgastore.com
office@pdga.com
706.261.6342
706.261.6347 (fax)

Zahvala

Zahvaljujemo se članom Odbora za pravila PDGA, ki so pomagali pri tej reviziji:

Mike Krupicka (predsednik)
Todd Lion
Laura Nagtegaal
Conrad Damon
Holly Finley
David Foss V
ille Kotamäki
Jason LaBella
Steve West

Naslovnica: Jennie Weigand

Slike na naslovnici: Hayden Henry, Drew Hierwarter, Kevin Huver, Conrad Meyer, Matthew Rothstein, John Whinery

Prevod:

Tisk: Frizbi zveza Slovenije

Predloge za izboljšave za naslednjo revizijo pošljite Odboru za pravila PDGA, ki je dosegljiv na rules@pdga.com.

