

REGLAS OFICIALES DE DISC GOLF

PDGA.com

PDGA™

Índice

Página

Página

800	Descripción del Juego	1
801	Aplicación de las Reglas	1
801.01	Deportividad	
801.02	Aplicación de las Reglas	
801.03	Apelaciones	
802	Los Lanzamientos	3
802.01	El lanzamiento	
802.02	Orden de Juego	
802.03	Tiempo Excesivo	
802.04	Lanzamiento de Salida	
802.05	La Marca	
802.06	Estableciendo la Marca	
802.07	Postura	
803	Obstáculos y Alivios	6
803.01	Movimiento de Obstáculos	
803.02	Alivio de Obstáculos	
803.03	Dañando el Recorrido	
804	Trayectorias Reguladas	7
804.01	Elementos y Trayectorias Obligatorios	
805	Posiciones Reguladas	8
805.01	Estableciendo una Posición	
805.02	Disco por Encima de Dos Metros	
805.03	Disco perdido	



Con este QR puedes acceder al documento online con una versión siempre actualizada, en la que se indican los cambios más recientes. Los puntos que se eliminan se indican tachados y las novedades aparecen subrayadas.

806	Áreas Reguladas	9
806.01	Área de Pateo	
806.02	Fuera de Límites (OB)	
806.03	Área Fortuita	
806.04	Área de Alivio	
806.05	Hazard	
807	Completando el Hoyo	11
808	Tanteo	11
809	Otros Lanzamientos	12
809.01	Lanzamiento Abandonado	
809.02	Lanzamiento Provisional	
809.03	Lanzamiento de Práctica	
810	Interferencia	13
811	Juego Erróneo	14
812	Cortesía	16
813	Equipamiento	177
813.01	Disco Ilegal	
813.02	Dispositivo Ilegal	
Apéndice A: Match Play		19
A.01	General	
A.02	Orden de Juego	
A.03	Penalizaciones	
A.04	Tanteo	
A.05	Conceder	
A.06	Ganar la Partida	
Apéndice B: Juego por Parejas y por Equipos		20
B.01	General	
B.02	Orden de Juego	
B.03	Penalizaciones	
B.04	Marca	
B.05	Formatos de Juego	
Apéndice C: Recursos		23
Apéndice D: Conversiones		24
Apéndice E: Índice Alfabético		24
Contacto		25
Preguntas y Respuestas de las Reglas		26

© Copyright 2021 Professional Disc Golf Association (PDGA)

Reglas Oficiales PDGA de Disc Golf

800 Descripción del Juego

La finalidad del disc golf es completar el recorrido de un campo de juego en el menor número de lanzamientos posible. El recorrido habitualmente está compuesto por nueve o dieciocho **hoyos**, cada uno de ellos considerado como unidad de tanteo independiente.

El juego en cada hoyo comienza en la salida (tee), y termina en un objetivo (normalmente una canasta). Una vez que el jugador ha lanzado desde la salida, cada sucesivo lanzamiento se hace desde donde haya terminado el lanzamiento anterior. Una vez completado un hoyo el jugador se dirige al área de salida del siguiente, hasta que se hayan jugado todos los hoyos.

Los campos de disc golf normalmente se encuentran en zonas boscosas con un terreno variado que proporciona obstáculos naturales para el vuelo del disco. El recorrido no debe ser alterado de ninguna manera por el jugador con el fin de disminuir la dificultad del hoyo. Los jugadores deben jugar el recorrido tal y como se lo encuentran, y lanzar el disco desde aquel lugar donde se encuentre, salvo en las excepciones recogidas en estas reglas.

801 Aplicación de las Reglas

801.01 Deportividad

- A. Estas reglas han sido diseñadas para promover el juego limpio entre todos los jugadores. Al utilizar estas reglas, los jugadores deben aplicar aquella que más se ajuste a cada situación. Si algún punto en disputa no está cubierto por las reglas, la situación se resuelve aplicándose el principio de equidad. A menudo, una extensión lógica de la regla existente más cercana, o los principios expresados en estas reglas, será una guía para determinar la decisión más ecuánime.

801.02 Aplicación de las Reglas

- A. Se distribuye a los jugadores para que jueguen hoyos juntos en un **grupo** con el propósito de verificar el tanteo y asegurar que se juega siguiendo las reglas. Cualquier decisión tomada por el grupo se lleva a cabo por mayoría del grupo.
- B. Se espera que los jugadores avisen de una infracción de las reglas cuando esta ha ocurrido claramente. Los avisos deberán hacerse con prontitud para que se pueda aplicar el reglamento (excepto para Juego Erróneo).
- C. Un jugador puede dar un aviso o confirmarlo debido a una infracción de las reglas de cualquier jugador en su grupo, informando a todos los jugadores de dicho grupo.
- D. Una **advertencia** es el aviso inicial que se da a un jugador por infringir ciertas reglas; infracciones sucesivas de la regla pueden acarrear lanzamientos de penalización. El aviso por una infracción de las reglas que resulte en una advertencia no necesita ser confirmado para ser aplicado. Las advertencias no se acumulan de una ronda a otra, ni a un desempate.
- E. Un aviso dado a un jugador por infringir una regla y que conlleve uno o más lanzamientos de penalización, únicamente puede ser aplicado si es confirmado por otro jugador del mismo grupo o por un Árbitro de Torneo. Un **lanzamiento de penalización** es un lanzamiento que se añade al tanteo del jugador, bien por una infracción del reglamento, o bien por tener que reubicar la marca del disco según lo indicado por una regla.
- F. Un **Árbitro de Torneo**, o **Árbitro**, es una persona que ha sido autorizada por el Director de Torneo a tomar decisiones con respecto al reglamento durante el juego. Un Árbitro puede dar un aviso o confirmarlo, por una infracción de cualquier competidor. Un aviso dado por un Árbitro no necesita ser confirmado para ser aplicado. Un Árbitro que está compitiendo no puede arbitrar en la categoría en la que compete.
- G. El **Director** es la persona a cargo del torneo o evento. El Director puede ser el Director de Torneo (DT), el Director de Campo, o el Director de Liga. Solo el Director puede descalificar a un jugador. Las decisiones hechas por el Director son definitivas.
- H. A un lanzamiento o acción que sea objeto de penalización bajo varias reglas, se le aplica la regla que conlleve el mayor número de lanzamientos de penalización. En caso de que conlleve el mismo número de lanzamientos de penalización, se aplica la regla que se haya infringido primero.

801.03 Apelaciones

- A. Cuando un grupo no puede alcanzar un acuerdo mayoritario tomando una decisión reglamentaria, la decisión se basará en la interpretación que resulte más beneficiosa al lanzador.
- B. Un jugador puede apelar una decisión de grupo ante un Árbitro, o la decisión de un Árbitro ante el Director, expresando clara y rápidamente ese deseo al grupo. Si un Árbitro

o el Director están disponibles, el grupo debe apartarse a un lado permitiendo a otros grupos continuar su juego mientras se atiende su apelación.

- C. Si un Árbitro o el Director no se encuentran disponibles inmediatamente, el lanzador puede realizar una serie de lanzamientos provisionales por cada uno de los posibles escenarios estipulados en el reglamento, y posteriormente hacer una apelación a un Árbitro o al Director cuando sea oportuno.
- D. En el caso de que una decisión reglamentaria sea revocada, un Árbitro o el Director pueden ajustar el tanteo del jugador para reflejar la correcta interpretación de las reglas. Alternativamente, el Director puede requerir que el jugador vuelva a jugar uno o varios hoyos. Las decisiones adoptadas por el Director son definitivas.

802 Los lanzamientos

802.01 El lanzamiento

- A. Un **lanzamiento** es la propulsión y suelta de un disco que provoca un cambio en su posición.
- B. Se contabiliza cada lanzamiento que es hecho como un intento competitivo de cambiar la marca del disco, a no ser que una regla lo descarte.
- C. Para un lanzamiento que se descarta, cualquier lanzamiento de penalización asociado con ese lanzamiento también se descarta. Las penalizaciones que se asocian con hacer un lanzamiento son aquellas por: fuera de límites (OB), hazard, mando fallado, disco por encima de los dos metros, postura, marcaje, alivio indebido y disco perdido.

802.02 Orden de Juego

- A. El orden de lanzamiento en la salida del primer hoyo se establece por el orden en el que los jugadores estén listados en la/s tarjeta/s de tanteo.
- B. El orden de lanzamiento en las salidas sucesivas viene determinado por los tanteos del hoyo anterior, de forma que el jugador con el menor tanteo lanza primero, y así sucesivamente. Los empates no alteran el orden de lanzamiento.
- C. Después de que todos los jugadores del grupo tengan una marca que no sea el área de salida, el jugador cuya marca esté más alejada del objetivo (el **jugador más alejado**) es el siguiente en el orden de lanzamiento.
- D. Si un jugador realiza otro lanzamiento desde la misma marca, o un relanzamiento, ese jugador sigue siendo el siguiente en el orden de lanzamiento. Un **relanzamiento** (re-throw) es un lanzamiento adicional que se realiza desde la misma marca en lugar del lanzamiento original.

- E. Para facilitar el ritmo de juego, un jugador al que no le corresponda lanzar puede hacerlo si el jugador que tiene el turno lo consiente, o si el lanzamiento no afecta al jugador que tiene el turno.
- F. Lanzar cuando no corresponda supone una infracción de cortesía.
- G. Durante un torneo, ningún grupo de jugadores puede jugar antes del grupo que le precede a menos que lo indique un Árbitro, o que dicho grupo precedente esté apartado a un lado del recorrido de acuerdo con las reglas.

802.03 Tiempo Excesivo

- A. Un jugador ha tomado tiempo excesivo si está presente y no ha lanzado en 30 segundos:
 - 1. después de haber lanzado el jugador anterior, y
 - 2. después de haber tenido suficiente tiempo para llegar hasta el lugar donde se halla el disco y establecer la marca, y
 - 3. después de ser el siguiente en el orden de lanzamiento, y
 - 4. durante los cuales el área de juego está despejada.
- B. Un jugador recibe una advertencia por la primera infracción de tiempo excesivo. Un jugador que tome tiempo excesivo tras haber sido ya advertido por ello durante la ronda, recibe un lanzamiento de penalización. Ver 811.F.5 para el caso de un jugador que está ausente cuando es su turno.
- C. Un jugador puede solicitar tiempo extra al grupo para ir al baño. Si el jugador no regresa en un tiempo razonable, el jugador es considerado ausente en el hoyo y recibe una puntuación de par más cuatro en ese hoyo.

802.04 Lanzamiento de Salida

- A. El juego comienza en cada hoyo con el jugador lanzando desde el área de salida. El **área de salida, o salida** (tee), es el área delimitada por los bordes de una plataforma, si existe. Si este no es el caso, es el área que se extiende tres metros perpendicularmente detrás de la línea de salida designada (tee line). La **línea de salida** es la línea en la parte frontal del área de salida, o línea entre los bordes exteriores de dos marcadores de salida.
- B. En el instante en que se suelta el disco, el jugador ha de tener al menos un punto de apoyo en el área de salida y todos los puntos de apoyo deben estar dentro del área de salida. Un **punto de apoyo** es cualquier parte del cuerpo del jugador que, en el instante en que se suelta el disco, está en contacto con la superficie de juego o con cualquier otro objeto que le sirva de apoyo. El jugador puede tener un punto de apoyo fuera del área de salida antes o después de soltar el disco, pero nunca en el instante en que es soltado.
- C. Un jugador que incumple 802.04.B ha cometido una infracción de postura y recibe un lanzamiento de penalización.

802.05 La Marca

- A. La **marca** es el lugar sobre la superficie de juego en donde el jugador adopta una postura para realizar su lanzamiento. La **superficie de juego** es la superficie, generalmente el suelo, que es capaz de soportar al jugador y desde la cual se pueda adoptar una postura de lanzamiento razonable. Una superficie de juego puede existir encima o debajo de otra superficie de juego. En los casos donde no esté claro si una superficie es una superficie de juego la decisión es tomada por el Director o por un Árbitro.
- B. La marca para el primer lanzamiento en un hoyo es el área de salida.
- C. Una zona de dropaje es una marca. Una **zona de dropaje** es un área del recorrido, designada por el Director, desde la cual un lanzamiento es realizado bajo ciertas condiciones. Una zona de dropaje puede ser marcada y jugada de la misma manera que un área de salida, o del mismo modo que cuando estableces una marca. Un área de salida puede ser usada como zona de dropaje.
- D. En los demás casos la marca es un rectángulo de 20 cm de ancho por 30 cm de profundidad, centrado en la línea de juego y detrás del borde trasero del disco marcador. La **línea de juego** es la línea imaginaria en la superficie de juego que se extiende desde el centro del objetivo hasta el centro, y más allá, del disco marcador. El **disco marcador**, o **marcador**, es el disco utilizado para establecer la marca según lo estipulado en 802.06.

802.06 Estableciendo la Marca

- A. La posición de un disco lanzado que esté sobre la superficie de juego y dentro de sus límites, establece la marca.
- B. De forma alternativa, el jugador puede establecer la marca colocando un mini disco marcador sobre la superficie de juego, tocando con la parte frontal del disco lanzado y en la línea de juego. Un **mini disco marcador** es un pequeño disco, no usado para el juego, que cumple las especificaciones técnicas de la PDGA para los mini discos marcadores (PDGA Technical Standards).
- C. Cuando el disco lanzado no se encuentra dentro de los límites de la superficie de juego, o si la marca tiene que ser cambiada de posición por razones reglamentarias, el jugador debe establecer su marca colocando un mini disco marcador de acuerdo con la regla pertinente.
- D. Lanzar desde una marca establecida de otra forma distinta de las expuestas anteriormente supone una infracción de marca. El jugador recibe una advertencia por la primera infracción de marca. Un jugador recibe un lanzamiento de penalización por cada una de las siguientes infracciones de marca que realice durante la ronda.

802.07 Postura

- A. Si la marca ha sido establecida con un disco marcador, en el instante en que el disco es soltado, el jugador debe,
 - 1. tener al menos un punto de apoyo en la marca, y
 - 2. no tener ningún punto de apoyo más cerca del objetivo que la parte posterior del disco marcador, y
 - 3. tener todos los puntos de apoyo dentro de los límites del recorrido.
- B. Una zona de dropaje se juega como un área de salida (ver 802.04.B) o como una marca establecida (ver 802.07.A).
- C. Un jugador que infringe 802.07.A o 802.07.B ha cometido una infracción de postura y recibe un lanzamiento de penalización.

803 Obstáculos y Alivios

803.01 Movimiento de Obstáculos

- A. Un jugador debe elegir la postura de lanzamiento que provoque el menor movimiento de cualquier obstáculo que sea parte permanente o integral del recorrido. Una vez se adopte la postura, el jugador no puede mover un obstáculo para hacerse un hueco que facilite el movimiento de lanzamiento. Se considera legal si en el movimiento de lanzamiento de un jugador se causa un movimiento incidental de un obstáculo.
- B. El jugador no puede mover ningún obstáculo del recorrido, salvo las siguientes excepciones:
 - 1. Un jugador puede mover obstáculos fortuitos que estén sobre la superficie de juego donde puede haber un punto de apoyo al adoptar una postura. Un **obstáculo fortuito** es cualquier elemento o conjunto de desechos sueltos (como piedras, hojas, ramitas, o ramas rotas que ya no formen parte del árbol), o cualquier elemento designado por el Director.
 - 2. Un jugador puede solicitar que se muevan otras personas o sus pertenencias.
 - 3. Un jugador puede restaurar el equipamiento del recorrido a su orden de funcionamiento adecuado, incluida la retirada de obstáculos.
- C. Un jugador que mueva cualquier obstáculo del recorrido, a excepción de los aquí expuestos, recibe un lanzamiento de penalización.

803.02 Alivio de Obstáculos

- A. Un jugador puede disponer de un alivio para los siguientes obstáculos que estén en o tras la marca del disco: insectos o animales peligrosos, gente, o cualquier elemento designado

por el Director. Para aliviarse, el jugador puede establecer una nueva marca que esté en la línea de juego, más alejada del objetivo, y en el punto más cercano que le proporcione alivio (a menos que el Director haya establecido un alivio mayor).

- B. Si un obstáculo impide físicamente que el jugador establezca una postura legal detrás de su disco marcador, o impide marcar un disco por encima o por debajo de la superficie de juego, el jugador puede establecer una nueva marca inmediatamente detrás de ese obstáculo, en la línea de juego.
- C. Un jugador que se alivia de forma distinta de las anteriormente especificadas, recibe un lanzamiento de penalización.
- D. Un jugador puede tomar un alivio opcional en cualquier momento, siempre y cuando informe de su intención al resto del grupo. La marca puede entonces ser cambiada estableciéndose una nueva marca más alejada del objetivo y sobre la línea de juego. Un lanzamiento de penalización es añadido a la tarjeta del jugador.
- E. No se añade lanzamiento de penalización si el alivio opcional es tomado tras una penalización debida a un disco fuera de límites (OB) o debida a un disco por encima de los dos metros.

803.03 Dañando el Recorrido

- A. Un jugador que dañe intencionadamente cualquier parte del recorrido, recibe dos lanzamientos de penalización. El jugador también puede ser descalificado del torneo, de acuerdo con el apartado 3.03 del Manual de Competición.

804 Trayectorias Reguladas

804.01 Elementos y Trayectorias Obligatorios

- A. Una **trayectoria obligatoria** limita el camino que el disco puede tomar hacia el objetivo.
- B. El espacio restringido es un plano vertical marcado por uno o más objetos, u otras marcas, las cuales definen los bordes del espacio.
- C. Si una parte del disco lanzado entra claramente en un espacio restringido, el jugador recibe un lanzamiento de penalización. La marca para el siguiente lanzamiento es la zona de dropaje para ese elemento obligatorio (mando). Si no se ha designado una zona de dropaje, la marca para el siguiente lanzamiento es la marca anterior.
- D. Si el disco lanzado se suelta desde el otro lado del espacio restringido en comparación con el borde posterior del disco marcador, el jugador ha fallado el mando. La siguiente marca y penalización son las mismas que 804.01.C.

805 Posiciones Reguladas

805.01 Estableciendo una Posición

- A. La **posición** de un disco lanzado se establece donde este se detiene por primera vez.
- B. Se considera que un disco lanzado se ha detenido cuando deje de moverse por primera vez. Se considera que un disco que caiga sobre ramas o sobre agua se ha detenido cuando se está moviendo únicamente como resultado del movimiento del agua, de las ramas o del viento.
- C. Si un disco se detiene por encima de la superficie de juego, su posición está en la superficie de juego directamente por debajo del disco. Si no hay superficie de juego debajo del disco, su posición entonces está en la superficie de juego directamente por encima del disco.
- D. Si un disco lanzado se rompe en trozos, el trozo más grande es el que determina la posición.

805.02 Disco por Encima de los Dos Metros

- A. La **regla de los dos metros** se refiere a las reglas recogidas en 805.02. No está en vigor a menos que el Director declare que sí lo está. El Director puede estipular que la regla está en vigor para todo el recorrido, para algunos hoyos en particular, y/o para objetos individuales.
- B. Si la regla de los dos metros está en vigor cuando un disco se detiene en un lugar situado a más de dos metros de altura por encima de una superficie de juego que está dentro de límites (medido desde el punto más bajo del disco hasta la superficie de juego directamente debajo), el jugador recibe un lanzamiento de penalización. La posición del disco se establece directamente debajo del disco, en la superficie de juego.
- C. Un disco que está apoyado en la canasta del hoyo en juego no está sujeto a esta regla.
- D. Si el lanzador mueve el disco antes de que se haya tomado una decisión, se considera que el disco se ha detenido por encima de dos metros.

805.03 Disco Perdido

- A. Un disco se declara perdido si un jugador no lo puede localizar transcurridos tres minutos desde su llegada al lugar en donde se cree que está. Cualquier jugador del grupo o un Árbitro puede empezar a contabilizar los tres minutos y debe informar al grupo de que el tiempo ha comenzado.
- B. Todos los jugadores del grupo deben ayudar en la búsqueda del disco. Negarse a ello es una infracción de cortesía.
- C. Una vez que un disco ha sido declarado perdido su estatus no cambia si se encuentra posteriormente. Un jugador puede usar el disco si lo encuentra.

- D. Un jugador cuyo disco ha sido declarado perdido recibe un lanzamiento de penalización. El siguiente lanzamiento es realizado desde la marca previa. Si en el hoyo se ha designado una zona de dropaje para discos perdidos, el jugador puede lanzar desde la zona de dropaje en lugar de hacerlo desde la marca previa.
- E. Si antes de la finalización del torneo se descubre que un disco que había sido declarado perdido fue retirado o recogido antes de haber sido declarado perdido, entonces se descuentan dos lanzamientos del tanteo del jugador en ese hoyo.
- F. Si se ha designado una zona de dropaje para discos perdidos, el Director puede permitir a los jugadores dirigirse directamente a dicha zona con una penalización de dos lanzamientos.

806 Áreas Reguladas

806.01 Área de Pateo

- A. Cualquier lanzamiento a 10 metros o menos del objetivo, medido desde la parte posterior del disco marcador hasta la base del objetivo, es un **putt** (pateo).
- B. Después de que el jugador suelta el disco al efectuar un putt (pateo), el jugador debe demostrar un control total del equilibrio detrás del disco marcador antes de avanzar hacia el objetivo. Un jugador que no es capaz de lograrlo comete una infracción de postura y recibe un lanzamiento de penalización.

806.02 Fuera de Límites (OB)

- A. Un área **fuera de límites** (out-of-bounds, OB) es un área designada por el Director desde la que no se puede lanzar un disco ni adoptar una postura. La línea de fuera de límites forma parte de dicha área. Cualquier área del recorrido que no está fuera de límites, está **dentro de límites**.
- B. Un disco está fuera de límites (OB) si su posición está clara y completamente rodeada por un área fuera de límites.
- C. Un disco que no puede ser encontrado se considera fuera de límites si existe algún indicio convincente de que el disco terminó en un área fuera de límites. En ausencia de tales indicios, se considera el disco como perdido y se actúa conforme a lo estipulado en 805.03.
- D. Un jugador cuyo disco está fuera de límites recibe un lanzamiento de penalización. El jugador puede realizar el siguiente lanzamiento desde:
 - 1. la marca previa, o,
 - 2. una marca establecida con un disco marcador colocado en la superficie de juego hasta un metro de distancia del punto donde el disco estuvo por última vez dentro de

límites.

Las alternativas enumeradas anteriormente para un área fuera de límites pueden ser limitadas por el Director únicamente bajo la aprobación del PDGA Director of Event Support.

A discreción del Director, el jugador puede escoger adicionalmente hacer su siguiente lanzamiento desde:

3. la zona de dropaje designada, o
 4. una marca establecida con el disco marcador colocado en la superficie de juego en cualquier punto que esté sobre una línea de hasta un metro que es perpendicular a la línea de fuera de límites en el punto más cercano a la posición del disco.
- E. Si la posición del disco lanzado está dentro de límites a menos de un metro de la línea de fuera de límites (línea de OB), la marca puede ser reubicada en una nueva marca en un punto cualquiera sobre una línea de un metro que se extienda perpendicularmente desde el punto más cercano de la línea de fuera de límites y que pasa por el disco lanzado. Alternativamente, cuando el disco lanzado está a menos de un metro de una esquina, la marca puede establecerse en una línea de un metro que se extiende desde esa esquina hasta el disco lanzado.
- F. La línea de fuera de límites representa un plano vertical. Cuando la marca está a menos de un metro de la línea de fuera de límites, el alivio de un metro se puede tomar desde cualquier punto hacia arriba o hacia abajo del plano vertical.
- G. Si se ha designado una zona de dropaje para un área fuera de límites, el Director puede permitir a los jugadores que avancen directamente a dicha zona a cambio de dos lanzamientos de penalización.
- H. El Director puede establecer un alivio mayor de un metro para determinadas áreas fuera de límites de un hoyo.
- I. Si el lanzador desplaza el disco antes de que haya sido tomada una decisión sobre si el mismo se encuentra dentro o fuera de límites, se considera que el disco está fuera de límites.

806.03 Área Fortuita

- A. Un **área fortuita** es una masa de agua fortuita o cualquier área designada específicamente como fortuita por el Director antes de la ronda. **Agua fortuita** es aquella masa de agua que esté dentro de los límites del recorrido, y que no ha sido declarada en juego de forma explícita por el Director.
- B. Para tomar un alivio en un área fortuita, el jugador puede desplazar la marca del disco a aquel lugar que, sin aproximarse más al objetivo, esté en la línea de juego en el punto más cercano que proporcione alivio (a no ser que el Director haya concedido un mayor alivio fortuito).

806.04 Área de Alivio

- A. Un **área de alivio** es un área designada por el Director desde la cual no puede jugarse un disco, o cualquier otra área dentro de límites donde los jugadores tienen prohibida su entrada por ley. Un área de alivio se juega como un área de fuera de límites (OB) con la excepción de que no hay lanzamiento de penalización para el jugador cuyo disco termine en ella.

806.05 Hazard

- A. Un **hazard** es un área designada por el Director que acarrea un lanzamiento de penalización.
- B. Un disco está en un hazard si su posición está clara y completamente rodeada por hazard, o por una combinación de hazard y área fuera de límites (OB).
- C. Un jugador cuyo disco haya caído en un hazard recibe un lanzamiento de penalización. La marca no será reubicada.
- D. Si un jugador mueve el disco antes de que se decida si el mismo se encuentra en un hazard, se considera que el disco está en un hazard.

807 Completando el Hoyo

- A. El **objetivo** (target) es un dispositivo cuyo propósito es determinar claramente la finalización de un hoyo. Un **objetivo de tipo canasta** está diseñado para atrapar los discos y se compone generalmente de bandeja, cadenas y un soporte para cadenas montado en un poste central. Un **objetivo de tipo objeto** generalmente tiene delimitada una zona de diana.
- B. Para completar un hoyo en un objetivo de tipo canasta, el lanzador debe soltar el disco y este debe quedar soportado por la bandeja o por las cadenas bajo el soporte de cadenas.
- C. Para completar un hoyo en un objetivo de tipo objeto, el lanzador debe soltar el disco y este debe golpear la zona de diana marcada en el objeto.

808 Tanteo

- A. El jugador que encabece la lista es el principal responsable de recoger la(s) tarjeta(s) de tanteo del grupo.
- B. Los jugadores de un grupo se reparten proporcionalmente la labor de anotar el tanteo, a no ser que uno de los jugadores o un anotador voluntario quiera apuntar más y eso sea aceptado por todos los jugadores del grupo.

- C. Después de completar cada hoyo, el anotador apunta el tanteo de cada jugador del grupo de un modo que quede claro para todos los jugadores del mismo. Las advertencias o lanzamientos de penalización se anotarán junto con el tanteo del hoyo.
- D. El tanteo para un jugador en un hoyo es el número total de lanzamientos, incluyendo los lanzamientos de penalización. El tanteo total de la ronda es la suma de los tanteos de todos los hoyos, más cualquier lanzamiento de penalización. El uso de cualquier tipo de anotación distinto a un número para anotar el tanteo (incluida la omisión de tanteo) está sujeta a penalización como se describe en 808.G.2.
- E. Si hay algún desacuerdo con el tanteo que un jugador facilita, el grupo revisa el hoyo e intenta llegar al tanteo correcto. Si el grupo no puede lograr consenso en el tanteo del jugador, han de buscar la ayuda de un Árbitro o del Director tan pronto como sea posible. Si todos los jugadores del grupo acuerdan que un tanteo es incorrecto, el tanteo puede corregirse antes de que la tarjeta sea entregada.
- F. Todos los jugadores son responsables de entregar sus tarjetas de tanteo en los 30 minutos desde que su grupo ha finalizado la ronda. Un jugador cuya tarjeta de tanteo no se entrega a tiempo recibe dos lanzamientos de penalización.
- G. Después de que se haya entregado la tarjeta de tanteo, la puntuación es definitiva excepto en las siguientes circunstancias:
 - 1. Lanzamientos de penalización pueden ser añadidos o eliminados hasta que el Director declare terminado el torneo, o se hayan repartido todos los premios.
 - 2. Si el tanteo total es incorrecto, incorrectamente anotado, u omitido, se añaden dos lanzamientos de penalización al tanteo total correcto. Esos lanzamientos de penalización no se añaden cuando el tanteo se ha corregido por otras infracciones después de que el jugador haya entregado una tarjeta de tanteo correcta.

809 Otros Lanzamientos

809.01 Lanzamiento Abandonado

- A. Un jugador puede elegir abandonar un lanzamiento declarando su intención al grupo. El lanzamiento abandonado más un lanzamiento de penalización se contabilizan en el tanteo del jugador, y el jugador lanza desde la marca desde la que se hizo el lanzamiento abandonado. Los lanzamientos de penalización vinculados al lanzamiento abandonado son descartados.
- B. Si se ha designado una zona de dropaje para lanzamientos abandonados en un hoyo, el jugador puede lanzar desde la zona de dropaje en lugar de la marca anterior.

809.02 Lanzamiento Provisional

- A. Un **lanzamiento provisional** es un lanzamiento extra que no se añade al tanteo de un jugador si finalmente no se utiliza para completar el hoyo. El jugador debe informar al grupo que un lanzamiento es provisional antes de realizarlo.
- B. Los lanzamientos provisionales son usados:
1. Para ahorrar tiempo. Un jugador puede declarar un lanzamiento provisional en cualquier momento si:
 - a. El estado de un disco no se puede determinar rápidamente porque puede ser disco perdido, estar fuera de límites o haber fallado un mando; y
 - b. El grupo está de acuerdo en que un lanzamiento provisional puede ahorrar tiempo.
- El lanzador continúa luego el juego desde el lanzamiento, de los dos realizados, que el grupo o un Árbitro consideren que es la marca correcta.
2. Para apelar una decisión cuando hay diferentes marcas resultantes. Se puede realizar un conjunto de lanzamientos provisionales para completar un hoyo como parte de una apelación cuando un jugador en el grupo no está de acuerdo con una decisión grupal y un Árbitro no está disponible, o si un jugador en el grupo desea apelar la decisión de un Árbitro. Las puntuaciones de ambos conjuntos de lanzamientos se anotan. Una vez que se ha resuelto la apelación, solo se contabiliza el tanteo del conjunto correcto de lanzamientos.

809.03 Lanzamiento de Práctica

- A. Un **lanzamiento de práctica** es cualquier lanzamiento que no se ha realizado como un intento competitivo de cambiar la marca, excepto si es un lanzamiento que se hace para dejar a un lado un disco que no se va a usar o para devolver un disco a un jugador, y que vuelan menos de cinco metros en el aire. La caída de un disco no es un lanzamiento de práctica.
- B. Un jugador recibe un lanzamiento de penalización si hace un lanzamiento de práctica; el lanzamiento en sí mismo es descartado y no se contabiliza.

810 Interferencia

- A. Si un disco lanzado se ha movido después de haberse detenido dentro de los límites de la superficie de juego, se reemplaza al lugar donde se detuvo por primera vez, según lo acordado por el grupo. Un disco lanzado que se haya detenido en otro lugar no necesita ser reemplazado, y su posición se basa en dónde se detuvo por primera vez, según lo acordado por el grupo.

- B. Un disco marcador que se ha movido se reemplaza a su ubicación original, según lo acordado por el grupo.
- C. Un disco lanzado que golpea a una persona o animal se juega desde donde se detenga por primera vez.
- D. Es una infracción si un jugador o su equipamiento interfiere con la trayectoria de su propio disco lanzado. El lanzamiento y un lanzamiento de penalización se contabilizan en el tanteo del jugador; el jugador continúa jugando desde la marca anterior. Cualquier otro lanzamiento de penalización asociado al lanzamiento, no se tiene en cuenta. Si un lanzamiento es interferido por petición del lanzador, se considera lo mismo que un jugador que interfiere su propio lanzamiento.
- E. Para un disco lanzado cuya trayectoria ha sido alterada intencionadamente se establece una posición en el punto de contacto, según lo acordado por el grupo. El lanzador puede elegir jugar desde la marca resultante, o abandonar el lanzamiento sin penalización, en cuyo caso el lanzamiento original no se contabiliza en el tanteo del jugador.
- F. Un jugador que interfiere intencionadamente un disco de cualquiera de las siguientes maneras, recibe dos lanzamientos de penalización:
 - 1. Alterar la trayectoria de un disco lanzado (salvo para evitar un daño); o,
 - 2. Mover u ocultar un disco lanzado o un disco marcador (que no sea en el proceso de identificación, recuperación, marcado o en aquello que permita el apartado 810.H).
- G. Los jugadores no deben detenerse o dejar su equipamiento donde pueda ocurrir una interferencia con un disco en juego. Un jugador puede solicitar que otros jugadores se muevan ellos mismos o su equipamiento si cualquiera de ellos puede interferir con el lanzamiento. Negarse a hacerlo es una infracción de cortesía.
- H. Un disco en juego que fue lanzado por otro jugador y se detiene en, o detrás de la marca, puede ser apartado. Después de que el jugador ha lanzado, el disco del otro jugador se reemplaza al lugar donde reposaba, según lo acordado por el grupo.

811 Juego Erróneo

- A. Es responsabilidad del jugador realizar el recorrido correctamente. Antes de que el juego comience, se espera que los jugadores asistan a la **reunión de jugadores** para poder enterarse de todas las condiciones especiales que puedan existir en el recorrido, tales como hoyos extra, áreas de salida alternativas, emplazamiento alternativo de hoyos, áreas fuera de límites, mandos y zonas de dropaje.
- B. **Juego erróneo** ocurre si un jugador no ha completado todos los hoyos del recorrido correctamente y en el orden preestablecido, o si ha efectuado algún lanzamiento desde una marca incorrecta.

- C. Si el juego erróneo se ha descubierto después de que la tarjeta de tanteo ha sido entregada, el jugador recibe los lanzamientos de penalización aplicables al juego erróneo.
- D. Juego erróneo no es una infracción de postura ni tampoco un lanzamiento de práctica.
- E. Un jugador que durante el recorrido juegue erróneamente de forma intencionada para beneficiarse de ello, puede ser descalificado de acuerdo con el apartado 3.03 del Manual de Competición.
- F. Tipos de juego erróneo:
1. **Marca Incorrecta.** El jugador ha lanzado desde una marca que no es la marca correcta. Por ejemplo, el jugador ha:
 - a. salido desde un área de salida que no es el área de salida correcta para el hoyo en juego, o
 - b. lanzado desde otra marca que la establecida por el disco lanzado previamente, o
 - c. jugado un disco fuera de límites como si estuviera dentro de límites, o
 - d. lanzado desde una marca establecida por un lanzamiento previo que falló un mando.
 - e. lanzado un disco desde un área de alivio como si ésta no fuera un área de alivio.

Si no se ha realizado ningún otro lanzamiento desde que se jugó erróneamente, ese lanzamiento se descarta y el jugador lanza desde la marca correcta y recibe un lanzamiento de penalización. Si se ha realizado un lanzamiento adicional tras el lanzamiento erróneo, el jugador continúa el juego y recibe dos lanzamientos de penalización por el juego erróneo.

2. **Objetivo Incorrecto.** El jugador ha completado el juego en un objetivo que no corresponde al hoyo en juego. Si no se ha realizado ningún otro lanzamiento con posterioridad, el juego continúa desde dicha marca. Si el objetivo es una canasta, el disco se encuentra por encima de la superficie de juego y el jugador procede de acuerdo con lo establecido en 805.01 C. Si el jugador ha salido en el área de salida del siguiente hoyo es penalizado con dos lanzamientos por haber jugado el hoyo equivocado.
3. **Hoyo Incompleto.** El jugador ha terminado la ronda o ha lanzado en un hoyo sin haber completado el anterior. El tanteo para el hoyo sin finalizar es el número de lanzamientos realizados más uno para completar el hoyo y dos más de penalización por juego erróneo. No completar hoyos intencionadamente es motivo de descalificación.
4. **Jugar en Orden Incorrecto.** El jugador ha completado un hoyo en orden incorrecto. El jugador continúa completando el recorrido en orden correcto. Con independencia del número de hoyos que se haya saltado o que haya completado en orden incorrecto

durante dicha ronda, se le añaden al total dos lanzamientos de penalización por juego erróneo. Se mantiene el tanteo conseguido en los hoyos completados.

5. **Ausente.** Si un jugador no está presente al comienzo de la ronda en su grupo asignado, el jugador es considerado ausente y no juega el hoyo. Un jugador también es considerado ausente si no ha jugado el hoyo anterior y no está presente cuando su grupo está listo para comenzar en un hoyo. El jugador ausente recibe un tanteo de par más cuatro por cada hoyo no jugado. El **Par** es determinado por el Director.
6. **Desaparecido.** Si un jugador estaba presente con el grupo y ahora está desaparecido cuando es su turno de lanzar, el jugador tiene 30 segundos para volver a unirse al grupo. Si el jugador permanece desaparecido tras ese tiempo, entonces el jugador es considerado ausente en el hoyo y recibe un tanteo de par más cuatro por ese hoyo. Ver 802.03.C para la excepción a esta regla.
7. **Hoyo Omitido.** La ronda ha finalizado y el jugador ha descuidado jugar uno o varios hoyos. El jugador recibe un tanteo de par más cuatro por cada hoyo omitidos.
8. **Hoyo Incorrecto.** El jugador ha completado un hoyo que no forma parte del recorrido en esa ronda, en lugar de otro hoyo que sí formaba parte del mismo. Dos lanzamientos de penalización son añadidos al tanteo del jugador en el hoyo.
9. **Hoyo Extra.** El jugador ha completado un hoyo que no forma parte del recorrido en esa ronda. Dos golpes de penalización serán añadidos al tanteo de dicho jugador. Los lanzamientos realizados en el hoyo extra son ignorados.
10. **Grupo Inicial Incorrecto.** El jugador ha empezado a jugar en un hoyo o en un grupo distinto del que le fue asignado. El jugador debe encontrar su grupo asignado para comenzar a jugar. Cualquier lanzamiento realizado por un jugador en el grupo equivocado no se tiene en cuenta. El jugador está sujeto a penalizaciones por ausentarse de su grupo asignado.
11. **Hoyo Inicial Incorrecto.** El grupo ha comenzado a jugar en un hoyo diferente al que le fue asignado. Si algún jugador del grupo hace más de un lanzamiento en el hoyo, todo el grupo ha jugado erróneamente el hoyo. El grupo completa el hoyo y cada jugador suma dos lanzamientos de penalización a su tanteo del hoyo. En otro caso, los jugadores que hayan realizado un solo lanzamiento reciben cada uno un lanzamiento de penalización y el lanzamiento jugado erróneamente se ignora. El grupo entonces pasa al hoyo correcto para comenzar su ronda.

812 Cortesía

A. Un jugador no debe:

1. Efectuar un lanzamiento si este puede dañar a alguien o distraer a otro jugador, o

2. Efectuar un lanzamiento si no es su turno y sin permiso, o si puede golpear a otro jugador, o
 3. Distraer o comportarse de forma antideportiva, como puede ser,
 - a. Gritar, a no ser que sea para avisar a otra persona de que puede ser golpeada por un disco,
 - b. Utilizar lenguaje soez,
 - c. Golpear o lanzar equipamiento propio o ajeno, o elementos del recorrido o del campo,
 - d. Moverse o hablar mientras está lanzando otro jugador,
 - e. Avanzar más allá del jugador más lejano, o
 4. Colocar equipamiento de tal forma que pueda distraer a otro jugador o interferir con un lanzamiento, o
 5. Arrojar basura, incluidas colillas de cigarrillos, o
 6. Molestar a otros jugadores con el humo de su tabaco.
- B. Un jugador debe:
1. Llevar a cabo acciones previstas en el reglamento como:
 - a. Ayudar a buscar un disco perdido, y
 - b. Mover equipamiento si le es requerido, y
 - c. Llevar el tanteo correctamente.
 2. Observar a los compañeros de grupo lanzar para garantizar el cumplimiento de las reglas y para poder ayudar en la búsqueda de discos.
- C. Un jugador que infrinja una norma de cortesía recibe una advertencia, y es penalizado con un lanzamiento por cualquier otra sucesiva infracción dentro de la misma ronda. Debido a una infracción de cortesía, cualquier jugador afectado o un Árbitro puede dar un aviso o una confirmación. Un jugador que infrinja repetidamente las normas de cortesía durante una ronda está expuesto a la descalificación por parte del Director.

813 Equipamiento

813.01 Disco ilegal

- A. Los discos usados durante el juego deben estar aprobados por la PDGA y cumplir con todas las condiciones establecidas en el documento PDGA Technical Standards (estándares técnicos de la PDGA). Para una lista de discos aprobados, ver pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs.

- B. Las modificaciones permitidas a un disco después de su fabricación se restringen a:
1. el desgaste debido al uso durante el juego.
 2. lijado moderado para corregir el desgaste o pequeñas imperfecciones de fabricación.
 3. marcado coloreando con tintes o con tinta permanente.
- C. Otras modificaciones a un disco después de la fabricación hacen que el disco sea ilegal, incluyendo, entre otras, las siguientes:
1. Modificar el disco de una manera que altere sus características de vuelo originales.
 2. Lijar de forma excesiva del disco.
 3. Tallar, o grabar de forma química o mecánica el disco.
 4. Añadir un material de un espesor detectable, por ejemplo, pintura.
- D. Cuando el juego nocturno o en nieve es declarado por el Director, está permitido a los jugadores agregar un material o dispositivo para ayudar a encontrar el disco.
- E. Un disco rajado o perforado es ilegal.
- F. Un disco que sea cuestionado por un jugador o por un Árbitro, es ilegal salvo que posteriormente sea aprobado por el Director.
- G. Un jugador que lance un disco ilegal durante el juego, recibe dos lanzamientos de penalización. Un jugador que lance repetidamente un disco ilegal durante una ronda está expuesto a la descalificación, según lo estipulado en el apartado 3.03 del Manual de Competición de la PDGA.
- H. Todos los discos usados en el juego, excepto los mini discos marcadores, deberán estar marcados de forma identificable. Un jugador recibe una advertencia la primera vez que realice un lanzamiento con un disco sin marcar. En lanzamientos sucesivos, por cada uno de ellos, recibe un lanzamiento de penalización.

813.02 Dispositivo Ilegal

- A. Un jugador no debe usar ningún dispositivo que ayude directamente a realizar un lanzamiento.
- B. Colocar un objeto como ayuda direccional no está permitido.
- C. Dispositivos que reducen o frenan la abrasión de la piel (como guantes, esparadrapo, vendajes o gasas), artículos aplicados a la piel para mejorar el agarre (como talco, tiza, polvo o tierra) y artículos médicos (como rodilleras o tobilleras) están permitidos.
- D. Un artículo como una toalla o una almohadilla se puede colocar debajo de un punto de apoyo siempre que no tenga más de un centímetro de espesor cuando esté comprimido.
- E. Un dispositivo que sea cuestionado por un jugador o un árbitro es ilegal salvo que sea posteriormente aprobado por el Director.

- F. Un jugador recibe dos lanzamientos de penalización si es observado utilizando un dispositivo ilegal durante una ronda. Un jugador que utilice repetidamente un dispositivo ilegal durante una ronda está expuesto a la descalificación según lo estipulado en el apartado 3.03 del Manual de Competición de la PDGA.

Apéndice A

Match Play

A.01 General

- A. En la modalidad de **Match Play** (juego por hoyos), una pareja de jugadores compiten uno contra el otro con el objetivo de ganar cada uno de los hoyos de la ronda. El jugador que gane más hoyos es el vencedor de la partida.
- B. Se usan las Reglas Oficiales de Disc Golf (las cuales describen la modalidad de **juego por lanzamientos**, o medal play), excepto cuando sean sustituidas por estas reglas.
- C. Una pareja de rivales juega en un grupo con al menos otra pareja, o con un Árbitro.

A.02 Orden de Juego

- A. El orden de juego de las parejas sigue el indicado en la tarjeta de tanteo.
- B. Entre los componentes de las parejas de juego, el jugador que aparece en el primer lugar en la tarjeta de tanteo realiza el primer lanzamiento en el primer hoyo. En hoyos posteriores, lanza primero el jugador que ha ganado el hoyo anterior. Los empates no cambian el orden de juego.

A.03 Penalizaciones

- A. Únicamente el jugador adversario puede dar un aviso o una advertencia a un jugador. Cualquier jugador del grupo o un Árbitro puede confirmar dicho aviso.
- B. Penalizaciones y advertencias señaladas entre hoyos se aplican en el siguiente hoyo.

A.04 Tanteo

- A. El tanteo en el juego por hoyos (match play) se hace basándose en el jugador que haya ganado más hoyos en un momento dado. La partida comienza con los jugadores empatados, o **todos empatados** (all square). A medida que avanza la partida el jugador que lleva más hoyos ganados está **arriba** (up) con ese número de hoyos, mientras que su contrincante está **abajo** (down) con el mismo número de hoyos.
- B. Un jugador gana un hoyo al completarlo con menos lanzamientos que su contrincante. El jugador que ha ganado el hoyo recibe un tanteo de 1, el otro jugador no recibe tanteo, indicado en la tarjeta por un guion. Si los dos jugadores terminan el hoyo con el mismo tanteo, el hoyo se considera **empatado** y ninguno de ellos recibe tanteo.
- C. Un jugador puede preguntar a su contrincante cuántos lanzamientos ha realizado en el hoyo en juego. Si su contrincante miente, pierde el hoyo en cuestión.

A.05 Conceder

- A. Un jugador puede conceder la partida antes del final de la misma. Su contrincante consigue entonces ganar la partida.
- B. Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes del final del mismo. Su contrincante gana dicho hoyo.
- C. Un jugador puede conceder el siguiente lanzamiento de su contrincante. Con dicho lanzamiento se considera que se ha completado el hoyo.
- D. Una pareja de jugadores puede acordar que empatan el hoyo en juego.
- E. No es posible declinar o retirar una concesión.

A.06 Ganar la Partida

- A. Cuando un jugador se encuentra arriba con una cifra que supera el número de hoyos restantes, dicho jugador ha ganado la partida.
- B. Si una pareja de jugadores está empatada al término de la partida, la partida se considera un empate. El Director decide si se lleva a cabo el desempate, y cómo.

Apéndice B

Juego por parejas y por equipos

B.01 General

- A. Una pareja está formada por dos jugadores. Es posible jugar formatos alternativos con diferentes tamaños de los equipos extrapolando las normas de este reglamento.
- B. Se usan las Reglas de Oficiales de Disc Golf a no ser que sean sustituidas por estas.

B.02 Orden de Juego

- A. El orden de juego en el primer hoyo es el orden de los equipos especificado en la(s) tarjeta(s) de tanteo. En hoyos posteriores lanza primero el equipo con el mejor tanteo en el hoyo anterior. Los empates no cambian el orden de juego.
- B. Cuando todos los equipos se encuentran en una marca diferente a la del área de salida, el equipo que se encuentra más alejado del objetivo será el primero en lanzar.
- C. Los miembros de un equipo que lanzan desde la misma marca pueden lanzar en cualquier orden.

B.03 Penalizaciones

- A. Las penalizaciones acarreadas a un lanzamiento se aplican únicamente al miembro del equipo que realizó dicho lanzamiento. Otras advertencias o penalizaciones se consideran que son del equipo en conjunto y se aplican al equipo independientemente del formato de juego.

- B. Cualquier lanzamiento que no pueda mejorar el tanteo del equipo se considera un **lanzamiento extra** (extra throw). El equipo que realiza un lanzamiento extra recibe una advertencia por la primera infracción y un lanzamiento de penalización por infracciones posteriores de cualquier miembro del grupo.

B.04 Marca

- A. En formatos de juego en los que ambos miembros del equipo lanzan desde la misma marca, el miembro del equipo que lance desde una marca diferente a la que ha utilizado el primer miembro del equipo, recibe un lanzamiento de penalización por juego erróneo.
- B. Una marca utilizada por ambos miembros del equipo ha de ser establecida con el mismo disco marcador. No hacerlo constituye una infracción de marca.
- C. Si una marca utilizada por ambos miembros del equipo ha sido reubicada por cualquier razón, ambos miembros del equipo deben jugar desde la nueva marca.

B.05 Formatos de Juego

- A. *Mejor Lanzamiento (Best Throw)*
1. Los dos jugadores del equipo lanzan desde el área de salida. El equipo escoge cuál de las dos posiciones va a utilizar en el siguiente lanzamiento. Ambos jugadores lanzan desde la marca escogida, y así sucesivamente.
 2. El equipo completa un hoyo cuando uno de los miembros del equipo ha completado dicho hoyo.
 3. El tanteo del equipo en un hoyo es el número de lanzamientos realizados desde las marcas escogidas, más cualquier penalización recibida.
 4. Si un equipo recoge un disco lanzado antes de escoger la marca o de establecer la marca con el disco marcador, el equipo no puede escoger ese lanzamiento. Si el equipo recoge los dos discos lanzados antes de establecer la marca, el segundo disco recogido se recolocará en su posición original según lo acordado por el grupo, y el equipo en cuestión juega desde la marca resultante.
 5. Si un miembro del equipo se ausenta, llega tarde o abandona la partida, el otro miembro del equipo puede seguir jugando, pero no se realizan lanzamientos en representación del jugador que no está presente. Un jugador que llega tarde puede incorporarse únicamente entre hoyos.
- B. *Mejor Lanzamiento Modificado [Modified Best Throw]*
1. Mejor Lanzamiento Modificado se juega de la misma forma que la modalidad de Mejor Lanzamiento pero en este formato el Director de Torneo puede establecer un límite en cuanto a los lanzamientos de salida de los miembros del equipo. El equipo recibe una penalización de dos lanzamientos cada vez que excede dicho límite.
- C. *Peor Lanzamiento [Worst Throw]*

1. Los dos jugadores del equipo lanzan desde el área de salida. El equipo contrario es quien escoge cuál de las dos posiciones ha de utilizar en el siguiente lanzamiento el equipo que ha lanzado, con el objetivo de aumentar el tanteo del equipo en ese hoyo. Ambos jugadores lanzan desde la marca escogida por el equipo contrario, y así sucesivamente.
2. Un equipo completa un hoyo cuando todos sus jugadores completan dicho hoyo desde la misma marca.
3. El tanteo del equipo en un hoyo es el número de lanzamientos realizados desde las marcas jugadas, más cualquier penalización recibida.
4. Si un equipo levanta un disco lanzado o establece una marca antes de que el otro equipo haya escogido la marca, el disco se desplaza a su posición original según considere el grupo. Entonces el equipo rival escoge como la marca para el disco movido entre la marca resultante de mover el disco, la marca del otro disco original, y la marca previa.
5. Si los contrincantes escogen una marca claramente favorable, el equipo puede ser descalificado por el Director.
6. Si uno de los miembros del equipo se ausenta, llega con retraso, se retira o es descalificado, el equipo al completo es descalificado.

D. *Peor Lanzamiento Modificado [Tough Throw]*

1. La modalidad de Peor Lanzamiento Modificado se juega de la misma forma que Peor Lanzamiento, con la diferencia de que el hoyo se completa si uno de los jugadores del equipo lo completa.

E. *Lanzamiento Alternativo [Alternate Throw]*

1. Cada equipo decide qué jugador realiza el primer lanzamiento en el primer hoyo. El jugador que no ha lanzado lo hace desde la marca del lanzamiento de su compañero, y así sucesivamente.
2. Un equipo completa el hoyo cuando uno de sus miembros lo completa.
3. El tanteo del equipo en un hoyo es el número de lanzamientos realizados más cualquier penalización recibida.
4. Un lanzamiento realizado por el miembro incorrecto se considera juego erróneo y conlleva una penalización de un lanzamiento. El lanzamiento no se considera válido y lanza el jugador apropiado. Si se ha realizado un lanzamiento adicional después de que el miembro del equipo incorrecto ha lanzado, el equipo recibe dos lanzamientos de penalización, y el juego sigue.
5. Cuando se hace un relanzamiento desde la misma marca, dicho lanzamiento tiene que ser realizado por el mismo jugador.

6. Un equipo recibe un tanteo de par más cuatro por cada hoyo en el que un miembro del equipo haya llegado retrasado o no haya estado presente. Si uno de los componentes del equipo se retira o es descalificado, el equipo por completo es descalificado.
- F. *Lanzamiento Alternativo Modificado [Modified Alternate Throw]*
1. La modalidad de Lanzamiento Alternativo Modificado se juega de la misma forma que la de Lanzamiento Alternativo pero en este formato el Director puede decidir el miembro de cada equipo que realiza el primer lanzamiento en cada hoyo.
- G. *Mejor Tanteo [Best Score]*
1. Cada miembro de un equipo juega el hoyo de forma individual.
 2. Un equipo completa un hoyo cuando un miembro del equipo completa el hoyo con el tanteo potencialmente más bajo para el equipo.
 3. El tanteo para un equipo en un hoyo es el tanteo más bajo realizado por uno de sus miembros, incluyendo las penalizaciones recibidas por dicho jugador, más los lanzamientos de penalización del equipo.
- H. *Mejor Tanteo con Lanzamiento Alternativo [Best Score Alternate Throw]*
1. Cada miembro del equipo lanza desde el área de salida, lo que inicia dos secuencias de lanzamientos alternativos.
 2. Un equipo completa un hoyo cuando una de las secuencias de lanzamientos alternativos completa el hoyo con el menor tanteo potencial para el equipo.
 3. El tanteo para un equipo en un hoyo es el tanteo más bajo de las dos secuencias de Lanzamientos Alternativos, más los lanzamientos de penalización asociados a esa secuencia, más los lanzamientos de penalización del equipo.

Apéndice C

Recursos

Reglas Oficiales de Disc Golf: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf

Preguntas y Respuestas Reglas: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers

Manual de Competición: pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events

Listado de Campos: pdga.com/course-directory

Estándares técnicos: pdga.com/rules/technical-standards

Información y Recursos del Director de Torneo: pdga.com/tdinfo/resources

Apéndice D

Conversiones

Todas las medidas descritas en las reglas están especificadas en unidades métricas. Las siguientes equivalencias con las unidades imperiales/consuetudinarias de EE.UU. serán utilizadas cuando no haya ningún dispositivo de medición para las unidades métricas.

Sistema Métrico	Sistema Inglés
10 metros	32 pies 10 pulgadas
3 metros	9 pies 10 pulgadas
2 metros	6 pies 7 pulgadas
1 metro	3 pies 3 pulgadas
30 centímetros	1 pie
20 centímetros	8 pulgadas
1 centímetro	½ pulgadas

Apéndice E

Orden Alfabético

Abajo	[A.04.A]
Advertencia	[801.02.D]
Agua fortuita	[806.03.A]
Árbitro de torneo	[801.02.F]
Árbitro	[801.02.F]
Área de alivio	[806.04.A]
Área de salida	[802.04.A]
Área fortuita	[806.03.A]
Arriba	[A.04.A]
Canasta	[807.A]
Dentro de límites	[806.02.A]
Director	[801.02.G]
Disco Marcador	[802.05.D]
Empatado	[A.04.B]
Fuera de límites	[806.02.A]
Grupo	[801.02.A]
Hazard	[806.05.A]
Hoyo	[800]
Itinerario obligatorio	[804.01.A]
Juego Erróneo	[811.B]
Juego por lanzamientos	[A.01.A]
Jugador más alejado	[802.02.C]

Lanzamiento de penalización	[801.02.E]
Lanzamiento de práctica	[809.03.A]
Lanzamiento extra	[B.03.B]
Lanzamiento provisional	[809.02.A]
Lanzamiento	[802.01.A]
Línea de Juego	[802.05.D]
Línea de salida	[802.04.A]
Marca	[802.05.A]
Marcador	[802.05.D]
Match play	[A.01.A]
Medal play	[A.01.B]
Mini disco marcador	[802.06.B]
Objetivo	[807.A]
Obstáculo fortuito	[803.01.B.1]
Par	[811.F.5]
Posición	[805.01.A]
Punto de apoyo	[802.04.B]
Putt	[806.01.A]
Regla de los 2 metros	[805.02.A]
Relanzamiento	[802.02.D]
Reunión de Jugadores	[811.A]
Salida (tee)	[802.04.A]
Superficie de Juego	[802.05.A]
Todos empatados	[A.04.A]
Zona de dropaje	[802.05.C]



Copyright

Todos los derechos de autor de este documento pertenecen a la PDGA. Copias de este libro son vendidas para cubrir los costes de producción y podrán obtenerse en una oficina de la PDGA o en www.pdgastore.com. Asociaciones afiliadas a la PDGA podrán traducir estas reglas a sus respectivos idiomas siempre y cuando no sean alteradas ni contradichas. El Director ejecutivo de la PDGA deberá ser notificado de dicha traducción y publicación, y deberá recibir una copia.

La PDGA es una organización sin ánimo de lucro bajo la Sección US IRC 501 (c)(4) y la dirección de su oficina principal es:

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

Oficinas Administrativas de la 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)

Créditos

Agradecimientos a los miembros del Comité de Reglas de la PDGA que ayudaron en esta revisión:

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

Diseño de portada: Jennie Weigand
Fotos de portada: Hayden Henry, Drew Hierwarter,
Kevin Huver, Conrad Meyer, Matthew Rothstein,
John Whinery
Tipografía: Neal Dambra

Las sugerencias de mejoras para la próxima revisión deben enviarse al Comité de Reglas de la PDGA, a quien se puede contactar en rules@pdga.com

Traducción al español por

CRK Disc Golf

Cuestiones sobre esta traducción:

Carlos Rio y Raúl López-Cancio Martínez
mail: carlos@crkdiscgolf.com

Preguntas y Respuestas de las reglas

Aplicación de las Reglas

PR-APL-1

¿Hay un orden de prioridad que determine qué infracción se tiene en cuenta si se producen varias a la vez?

Sí. La infracción que acarree la penalización más severa es la que se aplica. En el caso de que haya varias que acarreen la misma penalización, se aplica aquella que haya ocurrido primero. Un lanzamiento no puede ser penalizado por más de una infracción.

PR-APL-2

Cuando se han producido varias infracciones en un único lanzamiento, ¿cómo puedo determinar qué regla se infringió primero, dado que una regla no se ha infringido hasta que el disco se detiene?

El significado de "primero" en la regla es el entendimiento común de cuándo el disco entra por primera vez en un estado en el que infringe una regla. Un par de reglas que comúnmente pueden ser infringidas en un solo lanzamiento son el Fuera de Límites (OB) y el Mando. Tan pronto como un disco entra en el espacio restringido, se considera que ha fallado el mando, mientras que un disco no se considera OB hasta que se detiene. Por lo tanto, el fallo del mando sucedió primero.

PR-APL-3

¿Puedo apelar una decisión que se tomó sobre otro jugador de mi grupo?

Sí. El jugador afectado puede elegir jugar lanzamientos provisionales.

PR-APL-4

Mi grupo cree que mi disco está fuera de límites (OB), pero yo creo que no está claro. La duda beneficia al jugador, ¿no? Estoy a salvo, ¿verdad?

El beneficio de la duda solo entra en juego en caso de desempate cuando el grupo no puede tomar una decisión, por ejemplo, si dos jugadores ven el disco dentro de límites y dos lo ven en OB. Si la mayoría de tu grupo piensa que es OB, entonces es OB.

PR-APL-5

Mi grupo tomó una decisión que resultó ser incorrecta. Decidieron que mi disco estaba dentro de límites cuando en realidad era OB, así que jugué desde una marca incorrecta. ¿Me penalizan?

Tú eres el responsable de jugar el campo correctamente. Si no estás de acuerdo con el grupo y no hay un Árbitro disponible, juega un provisional y haz que el DT tome una decisión más tarde.

PR-APL-6

¿Qué reglas se aplican si estoy jugando en un torneo no sancionado o en cualquier otra ronda que no sea PDGA?

Si estás jugando en un evento donde se comunica que se aplican las reglas de la PDGA, entonces se aplican las Reglas Oficiales de Disc Golf, independientemente de que el evento sea o no sancionado por la PDGA. El Manual de Competición sólo se aplica a eventos PDGA. Si no se ha hecho ningún anuncio con respecto a las reglas, puedes jugar según las reglas acordadas por

tu grupo o por los participantes del evento, incluidas las reglas de la PDGA.

PR-APL-7

¿Qué pasa si no hay un Director de Torneo?

Todos los torneos sancionados por la PDGA tienen Director de Torneo. Para eventos no sancionados o juego informal, si alguien tiene autoridad sobre los jugadores, ellos pueden asumir las responsabilidades del Director. Si nadie quiere ser el Director, entonces tendrá que jugarse sin algunas de las funciones del Director. Por ejemplo, puede que no haya apelaciones de decisiones grupales. Algunas funciones del Director pueden estar disponibles de otras maneras. Por ejemplo, que la señalización del recorrido sea la que te indique en qué orden jugar los hoyos, dónde está el fuera de límites y otras cosas que normalmente se tratan en la reunión de los jugadores o en el caddiebook.

PR-APL-8

Todos los componentes de mi grupo tienen el título de árbitro. Ciertas reglas requieren de dos jugadores en un grupo, o un árbitro, para hacer un arbitraje. Puesto que todos somos árbitros, ¿puede ser tomada la decisión por uno de nosotros?

No. Para hacer arbitrajes durante el torneo, tú debes haber sido autorizado por el Director como Árbitro de Torneo. Aprobar el examen no te convierte en un Árbitro de Torneo (referido en las reglas como un Árbitro). Además, los Árbitros tienen restricciones para los arbitrajes dependiendo de si están jugando o no. Un Árbitro (incluido el DT) que está jugando no puede actuar como Árbitro único para los arbitrajes que afectan a los jugadores en su categoría. Un Árbitro que no juega puede

ser la única persona para hacer un arbitraje donde así lo indican las reglas. Un ojeador (spotter) puede hacer arbitrajes (por ejemplo, con respecto a la posición de un disco que ha salido fuera de límites) si también son Árbitros. Si no lo son, su opinión debe considerarse como una contribución para una decisión grupal.

PR-APL-9

¿Puede un jugador hacerse o confirmarse a sí mismo la señalización de una infracción?

Sí.

Lanzamiento

PR-LANZ-1

La mano con la que lanzo el disco golpeó contra una rama de un árbol durante el movimiento de mi brazo al efectuar un lanzamiento, cayendo el disco al suelo y rodando más adelante que mi marca. ¿Eso se considera un lanzamiento?

No. Un lanzamiento comienza cuando el disco avanza en la dirección deseada. Un disco caído o golpeado antes o durante el movimiento de lanzar el disco no cuenta como lanzamiento.

PR-LANZ-2

¿Hay alguna restricción sobre cómo lanzar el disco? Por ejemplo, ¿puedes lanzar solamente jabalinas (overhand)?

No hay restricciones sobre cómo tirar el disco. Puedes lanzarlo de revés, de derecha, de jabalina (overhand), de pulgar (thumber) o por cualquier otro medio que se te ocurra. Puedes tirarlo con el pie si quieres.

Saliendo del hoyo

PR-SAL-1

¿Cómo se indican las áreas de salida?

Los directores pueden usar varios métodos para indicar las áreas de salida y las zonas de dropaje. Un recorrido puede tener más de un tipo de área de salida (tee). En caso de duda, pregúntele al Director. Estas son algunas formas comunes de designar áreas de salida:

- si se proporciona una plataforma de salida artificial y no tiene marcas, el área de salida es el área que contrasta con su entorno en color, material, altura y/o textura.
- Algunas salidas están construidas con una zona frontal donde finalizar el movimiento. El área frontal puede ser de un color diferente, o puede ser la parte de delante de una línea de salida marcada. La parte que está detrás del área de finalización del lanzamiento constituye el área de salida.
- Si se marca un contorno (ya sea una línea completa o parcial, o con cuatro marcas), el área de salida es el área dentro del contorno. Si se usan marcadores, el área de salida está definida por los bordes exteriores de los marcadores.
- Si no se proporciona un área de salida artificial, el área de salida se extiende tres metros perpendicularmente detrás de la línea de salida designada. Si existe una línea de salida, el área de salida incluye dicha línea marcada. Si dos marcadores de salida delimitan la línea de salida, el área de salida se extiende hacia adelante y hacia afuera hasta los bordes exteriores de los marcadores de salida.
- Si solo hay un cartel de salida, o una marca de salida, el área de salida está a un lado y detrás del cartel o de la marca.

PR-SAL-2

Lancé mi disco desde una plataforma de hormigón elevada. Cuando lo solté, la parte delantera de mi pie estaba asomando por el borde frontal de la salida. ¿Fue eso una infracción de postura?

No. La regla establece que todos los puntos de apoyo deben estar dentro del área de salida en el momento del lanzamiento. "Punto de apoyo" se refiere a cualquier punto del jugador que está en contacto con la superficie de juego (en este caso, el área de salida), en lugar de una parte completa del cuerpo, como un pie. La parte del pie que asoma del borde frontal no es un punto de apoyo porque no está en contacto con la superficie de juego, por lo que no se ha producido ninguna infracción.

Marca

PR-MAR-1

Mi lanzamiento finalizó en un puente que cruza un arroyo que está señalizado como fuera de límites (OB). ¿Juego desde el puente, o es OB mi disco ya que está sobre el arroyo? ¿Qué pasa si estoy en el puente, pero por encima de la tierra?

Un puente es un ejemplo donde una superficie de juego se superpone verticalmente sobre otra superficie de juego. Cada superficie de juego se trata de manera independiente. El puente está dentro de límites a menos que el DT lo haya declarado como OB, independientemente de si otra superficie de juego por encima o por debajo es OB. Si la regla de los dos metros se ha declarado en vigor, esta no se aplica porque su disco está en la superficie de juego y no encima de ella. Estableces tu marca en el puente, y no hay penalización.

Estableciendo la Marca

PR-EST-1

Un jugador inexperto de mi grupo le dio la vuelta hacia adelante a su disco para así establecer la marca y lanzó desde allí. ¿Cómo se arbitra esto?

Esa es una infracción de marca, ya que se usó un método inapropiado para establecer la marca. La primera infracción de un jugador tiene como resultado una advertencia.

PR-EST-2

Mi disco se ha quedado enganchado en un árbol, justo encima del tronco. ¿Cómo lo marco?

Si hay espacio para marcar su disco directamente debajo de él, eso es lo que se hace. Si no, marca en el primer punto disponible más alejado de la canasta y en la línea de juego.

Postura

PR-POST-1

Un punto de apoyo se define como "cualquier parte del cuerpo del jugador" que toque la superficie de juego. Sin embargo, casi siempre hay una capa de ropa entre el cuerpo del jugador y la superficie de juego, como, por ejemplo, un zapato. ¿Eso cuenta?

Sí. La frase "parte del cuerpo del jugador" debe interpretarse para incluir no solo la ropa sino también dispositivos de movilidad como bastones o muletas (siempre que proporcionen ayuda).

PR-POST-2

¿Me puedo sujetar en una rama u otro objeto que esté detrás de mi marca mientras pateo?

Sujetarse a algo que está detrás de su marca como apoyo no está prohibido por las reglas, siempre que el objeto esté dentro de límites. Pero este no debe moverse, ya que se requiere que adopte la postura que dé como resultado el menor movimiento posible de obstáculos en el recorrido. No te puedes sujetar en otra persona, ya que esa persona no es parte del recorrido.

PR-POST-3

Nuestro campo tiene dos tuberías horizontales de escorrentía de agua de lluvia que salen desde el lateral de una colina hacia la calle de juego. Tienen unos 60 cm de diámetro y unas rejillas de metal en sus salidas que tienen huecos lo suficientemente grandes como para que entren discos, pero no un jugador. Si un disco entra a una alcantarilla, ¿puede el jugador marcar en la ladera directamente sobre la ubicación de su disco que está en la alcantarilla, y hacerlo sin penalización alguna ya que el disco está debajo de la superficie de juego?

Sí. El interior de la alcantarilla no es una superficie de juego, pero la ladera que se encuentra encima sí lo es. Si el DT no ha proporcionado una indicación sobre cómo jugar los discos que entran en estas alcantarillas, los jugadores pueden marcar en la ladera directamente encima de su disco, sin penalización.

PR-POST-4

Tengo mi marca en un terreno cuesta arriba para un putt corto. ¿Puedo colocar mi pie trasero sobre la marca y mi pie delantero en el suelo delante de la marca, y luego levantar el pie delantero justo antes de soltar? Después de lanzar el disco, mi impulso me lleva detrás de la marca. Yo

llamo a esto un putt "fade-away" (hacia atrás).

Sí, eso está permitido. Tu postura fue legal cuando soltaste el disco, y no pasaste tu marca hacia adelante después de soltarlo.

Obstáculos y Alivios

PR-OBS-1

Mi disco terminó bajo una mesa de picnic. ¿Puedo jugar desde atrás? ¿Y encima?

Las mesas de picnic, y cualquier otro equipamiento del parque o campo, son obstáculos en el recorrido. Deben tratarse como cualquier otro obstáculo, por ejemplo, un arbusto o un árbol. Cómo jugar tu siguiente lanzamiento depende de la mesa de picnic. Si hay espacio para que puedas adoptar una postura debajo de ella, aunque sea poniendo la pierna bajo ella, eso es lo que se hace. Si tu disco está encima de la mesa de picnic y hay espacio debajo, esta es una superficie sobre el suelo y entonces estableces la marca directamente debajo de él y juegas desde allí. Si el disco está en la parte superior y no hay espacio, la mesa es tratada como un obstáculo sólido y se establece tu marca detrás de ella, en la línea de juego.

PR-OBS-2

Una rama rota grande (30 cm de diámetro y 2,5 m de largo) me molesta en mi postura. ¿Puedo moverla?

Sí, si eres capaz de hacerlo. No hay límite en el tamaño de un obstáculo fortuito siempre que cumpla con la definición. Puedes moverlo mientras sea factible y lanzar dentro de los 30 segundos permitidos por la regla de Tiempo Excesivo.

PR-OBS-3

Mi disco reposa debajo de una rama larga caída. La rama está claramente separada del árbol, y se extiende desde detrás de mi disco hacia adelante. ¿Puedo mover la rama?

Sí. Si parte de la rama está en un lugar en donde tú puedas tener un punto de apoyo al adoptar tu postura, tienes permitido moverla, incluso si otra parte de la rama está más cerca de la canasta que la trasera de tu marcador.

PR-OBS-4

Una rama rota y suelta cuelga justo detrás de mi marcador, lo que me dificulta establecer una postura. No está tocando el suelo. ¿Puedo moverlo? ¿Recibo alivio fortuito?

No. Ya que no está en o detrás de tu marca (tu marca está en la superficie de juego), se considera como una rama sana y conectada al árbol. Tendrás que jugar alrededor de ella.

PR-OBS-5

¿Puedo obtener alivio por plantas urticantes como la hiedra venenosa, el roble venenoso o las ortigas?

No, a menos que el Director haya declarado alivio fortuito para ellas. Esas plantas afectan a los jugadores de manera diferente, y muy raramente presentan un riesgo grave para la salud. Si tu disco cae en esas plantas y no quieres jugar desde allí, puedes tomar un alivio opcional o abandonar el lanzamiento, a cambio de un lanzamiento de penalización.

PR-OBS-6

¿Cómo puedo establecer mi marca cuando mi disco cae en una zona del recorrido que

tiene vegetación protegida, delicada, valiosa o en peligro de extinción?

El Director puede designar una zona como Fuera de Límites o Área de Alivio, en cuyo caso estableces tu marca de acuerdo a la regla pertinente. Si el Director no ha indicado nada especial en dicha zona, y está prohibido entrar en ella, entonces esta es un Área de Alivio y se juega de acuerdo a la regla aplicable. Ten en cuenta que siempre puedes tomar un alivio opcional, o abandonar el lanzamiento, con el coste de un lanzamiento de penalización.

PR-OBS-7

¿Qué puedo hacer si estoy en una salida impracticable, insegura o mal señalizada?

Si el problema con la salida es un obstáculo fortuito que no puede ser fácilmente eliminado (por ejemplo, agua permanente) puedes usar un alivio fortuito y situarte detrás de la salida. No se dan ayudas en ningún otro tipo de situación adversa en la salida, aunque podrás colocar una toalla en el suelo si así consigues una mejor tracción. Si la salida está mal marcada busca a un Árbitro o a un jugador de otro grupo, si es posible, para poder determinar los límites del área de salida.

PR-OBS-8

Hay una gran tela de araña enfrente de mí, justo desde donde quiero lanzar. ¿Puedo quitarla?

Solo si al menos parte de ella está en el suelo sobre o detrás de tu marca, en cuyo caso se considera como desecho y puede ser eliminada como un obstáculo fortuito. Si solo está en tu trayectoria de vuelo o no toca el suelo, no se puede mover.

PR-OBS-9

Un jugador que toma un alivio de obstáculo o de un Área Fortuita puede retroceder a lo largo de la línea de juego hasta la primera marca disponible. ¿Cuál es el "mayor alivio" que el Director puede determinar?

Un mayor alivio podría ser una zona de dropaje, un relanzamiento o la posibilidad de mover la marca. Alivio (mover la marca sin penalización) se concede para situaciones que están fuera de lo común, por lo que el Director tiene mucho margen para tratar situaciones excepcionales.

Itinerarios Regulados

PR-ITI-1

Mi lanzamiento fue más allá del mando por el lado incorrecto, luego rodó hacia atrás por el otro lado y terminó antes del mando. ¿He fallado el mando?

Una vez que tu disco ha tocado el espacio restringido, el resto del vuelo no importa. Has fallado el mando.

PR-ITI-2

Fallé el mando, y no está marcada ninguna zona de dropaje. ¿Cuál es mi marca?

Vuelve a tu marca anterior.

Estableciendo una Posición

PR-POS-1

¿Cómo marco un disco en una ubicación inaccesible debajo de la superficie de juego, como por ejemplo una grieta? ¿Hay una penalización?

Las reglas que se aplican a un disco por encima de la superficie de juego también se aplican a un disco por debajo de la superficie de juego. Si localizas tu disco en la grieta y no se puede adoptar una postura

razonable allí, puedes establecer tu marca directamente encima de él sobre la superficie de juego, sin penalización. Si el punto directamente sobre el disco está en el aire o dentro de un objeto sólido, establece tu marca en el primer punto disponible a lo largo de la línea de juego.

Disco por encima de los 2 metros

PR-2M-1

¿Sigue vigente la regla de los dos metros?

Por defecto la regla de los dos metros no está en vigor. El DT puede optar por ponerla en juego en la parte del torneo que elija, incluso sólo para obstáculos individuales. Si eso sucede, se tratará en la reunión de jugadores y/o en el caddiebook.

PR-2M-2

Un disco apoyado en la canasta no está sujeto a la regla de los dos metros. ¿Qué pasa con un disco apoyado en otro equipamiento del recorrido, como una salida o un letrero del campo?

Este caso sí que está sujeto a la regla de los dos metros, ya que no es una canasta. La única excepción es la canasta del hoyo en juego, por lo que si de alguna manera tu disco se queda a más altura de dos metros en un canasta de otro hoyo, esto sí está sujeto a la regla de los dos metros.

PR-2M-3

Un Árbitro dictaminó que mi disco estaba a más de dos metros de altura respecto a la superficie de juego antes de que llegara yo allí para echar un vistazo. Otro jugador quitó mi disco antes de que pudiera establecer la marca. La regla de los dos metros estaba en efecto. ¿Cuál es la decisión?

Dado que lo ha dictaminado un Árbitro, se aplica la penalización de dos metros, y la marca se coloca directamente debajo de donde se ha quedado el disco, según lo determinado por el Árbitro y tu grupo.

Disco Perdido

PR-PER-1

Mi lanzamiento se dirigía hacia un lago fuera de límites cuando se perdió de vista, y nunca lo encontramos. ¿Lo juego como perdido, o como fuera de límites (OB)?

Si tu grupo está de acuerdo en que hay evidencias convincentes de que el disco entró en el lago fuera de límites (OB), entonces se asume que eso es lo que sucedió, y lo juegas como OB. Si hay incertidumbre acerca de si entró en el lago, entonces lo juegas como perdido.

Área de Pateo

PR-PAT-1

Si estoy pateando frontalmente (straddle putting), ¿mi segundo pie tiene que estar posicionado perpendicularmente a mi marca?

No, tu segundo pie puede estar tan cerca de la canasta como la parte trasera de tu marcador. Tu segundo pie no necesita estar justo al lado del pie que está detrás del marcador. De hecho, tu primer pie puede estar hasta 30 centímetros detrás del marcador (la longitud de la marca) y/o 10 centímetros a un lado (la mitad del ancho de 20 centímetros de la marca), lo que significa que tu segundo pie puede estar más cerca de la canasta. Simplemente no puede estar más cerca que la parte trasera de tu marcador. Recuerda también que la figura geométrica que nos indica la misma distancia a la canasta que la parte trasera

de tu marcador es un círculo cuyo centro es la canasta.

Fuera de Límites

PR-OB-1

Mi driver favorito terminó fuera de límites (OB). ¿Puedo recogerlo para utilizarlo en mi siguiente lanzamiento?

Sí, siempre y cuando realices tu siguiente lanzamiento dentro de los 30 segundos estipulados en la regla de Tiempo Excesivo.

PR-OB-2

Mi lanzamiento de salida (drive) terminó fuera de límites en un lago que está rodeado por juncos altos. Un metro desde el lugar en que el disco estuvo por última vez dentro de límites, me sitúa en medio de los juncos. ¿Puedo volver a la salida?

Sí, volver a la marca anterior es una de las posibles opciones cuando terminas fuera de límites. Alternativamente puedes declarar un lanzamiento abandonado con idéntico resultado. También puedes optar por tomar un alivio opcional en la línea de juego (sin que ello te suponga penalización), porque estarías tomando un alivio opcional tras recibir una penalización por OB. Esta sería seguramente tu mejor opción.

PR-OB-3

Mi disco ha impactado en una valla flexible por el lado de fuera de límites. ¿Ha estado el disco brevemente dentro de límites si ha doblado la valla o si ha penetrado ligeramente en un hueco de la valla?

No, la valla define un plano vertical que se flexiona cuando se flexiona la valla. Si el disco no ha quedado empotrado en la malla de la valla, dicha valla se considera una superficie impenetrable. Tu disco nunca ha

estado dentro de límites durante el impacto con dicha valla.

PR-OB-4

Mi disco terminó fuera de límites (OB). ¿Puedo utilizar la regla de alivio opcional para colocar mi marca en la línea de juego en lugar de a un metro de la línea de OB?

Sí, el alivio opcional se puede utilizar sin penalización después de un lanzamiento que conlleva una penalización y que requiera el emplazamiento de la marca (como por ejemplo OB o la regla de dos metros).

PR-OB-5

Mi lanzamiento terminó al lado de un arroyo definido como OB. Es difícil ver si el disco está en el arroyo ya que no se aprecia bien su límite debido al barro y la hierba. Un jugador de mi grupo se ha acercado y ha presionado el disco para ver si estaba en el agua. Cuando otro jugador mueve mi disco, ¿se considera automáticamente que está dentro?

No. Las reglas de interferencia y posición se basan en que el disco sea movido y no solamente tocado. El otro jugador no ha alterado la posición de tu disco, y además, a veces un disco tiene que ser manipulado para determinar su estatus o de quién es. Si tú mueves tu propio disco en posible OB, se convierte automáticamente en OB, pero no existe una regla que lo convierta automáticamente en dentro de límites cuando alguien lo mueve. Si eso sucede, devolverías tu disco a su posición original según lo acordado por el grupo.

PR-OB-6

Un jugador de mi grupo ha hecho una falta de pie y su error ha sido señalado (y confirmado). Su lanzamiento había terminado fuera de límites (OB). ¿Recibe una advertencia, un lanzamiento de penalización, o dos lanzamientos de penalización?

La primera infracción por falta de postura de un jugador siempre acarrea un lanzamiento de penalización. Aquí han tenido lugar varias infracciones. Normalmente la primera infracción que ocurre es la que cuenta. En este caso ha sido la de postura (aunque no importa porque ambas conllevan una penalización de un lanzamiento). No se lanza de nuevo, o sea que el disco se juega como OB. Como un jugador no puede ser penalizado por múltiples infracciones en el mismo lanzamiento, sólo recibe un lanzamiento de penalización.

PR-OB-7

El reglamento indica que la marca puede ponerse basándose en la última posición en la que el disco ha cruzado la línea de OB. ¿En qué punto ocurre eso? Por ejemplo, un disco puede sobrevolar la línea de OB durante unos instantes. ¿Sería cuando parte del disco ha cruzado la línea, o cuando toda la superficie del disco la ha cruzado por completo?

Cuando toda la superficie del disco ha cruzado la línea. Técnicamente hablando, ya que el disco tiene forma circular, siempre habrá un punto único de último contacto con la parte interior de la línea de OB. Ese sería el punto que utilizarías para poner tu marca.

Áreas Fortuitas

PR-FOR-1

Mi disco ha terminado en un arroyo que ha sido declarado como fortuito. ¿Puedo poner una piedra o una rama detrás de mi marca para no mojarme?

Si decides no utilizar un alivio fortuito hacia atrás en la línea de juego, debes establecer la postura de la misma manera que en el resto del campo. El único caso en el que tienes permitido mover obstáculos es para retirar obstáculos fortuitos que estén en tu marca. Si no deseas jugar la marca como está, o tomar un alivio fortuito, puedes tomar un alivio opcional o abandonar tu lanzamiento, con una penalización de un lanzamiento.

PR-FOR-2

El término “masa de agua” en la regla de alivio fortuito, ¿incluye hielo y nieve?

No, “agua fortuita” según lo estipulado en el reglamento se interpreta normalmente como agua en su forma líquida. Las reglas no conceden alivio fortuito para hielo, nieve o incluso vapor, en el caso de que los encuentres. El Director puede definir hielo o nieve como obstáculos fortuitos, en cuyo caso podrían ser retirados si se encuentran en o detrás de la marca.

Completando el hoyo

PR-COM-1

Si estoy al lado de la canasta, ¿tengo que completar el hoyo lanzando mi disco, o puedo colocarlo directamente en la bandeja?

Puedes colocarlo en la bandeja, pero siempre soltándolo antes de recogerlo. Soltar el disco es parte del lanzamiento, por

lo que solo tocar las cadenas o la bandeja con el disco no es suficiente para completar el hoyo.

PR-COM-2

He hecho un putt y el disco se ha quedado encima de la canasta. ¿Qué hago?

No has completado el hoyo. Establece tu marca debajo del disco y continúa.

PR-COM-3

Al realizar un putt, mi disco acabó en posición horizontal entre dos nudos de la parte superior de la bandeja, ¿es bueno el putt?

Sí.

PR-COM-4

Todo mi grupo ha observado que mi putter de plástico blando ha entrado en la canasta a través de las rejillas de la bandeja sin atascarse, terminando dentro de la misma. Han dicho que el putt no es válido, ¿lo es?

Sí. El vuelo del disco no importa. Si el disco queda soportado por la bandeja o por las cadenas bajo la corona, el hoyo se ha completado.

PR-COM-5

Cuando pateo suelo impulsar mi pie trasero, me paro un par de segundos en posición de equilibrio sobre mi pie delantero y luego muevo mi pie trasero hacia adelante y continúo hacia la canasta. ¿Puede considerarse una falta de postura?

Es difícil de decir. Para demostrar equilibrio en el putt el jugador debe, tras soltar el disco, realizar algún movimiento que frene su inercia hacia la canasta. Por ejemplo: (1) hacer una pausa clara que demuestre equilibrio, (2) posar el pie trasero en el terreno detrás de la marca, o (3) recoger el

mini disco marcador. La clave está en mostrar equilibrio y control del cuerpo antes de moverse hacia delante. Lo mejor es no dejar ninguna duda, algo que es fácil si verdaderamente tienes control del cuerpo tras haber soltado el disco.

PR-COM-6

Mi disco acabó entre las cadenas y lo he dejado en ellas mientras el siguiente jugador realizaba su putt. Su disco ha golpeado al mío y lo ha sacado de la canasta. ¿Necesito realizar otro lanzamiento para completar el hoyo?

No, cuando el disco se para dentro de la canasta has completado el hoyo. Puedes recoger tu disco e ir al siguiente hoyo.

PR-COM-7

En un hoyo ciego he lanzado un disco estable que ha volado a mucha velocidad y ha rebotado en el suelo en dirección a la canasta. Cuando llegamos nos hemos encontrado con el disco encajado entre las rejillas de la bandeja. ¿Se puede considerar que el hoyo ha sido completado?

Sí. Si el disco queda soportado por la bandeja o por las cadenas bajo la corona, el hoyo se ha completado.

Tanteo

PR-TAN-1

¿Se penaliza el haber olvidado escribir el tanteo en un hoyo cuando el total de la ronda es correcto?

Sí, las tarjetas de tanteo entregadas en las que falta el resultado de un hoyo son incorrectas y conllevan una penalización de dos lanzamientos sobre el total correcto.

Lanzamiento Abandonado

PR-ABA-1

¿Cómo funciona un lanzamiento abandonado? ¿En qué se diferencia del antiguo relanzamiento opcional?

Abandonar un lanzamiento significa que dicho lanzamiento nunca ha sido realizado (excepto para añadir al tanteo). Se contabilizará el lanzamiento original más un lanzamiento de penalización. Cuando abandonas un lanzamiento no se toma en cuenta la marca resultante ni cualquier penalización que dicho lanzamiento conlleve.

PR-ABA-2

En un hoyo corto y fácil he lanzado mi drive a un bosque frondoso y se ha quedado en un árbol muy alto. La regla de los dos metros ha sido declarada vigente. Prefiero repetir mi drive que lanzar desde el bosque. ¿Estaré lanzando mi tercer o cuarto lanzamiento?

Estarás haciendo tu tercer lanzamiento si declaras que has abandonado tu drive. Contabilizas tu primer lanzamiento más uno de penalización por abandonarlo. Penalizaciones que son consecuencia de un lanzamiento abandonado no se contabilizan en el tanteo.

PR-ABA-3

Después de lanzar y recoger mi marcador, me doy cuenta de que quiero abandonar el lanzamiento. ¿Puedo abandonar el lanzamiento, aunque haya quitado la marca?

Sí, haz que tu grupo acuerde una marca aproximada desde la cual se hizo el lanzamiento abandonado, y juega desde allí.

Lanzamiento Provisional

PR-PRO-1

¿Cuál es la regla de lanzamiento provisional y cómo debería usarse?

Un lanzamiento provisional se hace cuando el jugador no está de acuerdo con una decisión tomada por el grupo y no está disponible un Árbitro, o cuando se pueda ahorrar tiempo en un posible fuera de límites, disco perdido o fallo de mando. Un lanzamiento provisional permite que el juego continúe hasta que una cuestión de reglamento pueda ser resuelta o un Árbitro esté disponible para resolverla. En casos de esta índole, el jugador debe jugar desde ambas posiciones, la original y la provisional, completando de esa manera dos trayectorias. Cuando se ha llegado a una decisión, solamente los lanzamientos hechos en la trayectoria correcta son contabilizados.

Lanzamiento de Práctica

PR-PRA-1

Al terminar un putt he lanzado mi disco en dirección a mi bolsa. El lanzamiento, que ha sido de unos tres metros, ha tocado la bolsa y ha rodado unos diez metros por una ladera. ¿Puede considerarse un lanzamiento de práctica?

No, un lanzamiento de menos de cinco metros (volando por el aire) para devolver un disco. No se considera un lanzamiento de práctica.

PR-PRA-2

Un amigo ha dejado un disco cerca del área de salida y al darme cuenta lo he recogido. Al verlo en el siguiente hoyo le he lanzado el disco para devolvérselo. Él estaba a unos 30

metros de distancia. ¿Puede considerarse un lanzamiento de práctica?

Sí, ha volado más de cinco metros, lo que significa que ha sido un lanzamiento de práctica, independientemente del propósito del lanzamiento.

PR-PRA-3

Uno de los jugadores de mi grupo ha fallado un putt corto. Enfadado, tras completar el hoyo, ha lanzado a un par de metros de la canasta golpeando fuertemente las cadenas. ¿Se considera esto un lanzamiento de práctica?

Sí, al no ser un lanzamiento competitivo. Al no haberse realizado para retirar un disco que no está en uso o para devolver un disco a otro jugador, dicho lanzamiento se considera de práctica.

Interferencia

PR-INT-1

Mi disco se ha quedado en un árbol a más de dos metros de altura (con la regla de los dos metros vigente). El disco de otro jugador le ha dado un golpe haciendo que caiga al suelo. ¿Dónde pongo la marca? ¿Se me penaliza con un lanzamiento por la regla de los dos metros?

El disco se juega desde el lugar donde primero se detuvo. Dado que estaba claramente por encima de los dos metros, está sujeto a un lanzamiento de penalización como si el disco se hubiera quedado en el árbol.

Juego Erróneo

PR-ERR-1

Mi grupo ha jugado un hoyo que no forma parte del recorrido. ¿Cómo se penaliza este error?

Si el hoyo fue jugado en lugar de otro hoyo que sí es parte del recorrido, se añade una penalización de dos lanzamientos a cada uno de los tanteos en ese hoyo. Si se ha jugado además del resto de los hoyos de dicho recorrido, se añade una penalización de dos lanzamientos al tanteo final de cada jugador y se ignora el tanteo del hoyo extraordinario.

PR-ERR-2

He lanzado desde el disco de otro jugador. ¿He cometido una infracción de postura o juego erróneo?

Juego erróneo, ya que has utilizado una marca incorrecta. La infracción de postura asume que el jugador ha utilizado la marca correcta, pero ha realizado el fallo al lanzar el disco.

PR-ERR-3

He fallado un mando con el lanzamiento de salida, pero no me he dado cuenta antes de hacer el siguiente lanzamiento, ¿qué hago?

Tu segundo lanzamiento fue juego erróneo porque lo hiciste desde una marca incorrecta. Debería haberse hecho desde la zona de dropaje (o desde la salida si no hay zona de dropaje). Dado que detectaste tu error después de un solo lanzamiento mal jugado, no contabilizas ni juegas ese lanzamiento mal jugado. En cambio, recibes un lanzamiento de penalización por juego erróneo. Tu siguiente lanzamiento es desde la marca correcta para el mando fallado. La penalización por fallar el mando se sigue aplicando ya que se hizo antes del lanzamiento que constituyó el juego erróneo.

PR-ERR-4

Tras la entrega de las tarjetas de tanteo me he dado cuenta de que no he completado

uno de los hoyos. ¿Qué penalización tiene esta infracción?

La penalización es de dos lanzamientos según lo estipulado en el apartado 811.C. Basándose en el apartado 811.F.3, se añadirá un lanzamiento adicional que represente el lanzamiento final en el hoyo que no ha sido completado. El tanteo en dicho hoyo es la suma de los lanzamientos realizados más dos de penalización y uno más por completar el hoyo.

PR-ERR-5

He tenido problemas de estómago en mitad de mi ronda y me he visto obligado a buscar un baño. He tardado bastante y mi grupo ha tenido que finalizar el hoyo sin mí. ¿Puedo volver con mi grupo en el siguiente hoyo y acatar la penalización estipulada por estar ausente en ese hoyo?

Sí. Ver 811.F.5 y 811.F.6 sobre cómo proceder.

PR-ERR-6

Al ver que yo había llegado tarde al campo, ya después de la señal de dos minutos, me he enterado de que tenía que comenzar en el hoyo 12, en el lado opuesto del parque. Sabiendo que me resultaba imposible llegar a tiempo y que me anotarían par más cuatro en ese hoyo, he visto que el grupo en el hoyo 3, mucho más cercano, estaba compuesto por solo tres jugadores. Teniendo en cuenta que la penalización por empezar en el hoyo, o en el grupo incorrecto, es de dos lanzamientos, he decidido unirme a dicho grupo ganando de esa forma dos lanzamientos. ¿Buena idea, no?

No, el juego erróneo intencionado para beneficiarse puede hacer que te descalifiquen. Los lanzamientos realizados

con el grupo incorrecto son descartados. Necesitas encontrar al grupo que te han asignado.

Cortesía

PR-COR-1

Uno de mis rivales utiliza juego psicológico para desestabilizarme. Por ejemplo, diciéndome el tanteo de mi ronda, que él piensa que voy a fallar o meter el putt, etc. ¿Puedo darle un aviso por infracción de cortesía?

Tal vez. Ser un estúpido no está tipificado en el reglamento como infracción de cortesía, pero cualquier acción que distraiga o sea antideportiva puede ser penalizada. Tú tienes que decidir si su acción es punible. En resumen, este es un tema en el que tú, el grupo y/o otros jugadores debéis de discutir. Si su comportamiento es suficiente malo, o si este es el patrón de comportamiento del jugador en cuestión, lo puedes notificar al DT o al Comité Disciplinario de la PDGA.

Equipamiento

PR-EQU-1

¿Puedo usar medidores laser?

Sí, pero debes efectuar tu lanzamiento antes de los 30 segundos estipulados en la regla de Tiempo Excesivo.

PR-EQU-2

¿Los discos con algún defecto (como pueden ser los marcados en fábrica como defectuosos, los reciclados, con serigrafía errónea, etc.) de modelos homologados por la PDGA, son legales para su uso en competiciones PDGA?

Sí, todos son legales en torneos PDGA siempre y cuando también cumplan los

requisitos especificados en el documento PDGA Technical Standards (peso, borde, flexibilidad, etc.). Cualquier jugador puede cuestionar la legalidad de un disco usado en competición. Para estos casos el DT siempre tiene la última palabra.

PR-EQU-3

Me he olvidado mi putter favorito en el coche. ¿Puede ir mi amigo a buscarlo y dármelo a lo largo de la ronda?

Sí, siempre puedes añadir discos a tu bolsa tras el comienzo de la ronda, siempre y cuando no molestes a otros jugadores y no cometas una infracción de Tiempo Excesivo. El mejor momento para arreglar este problema es entre hoyos.

PR-EQU-4

Juego al Ultimate y me gustaría utilizar guantes de agarre cuando juego al disc golf. ¿Están permitidos?

Sí, el uso de guantes está específicamente permitido en 813.02.C como un dispositivo usado para evitar rozaduras en la piel.

PR-EQU-5

Mi disco ha terminado en una zona rocosa. ¿Puedo colocar una toalla o una almohadilla para apoyar mi rodilla?

Sí, puedes utilizar una toalla o una pequeña almohadilla, de un grosor máximo comprimido de hasta 1 cm, tanto en la marca, como en una zona de dropaje o en el área de salida.

Match Play. Juego Por Hoyos

PR-JPH-1

Mi adversario me ha dicho que me concede mi putt pero yo quiero realizarlo para mantener fresca mi técnica de pateo, ¿puedo hacerlo?

No, cuando tu contrincante te concede un putt ya has completado el hoyo. Un putt realizado después se considera un lanzamiento extra. El primer lanzamiento extra conlleva una advertencia, y lanzamientos sucesivos acarrearán penalización.

Competiciones por Parejas y Equipos

PR-GRU-1

Mi pareja hizo un lanzamiento de aproximación usando como marcador el disco lanzado anteriormente. ¿Puedo marcarlo con un mini para mi lanzamiento?

No. Los miembros del mismo equipo deben usar un único método para establecer la marca. Dicha marca se establece una sola vez.

Manual de Competición

PR-MAN-1

¿Pueden las mujeres competir en cualquier categoría?

Una mujer puede competir en cualquier categoría para la cual cumpla los requisitos necesarios. No existen categorías reservadas únicamente para hombres.

PR-MAN-2

¿Qué sucede si un grupo empieza a jugar antes de la señal de inicio de juego?

Si el grupo comienza a jugar y, mientras, oyen la señal de inicio, el grupo debe retornar al área de salida y comenzar de nuevo. Ninguno de los lanzamientos realizados contabiliza como lanzamientos de entrenamiento, incluso aunque sean realizados tras la señal de dos minutos. Si el grupo ha comenzado antes de tiempo y nunca ha escuchado la señal, su tanteo se mantiene y no recibe penalización alguna.

MANUAL DE COMPETICIÓN PARA EVENTOS DE DISC GOLF

PDGA.com

PDGA™

Índice

Página

Página

Introducción.....	1
El Espíritu de Juego.....	1
Código del Discgolfista.....	1

Sección 1:

Procedimientos para un Torneo

1.01	Elegibilidad de un Jugador	2
1.02	Registro en un Torneo	2
1.03	Retirada y Reembolso	5
1.04	Check-in en un Evento	6
1.05	Rondas de Práctica, Comienzo del Juego, Retrasos.....	7
1.06	Formación de Grupos y Turnos	8
1.07	Suspensión del Juego	9
1.08	Reducción del Número de Jugadores en las Rondas (Cortes)	11
1.09	Empates.....	11
1.10	Distribución de Premios	13
1.11	Árbitros.....	14
1.12	Árbitros de Torneo	14
1.13	Seguridad para la Juventud.....	15
1.14	Ligas.....	16

Sección 2:

Requisitos de Categoría

2.01	Generalidades	17
2.02	Excepciones	18
2.03	Reclasificación Profesional/Amateur	19
2.04	Profesionales Jugando como Amateurs o Viceversa	19
2.05	Amateur Auténtico.....	19

Sección 3:

Código de Conducta del Jugador

3.01	Generalidades	20
3.02	Ritmo de Juego	20
3.03	Mala Conducta del Jugador	21
3.04	Indumentaria.....	23
3.05	Carros, Caddies y Grupos	24
3.06	Medios de Comunicación y Relaciones con los Sponsors.....	25
3.07	Política de ventas en torneos	25
3.08	Derechos y Responsabilidades del Director de Torneo	25



Con este QR puedes acceder al documento online con una versión siempre actualizada, en la que se indican los cambios más recientes. Los puntos que se eliminan se indican tachados y las novedades aparecen subrayadas.



Por favor, visita www.pdga.com para los documentos y políticas relacionados que no están impresos en este Manual.

© Copyright 2021 The Professional Disc Golf Association (PDGA)

Manual de Competición para Eventos de Disc Golf

Introducción

El Manual de Competición de la PDGA para Eventos de Disc Golf describe los procedimientos y normas para los eventos PDGA, y debe ser utilizado conjuntamente con las Reglas Oficiales de Disc Golf y con los documentos Tour Standards. Dichos procedimientos y normas son obligatorios en cualquier evento oficial de la PDGA, salvo que se indique lo contrario. Si un Director de Torneo (DT en adelante) considera inaceptable alguna disposición del documento, puede solicitar una exención (waiver) contactando al PDGA Director of Event Support a través de eventsupport@pdga.com o llamando al +1 (762) 253-2200.

El Espíritu de Juego

El disc golf habitualmente es jugado sin la supervisión de un árbitro o colegiado. El juego confía en que el jugador demuestre deportividad, integridad, consideración por los demás jugadores y cumpla con las **Reglas Oficiales de Disc Golf**. Todos los jugadores deben comportarse de un modo disciplinado, cortés y deportivo en todo momento, sin importar lo competitivos que puedan ser.

*Arbitra tú. Acepta el arbitraje. No es algo personal, son las reglas del juego.
Ese es el espíritu de juego del disc golf.*

Código del Discgolfista

1. Juega con Inteligencia:

NUNCA lances hacia una zona sin visibilidad o cuando tu lanzamiento pueda alcanzar a jugadores, espectadores u otros usuarios de las instalaciones. Utiliza un ojeador.

2. Respeta el Campo:

Infórmate de la normativa en uso. No tires basura, no hagas grafitis, no dañes las instalaciones y respeta la naturaleza.

3. Representa el Deporte:

Sé responsable y respetuoso. Sé un ejemplo.

Leer más acerca de las reglas del disc golf y eventos en pdga.com



Sección 1: Procedimientos para un Torneo

1.01 Elegibilidad de un Jugador

- A. Todos los miembros de pleno derecho de la PDGA son elegibles para competir en cualquier categoría para la cual cumplan los requisitos, basándose en su clase (Profesional o Amateur), edad, sexo e índice de juego (rating). Cualquier excepción ha de ser aprobada de antemano por el PDGA Director of Event Support. Para información más específica sobre la elegibilidad en una categoría, véase por favor Sección 2: Requisitos de Categoría
- B. Requisitos de membresía:
 - 1. Ser miembro actual de la PDGA es necesario para competir en cualquier evento Major, Elite Series, Clase A, o Clase B.
 - 2. En cualquier otro evento de la PDGA, los jugadores que no sean miembros en vigor de la PDGA pueden competir pagando una cuota (no necesario para Ligas, ver 1.14.C.1).
 - 3. En eventos sancionados por la PDGA que permiten competir a no miembros PDGA o a miembros PDGA no en vigor mediante el pago una cuota de no miembro, dicha cuota no es aplicable a jugadores que compitan en categorías Junior, o cuando el PDGA Director Event Support haya concedido una exención (por ejemplo, WGE o eventos de tipo Competition Endowment Program).

1.02 Registro en un Torneo

- A. Es necesaria una preinscripción para los eventos Major, Elite Series y Clase A, y es recomendable para el resto de Clases.
- B. Un jugador no estará registrado oficialmente en un evento hasta que su cuota de inscripción sea recibida y confirmada por el evento.
- C. Todas las plazas disponibles en un evento se cubrirán por orden de llegada a no ser que se hayan publicado de antemano límites de categoría o de clase Profesional/Amateur, en cuyo caso cada categoría o clase será cubierta por orden de llegada. Ver debajo excepciones al registro por orden de llegada:
 - 1. Excepciones

Algunas excepciones al registro por orden de llegada son apropiadas para recompensar a los clubes locales y voluntarios por su trabajo y servicio al disc golf base, para dar al Director de Torneo (DT) una herramienta útil con la que recaudar fondos para un torneo que beneficie a todos los jugadores del evento, y para permitir que los DT prioricen el crecimiento de demografías específicas del deporte en su área, según lo consideren apropiado.

 - a. Ninguna de estas excepciones se aplica a los eventos PDGA Major o PDGA Elite Series, ya que esos eventos tienen criterios de registro establecidos a

través de sus acuerdos de evento con la PDGA. Estas excepciones pueden ser utilizadas por los eventos Clase A que se lleven a cabo simultáneamente con un evento de la Elite Series.

- b. En todos los casos, cualquier uso de las Excepciones debe ser completamente transparente y hacerse público de manera oportuna, y de forma que brinde la oportunidad para que cualquier jugador que cumpla con los requisitos, sea incluido dentro de las Excepciones específicas.
 - c. Las excepciones permitidas que se enumeran a continuación (puntos 2, 3 y 4) clasificadas como Ilimitadas, Limitadas y para Clubes Afiliados PDGA son las ÚNICAS excepciones permitidas en eventos sancionados por la PDGA, frente a completar el 100% del registro por orden de llegada.
2. Excepciones Ilimitadas Permitidas

Estas Excepciones Ilimitadas Permitidas no están limitadas por un porcentaje de las plazas en los eventos, pero las fases de registro iniciales específicas para la Excepción Ilimitada Permitida deben ser por orden de llegada para cualquier jugador que cumpla con los requisitos específicos de esa fase de registro.

- a. Los DT pueden ofrecer fases de registro iniciales basados en los Ratings de Jugador PDGA para dar prioridad a los jugadores con los ratings más altos (Ejemplos: eventos Elite Series, USADGC).
 - b. Los DT pueden ofrecer fases de registro iniciales basadas en la clasificación a través de eventos clasificatorios sancionados por la PDGA que estuvieron disponibles públicamente para todos los jugadores. (Ejemplo: PDGA Worlds, USDGC, USADGC o una Points Series Finale).
 - c. Los DT pueden ofrecer fases de registro iniciales basadas en categorías específicas que se desean fomentar. Estas están limitadas a categorías de solo mujeres, categorías junior o categorías senior basadas en la edad (50 o más años).
3. Excepciones Limitadas Permitidas

Requisitos de uso:

- a. Los DT pueden usar una o más, de las tres Excepciones Limitadas Permitidas que se enumeran a continuación, pero en ningún momento pueden asignar más de un tercio (33 %) del total de las plazas de jugadores de un evento a cualquier combinación usada con las Excepciones Limitadas Permitidas. Dos tercios (67%) de las plazas del evento deben mantenerse para el registro por orden de llegada.
- b. Si el evento ha establecido límites para el registro de clases Pro/Am, no más de un tercio (33 %) de las plazas Pro, ni de un tercio (33 %) de las plazas

Amateur, se pueden asignar en total a cualquier combinación de Excepciones Limitadas Permitidas utilizadas. Dos tercios (67 %) de las plazas del evento deben permanecer para las inscripciones por orden de llegada, tanto para profesionales como para aficionados.

- c. Si el evento tiene límites de inscripción por categorías, no se puede asignar más de la mitad (50 %) de las plazas de cualquier categoría a cualquier combinación usada de las Excepciones Limitadas Permitidas. La mitad (50%) de las plazas deben mantenerse para las inscripciones por orden de llegada dentro de cualquier categoría ofertada.
- d. Las Excepciones Limitadas Permitidas son las siguientes:
 - 1. Excepción Affiliate Club Membership (clubes afiliados al programa de membresía de la PDGA. Solo USA y Canadá):

Los DT pueden ofrecer registro anticipado a los miembros al corriente de pago de los clubes locales de disc golf que acogen, organizan o facilitan el éxito del evento y que están registrados como clubes afiliados a la PDGA. La membresía del club no debe ser exclusiva y debe anunciarse públicamente para que cualquiera pueda cumplir con los requisitos para ser parte de la Excepción Affiliate Club Membership, si así lo desea.

2. Excepción de patrocinio de eventos

Los DT pueden ofrecer el registro anticipado a los jugadores que acepten patrocinar el evento (o al jugador designado por un patrocinador del evento) en un nivel que es determinado por el Director de Torneo. La oportunidad de patrocinio no debe ser exclusiva y debe anunciarse públicamente para que cualquier persona pueda cumplir con los requisitos para ser parte de la excepción de patrocinio del evento, si así lo desea.

3. Excepción de voluntarios

Los DT pueden ofrecer inscripción anticipada a los voluntarios por su trabajo en la preparación del campo, etc., para el evento, en un nivel determinado por el DT. Esa oportunidad de voluntariado no debe ser exclusiva y debe anunciarse públicamente para que cualquier persona pueda cumplir con los requisitos para ser parte de la excepción de voluntariado, si así lo desea.

- 4. Excepción permitida para Affiliate Club Membership: eventos "Solo para miembros del club"
 - a. Los clubes afiliados a la PDGA con un gran número de miembros pueden organizar un evento sancionado por la PDGA en el que el registro está abierto solo para los miembros al corriente de pago del club afiliado a la PDGA (Affiliate Club Membership).

- b. La membresía del club no debe ser exclusiva y debe anunciarse públicamente para que cualquiera pueda cumplir con los requisitos para ser parte del Affiliate Club, si así lo desea.
 - c. El registro debe ser por orden de llegada a todos los miembros del Affiliate Club.
 - d. Dado que no están abiertos al público en general, dichos eventos se designarán como un nivel "X" (XC, XB, XA, etc.), y el nombre del evento debe incluir la frase "Evento exclusivo para miembros del club" (ejemplo: "Shooting the Breeze with the Augusta DGC – Evento exclusivo para miembros del club").
- D. Las listas de espera se organizarán basándose en los límites de inscripción publicados de antemano, ya sean por categoría, clase o general.
- E. A las peticiones realizadas on-line se les asignará la fecha y hora en la que se recibió la cuota de inscripción en el sistema de pago on-line.
- F. En el caso de que entren varias peticiones simultáneamente, tendrá preferencia el jugador con el número de socio PDGA más bajo.
- G. La publicación de la lista de preinscripciones y de la lista de espera en pdga.com y/o en la página oficial del torneo es obligatoria para todos los eventos y debe actualizarse al menos semanalmente.
- H. Únicamente los jugadores que han pagado la cuota de inscripción deberían ser los publicados en la lista de participantes del torneo.

1.03 Retirada y Reembolso

Política de Eventos

- A. Los jugadores DEBEN comunicar su retirada por email o por teléfono al Director de Torneo usando la información de contacto publicada por la organización. Conversaciones con otras personas que no sean el Director de Torneo, incluido el resto de personal del torneo, no serán consideradas oficiales.
- B. Los jugadores que hayan pagado MÁS DE 10\$ de tarifa nominal de lista de espera y que no sean admitidos en el evento, o que soliciten oficialmente su retirada de la lista de espera antes del límite de inscripción previamente publicado (se recomienda hacerlo al menos una semana antes de la fecha del evento), recibirán el 100% de la inscripción deduciendo los 10\$ de tarifa de lista de espera. Los jugadores en lista de espera que hayan abonado ÚNICAMENTE dicha tarifa no recibirán reembolso alguno.
- C. Los jugadores que soliciten su retirada al menos 30 días antes del inicio del torneo recibirán un reembolso del 100%, excluyendo hasta 10\$ de gastos administrativos.

- D. Los jugadores que soliciten su retirada entre 15 y 29 días antes del inicio del torneo recibirán un reembolso del 100% excluyendo hasta 10\$ de gastos administrativos ÚNICAMENTE si su plaza es cubierta mediante la lista de espera o en caso de que se ofrezca inscripción presencial. Si la plaza no se cubre, el Director de Torneo puede O BIEN reembolsar el 50%, O enviar el kit de jugador que dicho jugador hubiera recibido en caso de participar en el evento, excluyendo los gastos de envío. En el caso de un jugador compitiendo en una categoría profesional cuyo kit de jugador tenga un valor menor del 25% de la cuota de inscripción, este recibirá un reembolso del 50%.
- E. Los jugadores que soliciten oficialmente su retirada de un evento a menos de 14 días del comienzo del evento y antes del límite de inscripción publicado (se recomienda hacerlo al menos una semana antes de la fecha del evento), recibirán un reembolso del 100%, excluyendo hasta 10\$ de gastos administrativos, ÚNICAMENTE si su plaza es cubierta mediante la lista de espera o en caso de que se ofrezca inscripción presencial. Si la plaza no se cubre, el Director de Torneo puede escoger O BIEN reembolsar el 25% O enviar el kit de jugador que hubiera recibido en caso de participar en el evento, excluyendo los gastos de envío. En el caso de un jugador compitiendo en una categoría profesional cuyo kit de jugador tenga un valor menor del 25% de la cuota de inscripción, este recibirá un reembolso del 25%.
- F. Los jugadores que NO soliciten su retirada antes del límite de inscripción previamente publicado y no se presenten al inicio del torneo, (lo que se conoce por no presentado o no-show), NO recibirán NI el reembolso NI el kit de jugador. Esto no es aplicable en caso de un jugador en lista de espera; ver 1.03 B.
- G. Los Directores de Torneo de eventos Major, Elite Series y Clase A pueden solicitar al PDGA Director of Event Support cambios en los plazos temporales de los puntos C, D y E.
- H. Si se conceden dichos cambios, estos deberán ser publicados de forma clara en los distintos métodos de inscripción.
- I. Si un DT deja vacante una categoría debido a la falta de participantes inscritos (ver 2.01.K), cualquier jugador inscrito en dicha categoría que decida no participar en otra, recibirá un reembolso del 100%.

Nota: es altamente recomendable que los eventos de gran tamaño, NO incluyan productos personalizados en sus kits de jugador debido a los problemas que ese tipo de artículos suelen crear en caso de retiradas y reembolsos. Los productos personalizados pueden ser puestos en venta durante el proceso de inscripción, con un importe no incluido en la cuota de dicha inscripción y sin posibilidad de reembolso.

1.04 Check-In en un Evento

- A. El check-in (control de llegada) antes del torneo es obligatorio en todos los eventos PDGA Elite Series, PDGA Major y torneos Clase A. Es recomendable para todas las demás Clases.
- B. Si un jugador no se presenta al check-in (control de llegada) a la hora especificada por el Director de Torneo, perderá su plaza y su cuota de inscripción. Excepciones a esta regla podrán ser efectuadas exclusivamente por el Director de Torneo.

1.05 Rondas de Práctica, Comienzo del Juego, Retrasos

- A. Cada jugador es el responsable de organizar sus rondas de práctica antes del comienzo del evento. La disponibilidad del campo de juego y el modo en el que se realizan las rondas de práctica puede variar (para más detalles, ver PDGA Tour Standards). El recorrido o recorridos están cerrados a la práctica durante la competición y cuando así lo considere oportuno el Director de Torneo.
- B. Para la competición existen dos tipos diferentes de inicio:
1. Inicio simultáneo, o 'shotgun' (rondas en las que varios grupos comienzan al mismo tiempo). A una hora determinada se distribuyen las tarjetas de tanteo en el lugar donde se encuentra la dirección del evento. Una vez distribuidas las tarjetas de tanteo, se dará suficiente tiempo a los diferentes grupos para llegar a las áreas de salida designadas. Por medio de una señal acústica (por ejemplo, una bocina) se indicará que quedan dos minutos para el inicio de la competición. La señal será una serie de dos sonidos cortos. En ese momento todos los jugadores deberán terminar su práctica y dirigirse inmediatamente a sus áreas de salida. Una señal acústica prolongada indicará el comienzo de la ronda y, en ese momento, el responsable del tanteo indicará quién debe lanzar.
 2. Inicio escalonado o 'tee times' (rondas en las que los grupos de jugadores comienzan uno detrás de otro en un hoyo determinado). El jugador deberá comenzar a la hora anunciada por el Director de Torneo. Se recomienda que los jugadores anuncien su presencia al responsable del inicio del torneo por lo menos diez minutos antes de su horario de salida. Los jugadores pueden practicar hasta que el responsable de salidas efectúe la señal de dos minutos al grupo, siempre y cuando no distraigan a los jugadores que se encuentren en el recorrido en ese momento.
- C. Un lanzamiento realizado por un jugador entre la señal de dos minutos y el inicio de la ronda recibirá una advertencia si es observado por dos o más jugadores o por un Árbitro. Los lanzamientos del jugador durante este período, si son observados por dos o más jugadores o por un Árbitro, acarrearán un lanzamiento de penalización que se añadirá a la tarjeta de tanteo, independientemente del número de lanzamientos que haya realizado.
- D. Es responsabilidad del propio jugador conocer las reglas del campo, estar en el hoyo de inicio listo para jugar al comienzo de su ronda.
- E. Jugadores que estén ausentes en sus hoyos de inicio o en cualquier hoyo siguiente han incurrido en Juego Erróneo (ver 811.F.5 y 6, Juego Erróneo). Si un jugador no comparece en ningún momento durante una ronda, o no la completa, podrá ser descalificado si así lo considera el Director de Torneo.
- F. Los jugadores que llegan tarde, bien sea en inicio simultáneo o en inicio escalonado, son responsables de contactar con el DT, la central del torneo, o el responsable de salidas, para averiguar su grupo correcto de inicio de juego y son los únicos responsables de

comenzar en dicho grupo o en el nuevo grupo creado por el DT para subsanar su ausencia. No hacerlo constituye juego erróneo (ver 811.F.10. Juego Erróneo).

- G. El Director de Torneo deberá proporcionar dos tarjetas de tanteo a cada grupo, para que se lleven independientemente una de la otra. Estas tarjetas de tanteo pueden ser en el mismo tipo de soporte, o en distintos soportes. Las dos tarjetas de tanteo deben ser cotejadas por el grupo y presentadas por el método que el Director de Torneo haya designado como el método de tanteo oficial para el torneo.
- H. Las tarjetas de tanteo en papel siempre deben estar disponibles para cada grupo de juego, independientemente de lo que el Director de Torneo haya designado como el método oficial de tanteo.

1.06 Formación de Grupos y Turnos

- A. Jugadores Amateurs y Profesionales no deberían jugar en el mismo grupo y, en la medida de lo posible, los jugadores deben estar agrupados por categorías.
- B. En la primera ronda, todos los jugadores dentro de la misma categoría deberán ser agrupados mediante uno de los siguientes métodos:
 - 1. Grupos aleatorios: Jugadores de la misma categoría son agrupados al azar para la primera ronda.
 - 2. Grupos por rating (índice de juego): Jugadores de la misma categoría pueden usar su rating para crear los grupos en la primera ronda. Aquel jugador con un rating más alto empieza en el hoyo con el número más bajo, el segundo más alto en el hoyo con el segundo número más bajo, etc. El proceso continúa hasta que todos los hoyos de salida han sido ocupados. Por ejemplo, una categoría compuesta por 12 jugadores distribuidos por 3 hoyos y ordenada por rating contaría con los siguientes grupos:
 - Hoyo 1: jugadores con rating 1, 4, 7, y 10
 - Hoyo 2: jugadores con rating 2, 5, 8, y 11
 - Hoyo 3: jugadores con rating 3, 6, 9, y 12
 - 3. En caso de que una categoría cuente con suficientes jugadores como para agrupar en turnos, los jugadores deberían ser distribuidos por rating (por ejemplo, los 72 jugadores con mayor rating en el Turno A y los 72 siguientes en el Turno B), y finalmente distribuidos al azar para la primera ronda en cada una de los turnos.
 - 4. Eventos de Clase C (C-Tier) tienen la opción de distribuir aleatoriamente las categorías (SÓLAMENTE en la primera ronda) con la excepción de Junior ≤ 15 , Junior ≤ 12 , Junior ≤ 10 , Junior ≤ 08 , and Junior ≤ 06 , que deberían mezclarse solamente con jugadores de esas categorías.
- C. Para las siguientes rondas los jugadores deben estar agrupados por categoría siempre que sea posible.

- D. En cada categoría se agruparán por tanteo (para romper empates, ver 1.09). El grupo con el tanteo más bajo saldrá desde el hoyo con el número más bajo y así sucesivamente. Si se utiliza salida escalonada, el grupo con el tanteo más bajo saldrá el último.
- E. Cuando el tanteo total es igual, se utilizarán los desempates (ver 1.09).
- F. Para no perjudicar a nadie, los grupos no podrán ser de menos de tres personas salvo extremas circunstancias establecidas por el Director de Torneo. En aquellos casos en los que se permita un grupo de menos de tres personas, un Árbitro de Torneo (ver 1.12.A) deberá acompañarlos y podrá incluso jugar con ellos siempre y cuando no interfiera.
- G. Los grupos no podrán ser de más de cinco personas, y deberían ser de cuatro preferiblemente.
- H. Cuando hay más jugadores de los que es posible ubicar en una ronda, podrán ser divididos en diferentes turnos. Los jugadores que compiten en la misma categoría utilizarán exactamente el mismo recorrido.
- I. Si ciertas condiciones afectan al juego de manera diferente a los distintos turnos, el Director de Torneo puede considerar el usar un criterio para determinar el avance. En ese caso, de cada turno se tomaría por tanteo un número proporcional de jugadores que avanzarán, y sus tanteos no se trasladarían.
- J. “Super Grupos” de primera ronda con propósitos audiovisuales NO están permitidos siempre salvo que se trate de coberturas en vídeo, y que esto haya sido aprobado por cada uno de los jugadores del grupo y por el PDGA Director of Event Support.
- K. Un grupo fantasma es la designación para un grupo secundario de jugadores al que se le asigna un hoyo inicial ya ocupado por otro grupo de jugadores. Los grupos fantasma solo se deben usar para resolver situaciones de emergencia, como un hoyo que, inesperadamente, se convierte en imposible de jugar debido a una inundación, una línea eléctrica caída, u otras circunstancias fuera del control del Director de Torneo.
 - 1. Un grupo fantasma siempre saldrá en segundo lugar en el hoyo, como el hoyo con numeración más baja tanto para la primera ronda (ver 1.06.B) como para rondas subsiguientes (ver 1.06.D).
 - 2. Los grupos fantasma deben comenzar en un hoyo corto que haya tras un hoyo más largo, o más difícil, para minimizar el impacto en el flujo del campo y en la velocidad del juego.

1.07 Suspensión del Juego

Es de suma importancia la seguridad de todas las personas involucradas en un evento PDGA. Se recomienda a los Directores de Torneo que utilicen detectores de rayos y mapas meteorológicos online (que muestran tormentas eléctricas que se aproximan a la zona) para suspender el juego en caso de que las condiciones meteorológicas sean peligrosas para

jugadores, organizadores o espectadores. **(Ver PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Policy)**

- A. Si en opinión del Director de Torneo se dan condiciones climatológicas adversas tales como rayos, lluvia fuerte o condiciones extremas, que hagan el desarrollo del juego impracticable o peligroso, el torneo se puede suspender. La señal de suspensión de juego será la misma que la de inicio, pero con tres sonidos cortos. Se deberá repetir la señal al menos una vez más al cabo de un minuto y el Director deberá asegurarse de que todos los grupos la han oído.
- B. Los jugadores deberán detenerse inmediatamente y establecer la marca donde cada uno se encuentra en el hoyo. Los elementos naturales del recorrido bastarán para dar una idea aproximada del lugar donde cada jugador deberá retomar el juego. Los jugadores tienen que encontrar refugio. Cuando sea posible los jugadores deberán retornar al lugar de inicio del torneo, la central, la casa club, o a cualquier otro lugar designado por el Director de Torneo. Se suspenderá el juego por un mínimo de treinta minutos tras la señal de suspensión.
- C. Los jugadores podrán retomar el juego en el lugar aproximado donde lo dejaron. Dicho lugar será determinado por la mayoría del grupo.
- D. El Director de Torneo evaluará las condiciones y asignará un horario, no inferior a treinta minutos desde la señal de suspensión, para que los jugadores regresen, para luego reanudar el juego o prolongar la pausa.
- E. El juego se reanuda de la misma manera que se inició, con una señal acústica compuesta por dos sonidos cortos, seguidos dos minutos después por uno más largo que indica que se reiniciará el juego.
- F. El Director de Torneo podrá posponer la parte no finalizada para otra fecha dentro del programa del evento, si en su opinión las condiciones no mejoran o si no hay suficiente luz. (Ver PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Policy)
- G. Los resultados parciales serán retomados cuando el juego se reinicie.
- H. Un jugador que deje de jugar antes de que la señal acústica haya sido realizada será penalizado con dos lanzamientos si, en opinión del Director de Torneo, detuvo su juego prematuramente.
- I. El Director de Torneo hará todo lo posible por completar todas las rondas del torneo, tal y como había sido programado.
 - 1. Si el torneo se ha programado a un total de tres rondas preliminares o menos, todos los jugadores deben haber completado al menos una ronda para que el evento sea considerado oficial.

2. Si el torneo se ha programado a un total de cuatro o más rondas preliminares, todos los jugadores deben haber completado al menos dos rondas para que el evento sea considerado oficial.
 3. Si no se cumpliera ninguno de estos requisitos, se hará todo lo posible para continuar el torneo en otra fecha. Si esto no fuera posible y/o los jugadores no pueden participar se devolvería a los jugadores la cantidad de dinero resultante tras descontar el kit de jugador y ciertas cuotas obligatorias del evento y de la PDGA.
- J. Todas las rondas canceladas han de ser completadas a no ser que existan condiciones que lo hagan imposible. Si existen dichas condiciones el resultado será definitivo contabilizando hasta la última ronda jugada que cumple los requisitos necesarios (ver PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Policy).
 - K. La finalización de una ronda suspendida tiene prioridad sobre futuras rondas y, por ello, estas últimas podrán ser canceladas para completar las primeras.

1.08 Reducción del Número de Jugadores en las Rondas (Cortes)

- A. El número de competidores se podrá reducir (corte) para las semifinales y/o finales por el Director de Torneo, siempre que se anuncie antes de abrir el registro de jugadores para el evento. La única excepción puede deberse a que, para finalizar un evento, se recurra a PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy.
- B. Salvo que otra cosa sea anunciada por adelantado por parte del Director de Torneo, todos los empates para acceso a una semifinal o final serán resueltos mediante un desempate (ver apartado 1.09).
- C. Se requiere hacer el corte al mismo nivel o por encima de la línea de pago, pues así todas las posiciones que pasen el corte tendrán premio. Si jugadores adicionales por debajo de la línea de pago pasaran el corte debido a empates, solo se les pagaría a los jugadores que permanecieran al menos empatados para una posición de pago. La única excepción puede ser debida a que haya que recurrir a las normas de climatología extrema. (Ver el documento PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Policy)
- D. Aquel jugador que habiéndose clasificado decida no participar en una semifinal o final recibirá el premio equivalente a quedar en última posición en dicho corte.
- E. No se recomienda el uso de rondas de consolación para jugadores que no superen el corte. Dichas rondas se celebran al término del evento, NO son oficiales, NO serán registradas y no afectarán al ranking de dicho jugador en el evento. Una ronda de estas características NO deberá afectar en ningún caso la programación de las rondas oficiales.

1.09 Empates

- A. Entre rondas, mientras los grupos se están configurando, se deberán resolver los empates. El jugador con el tanteo más bajo en la última ronda tendrá el ranking más alto cuando se establezcan los nuevos órdenes de salida. Cuando haya empate en el tanteo

más bajo en todas las rondas previas, el empate será resuelto con el número más bajo de socio en la PDGA recibiendo éste el ranking más alto. En caso de que el empate suceda entre jugadores sin número de socio en la PDGA, se utilizará el orden alfabético por apellido.

- B. A excepción de los casos enumerados en 1.09.D, los empates para decidir la primera plaza en cualquier categoría serán resueltos siempre por el sistema de muerte súbita. También. Si los empates que se han de resolver para realizar un corte, también se deben de realizar por muerte súbita. Bajo ninguna circunstancia se utilizarán otros métodos, tales como *hot round*, tanteos *head-to-head*, etc., para resolver empates por la primera posición.
1. La muerte súbita comenzará, siempre que sea posible, en el mismo campo que la ronda anterior en el hoyo número uno, a menos que el Director de Torneo designe un campo, hoyo o serie de hoyos diferente antes del comienzo del torneo. En Juego por Equipos se debe usar el mismo formato que en la ronda anterior.
 2. El orden específico en el que los jugadores juegan el lanzamiento de salida para la muerte súbita se determinará por sorteo al azar (por ejemplo, naipes numerados, etc.).
 3. En el caso de empatar en un hoyo durante la muerte súbita, el orden de salida para el siguiente hoyo rotará del orden utilizado en el hoyo recién completado.
- C. El premio otorgado al campeón de una categoría (material y/o económico) deberá ser publicado en los resultados del torneo. Dicho premio no podrá ser repartido equitativamente entre jugadores empatados por la primera plaza a excepción de lo indicando en 1.09.D.
- D. Excepciones en los requisitos para desempates en la primera plaza:
1. Un empate para la primera plaza en un evento de inicio flexible (flex start) si uno de los jugadores empatados se ha ido.
 2. Un empate tras una cancelación debida a condiciones atmosféricas peligrosas, donde la programación del evento impide completar el mismo o realizar un desempate. No se puede esperar que los jugadores vuelvan al día siguiente de la última jornada de competición para terminar el torneo y de ninguna manera pueden ser preguntados acerca de tal cuestión (ver PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy).
- Si no se puede celebrar una muerte súbita a lo largo de la última jornada programada para el evento, el empate se mantendrá, ambos jugadores serán declarados campeones y los premios, tanto en metálico como los de otro tipo, se repartirán entre los jugadores (si dos jugadores están empatados en primera posición, compartirán los premios anunciados para la primera y segunda plaza).
- E. Los empates para otros puestos podrán ser oficialmente registrados como empates. La distribución de premios en metálico (excepto para la primera plaza) será determinada

sumando los premios correspondientes a tantos puestos como jugadores haya empatados y repartiendo el total equitativamente entre ellos. La distribución de trofeos en caso de empate será determinada por muerte súbita o por cualquier otro evento de habilidad de disc golf determinado por el Director de Torneo, pero sólo para decidir qué jugador se lleva el trofeo. Oficialmente se mantendrá el empate.

1.10 Distribución de Premios

- A. Cualquier jugador que acepta premios económicos de una categoría profesional en un evento sancionado por la PDGA (con excepción de Ligas, ver 1.14.C2), debe tener número PDGA, con fines de seguimiento, antes del comienzo del torneo (los jugadores que reciban un número PDGA después del registro en el evento deben advertir al DT antes del evento). Los jugadores sin numeración PDGA solo son candidatos a trofeos, y cualquier pago en efectivo de esa posición, o por debajo, se movería un lugar hacia abajo, lo que provocaría el pago de una posición adicional.
- B. Un jugador Amateur que participa en una categoría profesional de un evento Clase A, o superior no puede aceptar mercancía en lugar de premios económicos, únicamente trofeos en caso de que estén disponibles. En tal caso, el resto de los premios económicos serían movidos un puesto atrás en la lista, causando que un jugador adicional reciba premio.
- C. El efectivo adicional requerido para un evento de Clase debe asignarse a todas las categorías Pro en función del porcentaje de las cuotas de inscripción aportadas por cada categoría a la división Pro general del evento. A discreción del DT, se puede asignar efectivo adicional por encima del mínimo.
- D. Eventos con más de dos rondas tienen que publicar los pagos (incluyendo todo el efectivo adicional) antes del comienzo de la última ronda.
- E. Cualquier premio (material o económico) que sea rechazado por un jugador pasará al siguiente clasificado (por ejemplo, si un jugador clasificado en tercera posición rechaza su premio, el jugador clasificado en cuarto lugar lo recibirá, el clasificado en quinto lugar recibirá el premio del cuarto, etc.). Los torneos están autorizados a quedarse con aquellos premios que hayan sido rechazados por todos los jugadores de una categoría, solamente si han sido ofrecidos a todos los jugadores de la categoría que hayan completado el evento.
- F. El uso de *skins* u otros formatos similares está permitido por la PDGA, pero su puntuación no podrá ser usada para determinar la clasificación general de un jugador, ni los premios recibidos.
- G. Todos los premios serán distribuidos a la finalización del evento, una vez que los resultados hayan sido listados y verificados.
 - 1. Los Directores de Torneo pueden distribuir los premios antes, si lo consideran oportuno.

2. Que haya jugadores que no estén presentes en el reparto de premios no significa que renuncien a ellos, pero serán responsables de ponerse en contacto con el DT y correrán a su cargo los gastos de envío de los mismos.
3. Cuando el DT utiliza métodos de pago electrónicos como por ejemplo PayPal, los premios económicos deben ser realizados en un plazo máximo de dos días laborables desde el final del evento. El DT debe ofrecer pago en metálico o por cheque a los jugadores que no tengan la posibilidad de recibirlo por medio electrónico.
4. Cuando el DT utiliza cupones como premios en las categorías Amateur, dichos cupones deben ser canjeables al final del torneo o tras el mismo por vía telemática.
5. Cualquier premio, material o económico, no reclamado (sin deberse a un error del DT) seis meses después del final del evento se considera abandonado por el jugador. El DT tiene que hacer un esfuerzo e intentar entregar dicho premio poniéndose en contacto con el jugador, ofreciéndole su envío o similar.

1.11 Árbitros

- A. Para ser un Árbitro Certificado, un individuo debe ser miembro en vigor de la PDGA, superar el examen de Árbitro Certificado de Reglas PDGA y registrarse como un árbitro con la PDGA. Cuando haya un cambio significativo en las Reglas Oficiales de Disc Golf, la Junta Directiva de la PDGA podrá exigir a los Árbitros Certificados pasar un examen actualizado para poder seguir manteniendo su estatus de Árbitro Certificado.
- B. Directores de Torneo (y asistentes de DT) tienen que ser Árbitros Certificados en vigor para poder organizar y dirigir un evento.
- C. Todos los jugadores deben ser Árbitros Certificados para competir en cualquier evento Elite Series o PDGA Major. Dicho examen se basa las Reglas Oficiales de Disc Golf y en el Manual de Competición de la PDGA.
- D. Ser Árbitro Certificado NO significa que una persona se convierta en un Árbitro de Torneo que pueda tomar decisiones en eventos PDGA.

1.12 Árbitros de Torneo

- A. Únicamente el Director de Torneo, aquellos Árbitros Certificados designados por el DT, o un *PDGA Marshal* designado, se consideran Árbitros de Torneo en un evento dado.
- B. Las decisiones reglamentarias durante un evento serán tomadas únicamente por los Árbitros del mismo, a no ser que sean decisiones permitidas en el reglamento para ser tomadas por los grupos o los propios jugadores.
- C. Los espectadores no son Árbitros de Torneo y NO pueden arbitrar. Jugadores que participan en el evento, pero no han sido designados como Árbitros de Torneo ni participan en una ronda en juego (ya sea que han terminado, o que no han comenzado), son considerados espectadores.

- D. Todo Árbitro de Torneo debe llevar siempre consigo una copia del reglamento específico del torneo/campo y las Reglas Oficiales de Disc Golf y el Manual de Competición.
- E. Aquel Árbitro de Torneo designado para un evento que además compita en el mismo, no podrá arbitrar en su categoría a no ser que sea en capacidad de miembro de un grupo de juego tal y como indica el reglamento.
- F. Las decisiones arbitrales prevalecen sobre cualquier decisión del grupo, pero podrán ser apeladas ante el Director de Torneo o el Árbitro Jefe designado por el mismo.
- G. El Director de Torneo puede designar voluntarios para que trabajen como ojeadores si la situación lo requiere. Las decisiones de dichos ojeadores NO prevalecen en cualquier caso sobre las decisiones del grupo.
- H. No se permiten pruebas en video u otros medios con el fin de realizar arbitrajes para el juego sancionado. Tal evidencia solo se puede usar para documentar la mala conducta del jugador (como se define en 3.03). La evidencia de mala conducta del jugador puede ser evaluada en cualquier momento por el Comité Disciplinario de la PDGA.

1.13 Seguridad para la Juventud

- A. Los padres/madres/tutores deben ser responsables de sus hijos durante los eventos sancionados por la PDGA. Durante los eventos, ni el personal PDGA ni el personal del evento son responsables de los hijos de los jugadores del torneo, espectadores, etc. Los padres/madres/tutores no pueden dejar niños solos en o cerca del área de control de tanteo, la casa club o cualquier otro lugar del torneo. Cualquier niño menor de 13 años que acompañe a cualquier grupo de jugadores y no sea un caddie, debe ser supervisado por un adulto que ni sea parte de ese grupo de jugadores ni sea un caddie.
- B. Los jugadores de las categorías Junior ≤ 12 , Junior ≤ 10 , Junior ≤ 08 y Junior ≤ 06 deben estar acompañados por un padre o tutor durante las rondas del torneo. Además, cualquier jugador menor de 13 años debe estar acompañado por un padre o tutor, independientemente de la categoría en la que juegue. Un solo padre, madre o tutor puede ser responsable de varios jugadores junior en el mismo grupo si así lo acuerdan todos los padres/madres/tutores antes del comienzo de la ronda. Los jugadores de las categorías Junior ≤ 18 y Junior ≤ 15 pueden estar acompañados por un padre o tutor durante las rondas del torneo.
- C. Durante las rondas de torneos sancionados por la PDGA, los padres/madres/tutores que acompañan a los jugadores de la categoría junior:
 - 1. PUEDEN asumir los roles de un caddie; ayudar a los jugadores junior con la elección de discos, la elección de lanzamientos, la interpretación de reglas o el registro de tanteos.
 - 2. NO PUEDE señalar o secundar arbitrajes tales como faltas de pie, infracciones de cortesía, etc.

3. DEBE fomentar el buen espíritu deportivo demostrando un firme apoyo a todos los jugadores junior del grupo.
 4. DEBE priorizar el bienestar emocional y físico de todos los jugadores junior del grupo por encima del deseo personal de ganar.
 5. DEBE abstenerse del uso de lenguaje agresivo o soez.
 6. DEBE abstenerse de consumir drogas, alcohol o tabaco.
- D. El incumplimiento de las responsabilidades de los padres/tutores descritas en la sección 1.13 resultará en la descalificación del jugador junior o en la expulsión del jugador, caddie o tutor infractor. Los jugadores junior menores de 13 años cuyo tutor haya sido expulsado pueden continuar jugando si un tutor sustituto se ofrece como voluntario para ocupar su lugar, con el consentimiento del tutor expulsado.
- E. La PDGA recomienda encarecidamente que los Directores de Torneo configuren sus calendarios de torneo de tal forma que se garantice que todos los jugadores en los dos grupos de edad más jóvenes, Junior ≤08 y Junior ≤06, tengan programados no jugar más de 18 hoyos en un día. Además, los DT deberían, a su criterio, plantearse la posibilidad de limitar la cantidad de juego diario con respecto a las categorías Junior ≤10 (10 años y menos) dependiendo de la duración y la dureza de su recorrido.

1.14 Ligas

- A. Las ligas PDGA son la Clase más baja de los eventos sancionados por la PDGA. En lugar de un solo torneo, las ligas cuentan con una ronda por semana, el mismo día de la semana cada semana, durante de seis a diez semanas consecutivas (por ejemplo, ocho lunes consecutivos o diez viernes consecutivos). Las ligas pueden saltarse una semana debido al clima o por otras circunstancias atenuantes con la aprobación del personal PDGA.
- B. Todos los jugadores deben jugar el mismo diseño de campo durante una ronda de liga determinada, pero los diseños y campos pueden variar de una semana a otra.
- C. Las **Reglas Oficiales de Disc Golf** y el **Manual de Competición** se aplican a las Ligas PDGA, con las siguientes excepciones:
1. Los miembros PDGA no vigentes y los no miembros no pagan cuota de no socio para competir en Ligas (ver 1.01.B.2).
 2. Los jugadores pueden ganar premios en efectivo sin tener un número de miembro PDGA (ver 1.10.A).
 3. Los jugadores amateurs pueden aceptar premios en efectivo sin afectar a su estatus de amateur (ver 2.01.F).
 4. Cuando las leyes locales y las normas del lugar del evento lo permitan, los jugadores que tengan la edad legal para hacerlo, pueden usar o exhibir alcohol entre la señal de dos minutos y la presentación de su tarjeta de tanteo (ver 3.03.B.5). Sin embargo, a

pesar de esto, los jugadores no pueden beber en exceso o estar embriagados en público (ver 3.03.B.6).

Sección 2: Requisitos de Categoría

2.01 Generalidades

- A. Ningún jugador podrá formar parte de una categoría para la cual no cumpla los requisitos por razones de membresía, clase, género, edad o índice de juego (rating). Para más detalles consultar las “Tablas de Categoría, Ratings y Factores de Puntuación” (Divisions, Ratings, and Point Factors table).
- B. Cada jugador es responsable de saber en qué categoría/s puede competir. Intentar competir en una categoría para la cual no se cumplan los requisitos puede acarrear la descalificación del evento en cuestión y/o la suspensión en eventos PDGA (ver 2.02 Excepciones).
- C. Si, tras el comienzo del evento, un Director de Torneo descubre que un jugador está en una categoría para la que incumple los requisitos necesarios, en rondas posteriores podrá mover a dicho jugador a la categoría correspondiente, pero únicamente si ambas categorías utilizan el mismo diseño de campo. Si no es así, el jugador será eliminado del evento.
- D. Los jugadores pueden competir en su/s ronda/s programada/s una vez por evento, a menos que el evento:
 - a. tenga diferentes categorías que se disputen en días diferentes; y
 - b. esos días se muestran como entradas distintas en el calendario de la PDGA.
- E. Los jugadores deberán identificarse adecuadamente utilizando el nombre y número de socio de la PDGA cuando compitan en un evento de la PDGA. Aquellos jugadores que pretendan permanecer anónimos o que asuman una identidad falsa, serán descalificados del evento y podrán ser suspendidos del PDGA Tour.
- F. Jugadores profesionales jugando en una categoría Profesional compiten por dinero. Jugadores amateur jugando en una categoría Profesional solo podrán aceptar premios económicos si se convierten en profesionales, o ellos pueden declinar premios económicos y aceptar trofeos (cuando estos están disponibles) para mantener su estatus de Amateur (ver 1.10.A y 1.10.B). Sin embargo, los Amateur que aceptan dinero en efectivo en las Ligas PDGA no se convierten en Profesionales ni pierden su estatus de Amateur al hacerlo (ver 1.14.C.3).
- G. Jugadores compitiendo en la categoría Amateur lo hacen por trofeos y/o premios materiales.

- H. Las mujeres podrán, si lo desean, competir en categorías mixtas. Los hombres no pueden competir en categorías femeninas (consulte la Política PDGA sobre elegibilidad para categorías con restricción de género, PDGA Policy on Eligibility for Gender-Restricted Divisions).
- I. Un jugador Amateur podrá competir en cualquier categoría Profesional para la cual cumpla los requisitos de edad, sexo y formato de evento.
- J. Un miembro Profesional de la PDGA solo podrá competir en categorías Amateur en ciertos casos (ver 2.04).
- K. El Director de Torneo puede, mediante el uso del formulario de inscripción, restringir las categorías que se ofertan en un evento. En caso contrario, deberá permitir la participación de todas aquellas categorías en las que haya al menos cuatro jugadores que cumplan los requisitos y que deseen competir. El Director de Torneo puede permitir la participación de categorías con menos de cuatro jugadores si así lo desea (ver apartado 1.03 I).
- L. Todo socio PDGA tiene el derecho de competir en cualquier categoría para la cual cumpla los requisitos necesarios si dicha categoría está siendo ofertada en el evento. Toda regla local que fuerce al jugador a cambiar de categoría basándose en resultados anteriores no es válida y no pueden ser aplicadas en eventos PDGA.

2.02 Excepciones

- A. Se permite a los jugadores acceder a una categoría basada en rating en la que de otro modo no serían elegibles para participar, solo en las siguientes circunstancias:
 - 1. Si es aprobado por el PDGA Director of Event Support antes de la celebración del evento.
 - 2. Los jugadores que no sean elegibles para una categoría debido a una actualización de ratings, pueden participar durante las dos semanas posteriores a la actualización, siempre que estén registrados previamente en el evento en cuestión, a discreción del Director de Torneo.
 - 3. Si está compitiendo en una Serie por Puntos (ver 2.02 B).
- B. A los jugadores se les puede permitir ingresar a una categoría basada en ratings en la que de otro modo no serían elegibles para participar como parte de una Serie de puntos siempre que:
 - 1. El Director de la Serie así lo ha comunicado a la PDGA antes del comienzo del evento y ha recibido la aprobación del PDGA Director of Event Support.
 - 2. La Serie permite a los jugadores permanecer en la categoría durante todo el desarrollo de la misma.
 - 3. El jugador no ha competido en ninguna categoría superior durante la Serie.

4. El rating del jugador no está a más de 20 puntos por encima del nivel máximo estipulado para la categoría en la que desea competir.

2.03 Reclasificación Profesional/Amateur

De Profesional a Amateur

- A. Aquellos jugadores registrados en la PDGA como Profesionales pueden solicitar al Director of Event Support de la PDGA o al Memberships Manager de la PDGA, ser reclasificados como Amateurs, siempre y cuando cumplan todos los requisitos necesarios para hacerlo.

De Amateur a Profesional

- A. Un jugador Amateur que desee cambiar su clasificación a Profesional podrá hacerlo contactando con el Memberships Manager de la PDGA.
- B. Un jugador Amateur será automáticamente reclasificado como Profesional si ha aceptado premios en metálico compitiendo en una categoría Profesional (ver 1.10.A y 1.10.B). Aceptar premios materiales en lugar de económicos o aceptar dinero por ganar competiciones secundarias tales como haber conseguido un 'Hoyo en uno', ser 'Mejor jugador de la ronda' o lograr el 'Lanzamiento más cercano a la canasta, CTP (Closest to pin)', no significa que el jugador deba renunciar a su estatus como Amateur.

2.04 Profesionales Jugando como Amateurs o Viceversa

- A. Jugadores Profesionales podrán competir en categorías Amateur que sean ofertadas en eventos de la PDGA de Clase A, Clase B y Clase C, para los cuales cumplan los requisitos de índice de juego (rating), edad y sexo detallados en la sección PROFESIONALES JUGANDO COMO AMATEURS de la tabla "Categorías, Ratings y Factores de Puntuación".
- B. Dichos jugadores acumularán puntos de Amateur a tenor de su juego, pero esos puntos no se tendrán en cuenta para los premios profesionales al final del año o para invitaciones para el Campeonato del Mundo Profesional.
- C. Jugadores Amateur compitiendo en categorías profesionales acumularán puntos de profesional a tenor de su juego, pero esos puntos no se tendrán en cuenta para los premios amateur al final del año o para invitaciones para el Campeonato del Mundo Amateur.

2.05 Amateur Auténtico

Amateur Auténtico es la denominación utilizada por la PDGA en referencia a los eventos amateur, o la parte amateur de un evento, que fomenta el auténtico espíritu amateur del deporte al utilizar únicamente trofeos para premiar a los finalistas de un torneo en vez de utilizar premios materiales. En lugar de eso, el premio que reciben todos los participantes en un torneo de estas características es el disfrute de la experiencia que el torneo aporta en sí mismo (ver directrices Amateur Auténtico)

Sección 3: Código de Conducta del Jugador

3.01 Generalidades

- A. Todos los miembros de la PDGA deben abstenerse de mostrar una conducta que vaya en detrimento del juego del disc golf y de la propia PDGA, tanto dentro como fuera del campo de juego.
- B. Todos los jugadores deben cumplir con las Reglas Oficiales de Disc Golf y con el Manual de Competición.
- C. Durante la ronda está prohibido el uso de teléfonos y buscadores sin haberlos puesto en modo silencioso. Además, la utilización de reproductores de música u otros dispositivos debe hacerse exclusivamente con el uso de auriculares y el volumen debe mantenerse a un nivel que no pueda ser oído por otros jugadores, que no impida al jugador interactuar de manera efectiva con su grupo para calcular los tanteos en cada hoyo y que no suponga un riesgo para la seguridad del jugador por no poder escuchar avisos como ¡disco!, (fore!) o las señales acústicas utilizadas por el Director de Torneo. La falta de interacción completa con el grupo debida al uso de reproductores de música u otros dispositivos se considera una infracción de cortesía y conlleva las penalizaciones indicadas para dichas infracciones.
- D. Los animales no pueden acompañar a los jugadores, con la excepción de los jugadores con una discapacidad o con una condición médica que requiera el uso acreditado de un animal de servicio. Los jugadores deben informar al Director de Torneo del uso de dichos animales durante el juego.
- E. La PDGA se reserva el derecho a determinar y tomar medidas disciplinarias adicionales a sus miembros y jugadores, tales como la aplicación de un periodo de vigilancia durante la participación en eventos de la PDGA, la inhabilitación para participar en algún evento o incluso la expulsión como miembro de la PDGA. Para más información al respecto, léase el documento “PDGA Disciplinary Process”

3.02 Ritmo de Juego

- A. Todos los competidores deben jugar sin retrasos indebidos y hacer todo lo posible para seguir el ritmo de juego del grupo que les precede. Los jugadores deben moverse rápidamente al área de salida del siguiente hoyo una vez terminado el anterior. Ningún retraso debería afectar al ritmo de juego del siguiente grupo. Además, mientras se desplacen por la calle de juego no deberían provocar retrasos indebidos en el juego, como consecuencia de sus acciones.
- B. Aquel jugador que este provocando retrasos indebidos puede ser sancionado con una infracción de tiempo excesivo por su grupo o por un Árbitro de Torneo (ver 802.03. Tiempo Excesivo).

3.03 Mala Conducta del Jugador

- A. Todos los jugadores deben adherirse a un estándar profesional de ética deportiva, cortesía e integridad mientras participan en un evento sancionado por la PDGA y cuando hacen comentarios a los medios de comunicación. La conducta que incumpla este estándar está sujeta a infracciones de cortesía señaladas por los jugadores (ver 812. Cortesía), sanciones señaladas por el Director de Torneo y cualquier otra acción disciplinaria que la PDGA considere apropiada.
- B. Si un jugador incumple el estándar anterior, el Director de Torneo puede optar, a su sola discreción, a realizar una advertencia de torneo para una primera infracción (excepto como se especifica en 3.03.C). De lo contrario, el Director de Torneo descalificará inmediatamente al jugador. Las acciones que incumplen este estándar incluyen, pero no se limitan a:
1. Uso repetido de lenguaje abusivo o soez.
 2. Arrojar objetos en clara manifestación de enfado (excepto el disco en juego).
 3. Una descortesía manifiesta o un comportamiento amenazante a cualquier persona presente en el evento.
 4. Daño, abuso o vandalismo intencionado tanto de objetos como de animales y plantas (ver 803.03 Dañando el Recorrido).
 5. Exhibición pública o uso de alcohol, incluso cuando sea legal o esté permitido, desde la señal de dos minutos hasta que se presente la tarjeta de tanteo del jugador en un evento sancionado de Clase C o inferior (ver 3.03.C.4 para penalizaciones en eventos Clase B o superior). Esta regla no se aplica a las Ligas, donde, si la ley local y las reglas del lugar del evento lo permiten, los jugadores con edad para hacerlo pueden consumir alcohol durante la ronda (ver 1.14.C.4).
 6. Consumo excesivo de alcohol o intoxicación pública en el lugar del torneo.
 7. Incumplimiento manifiesto o negativa a hacer cumplir las reglas del disc golf durante la competición (ver 801.02.B. Aplicación de las Reglas).
 8. Obstrucción, falta o negativa a cooperar con cualquier investigación por parte de un árbitro sobre la conducta del jugador o la conducta de otro jugador.
 9. Buscar, de forma deliberada, manipular el rating de un competidor a través de juego erróneo o de una retirada intencionada (ver 811.E. Juego Erróneo).
 10. Actuaciones no enumeradas aquí o en 3.03.C que infrinjan las leyes u ordenanzas federales, estatales o locales, los reglamentos del parque o las reglas del campo de disc golf.

- C. Las siguientes acciones también incumplen el estándar anterior. Los jugadores que cometan una o más de estas infracciones no recibirán una advertencia y serán descalificados inmediatamente por el Director de Torneo:
1. Hacer trampa: intento deliberado de infringir las reglas de juego.
 2. Atacar físicamente a cualquier persona presente en el evento.
 3. Exhibición pública o consumo de sustancias ilegales o prohibidas infringiendo cualquier ley aplicable (nacional/federal, estatal/provincial, local/ciudad/condado, etc.) desde la señal de dos minutos hasta el momento en que se entrega la tarjeta de tanteo del jugador.
 4. Exhibición pública o consumo de alcohol en eventos PDGA de Clase B o superior, o de marihuana en eventos PDGA de cualquier Clase, incluso cuando sea legal o esté permitido, desde la señal de dos minutos hasta el momento en que se presenta la tarjeta de tanteo del jugador.
- D. Los jugadores deben comunicar las malas conductas de otros jugadores a un Árbitro de Torneo cuando esté disponible, o al Director de Torneo inmediatamente después de finalizar la ronda.
- E. Los Directores de Torneo deberán comunicar a la PDGA lo antes posible todas las descalificaciones y casos de mala conducta.
- F. Los jugadores descalificados perderán sus premios tanto económicos como materiales, y no recibirán un reembolso de su cuota de inscripción.
- G. La exhibición pública o el consumo de productos de tabaco por parte del personal del evento, los jugadores y, por extensión, sus caddies, está prohibido en todo momento en los eventos de la PDGA de cualquier Clase que ofrezcan únicamente categorías junior (es decir, categorías que comienzan con los prefijos MJ y/o FJ, incluido el Campeonato Mundial Juvenil PDGA).

Dicha exhibición o consumo público también está prohibido en todos los demás eventos Mayor y Elite Series PDGA, así como en aquellos eventos que se celebren simultáneamente con esos eventos Mayor y Elite Series, desde la señal de dos minutos hasta que se entreguen las tarjetas de tanteo.

1. Esta prohibición incluye todos los productos de tabaco para fumar y mascar, así como los cigarrillos electrónicos y de vapor, sean o no a base de tabaco. Esta prohibición no se aplica a los productos para dejar de fumar que no producen vapor, como la goma de mascar de nicotina, los parches de nicotina o las pastillas de nicotina.
2. Para los jugadores y sus caddies, cualquier incumplimiento de estas prohibiciones será tratado como una infracción de cortesía, y se les pedirá a los infractores que guarden el producto hasta después de que haya concluido la ronda. Las infracciones

subsiguientes son infracciones de cortesía que reciben lanzamientos de penalización (ver 812.C. Cortesía). Las infracciones repetidas pueden resultar en la descalificación (ver 3.03.B).

3. En todos los eventos que no sean junior a los que se aplique esta política, el director de torneo puede optar por proporcionar áreas designadas para fumar fuera de la vista del público para que las usen los jugadores, caddies y personal del evento durante la ronda, y todas las reglas relacionadas con el ritmo de juego seguirán en vigor (ver 3.02).
4. En los eventos PDGA de cualquier Clase que ofrezcan únicamente categorías junior, incluidos los Campeonatos Mundiales Juveniles de la PDGA, no se proporcionarán áreas designadas para fumar.
5. En los casos en que las leyes y políticas locales entren en conflicto con esta política, comuníquese con el PDGA Director of Event Support para obtener orientación.

3.04 Indumentaria

- A. Todas las infracciones de la Política del Código de Indumentaria serán consideradas una infracción de cortesía (ver 812. Cortesía).
- B. Todos los jugadores y el personal del torneo deben vestir una prenda cubriendo su torso.
- C. Todos los jugadores, caddies y personal del torneo deben llevar calzado. Ningún jugador puede jugar descalzo. Se permite el uso de sandalias o chancas.
- D. El siguiente código de indumentaria para los jugadores se aplicará en todos los eventos PDGA Elite Series y PDGA Major. La PDGA también recomienda que este código se aplique en eventos Clase A e inferiores, aunque esta decisión dependerá del Director de Torneo:
 1. Se espera que todos los jugadores de un evento de la PDGA, así como todo el personal, vistan de una manera adecuada y mantengan una apariencia limpia y presentable en cualquier lugar del torneo y durante cualquier actividad del mismo.
 2. Todos los jugadores deben llevar una prenda cubriendo su torso. Se aceptan prendas con cuello y manga que cubran la parte superior del brazo. No se permiten camisetas sin mangas para ningún competidor, aunque las mujeres podrán usar camisetas y prendas superiores con cuello, pero sin mangas. Las mujeres también pueden usar vestidos de tenis de una pieza siempre y cuando los tirantes tengan un mínimo de ancho de 2,5 centímetros.
 3. No se aceptará ninguna camiseta excepto para competidores de las categorías Junior y Amateur en las rondas preliminares. Los Junior y Amateur no usarán camisetas en semifinales y finales. Las prendas superiores de cuello redondo o de pico, hechas de material técnico como 'Dry-fit', 'Cool-max' y similares, están permitidas.
 4. Aquellas camisetas o polos cuyo largo exceda del dobladillo del pantalón corto, deberán llevarse por dentro del mismo.

5. No se permite el uso de pantalones (largos o cortos) o prendas que estén rasgadas. Esto incluye cuellos desgarrados, agujereados o sin dobladillo.
6. Ninguna frase o logotipo ofensivo u obsceno podrá ser exhibido en ninguna prenda. Los jugadores Junior no podrán lucir frases ni logotipos con referencias a alcohol, tabaco o drogas.
7. Este código de indumentaria será aplicado de comienzo a fin del evento, incluyendo todas las rondas.
8. Aquellos jugadores que no pasen el corte pero que deseen permanecer en el torneo, serán considerados espectadores y no estarán obligados a cumplir con el código de indumentaria del Tour.

3.05 Carros, Caddies y Grupos

- A. Todos los jugadores han de realizar a pie los desplazamientos durante las rondas de juego en eventos de la PDGA, salvo que la organización proporcione medios de transporte alternativos como carros de golf a todos los participantes en una categoría. Dichos medios de transporte deben estar cubiertos por la cuota de inscripción del torneo.
- B. Un caddie es una persona que lleva el equipo de un jugador o brinda otra asistencia durante la ronda. Los jugadores pueden designar un caddie a la vez por ronda. Un caddie debe tener al menos 13 años de edad y debe cumplir con las mismas Reglas Oficiales de Disc Golf y el Manual de Competición que debe seguir su jugador, incluido el código de indumentaria, aunque un caddie no necesita ser miembro PDGA ni ser Árbitro Certificado.
- C. Aquellos jugadores que opten por un caddie serán los únicos responsables de su conducta desde la señal de los dos minutos previos al comienzo de la primera ronda hasta el momento en que entregue su tarjeta de tanteo. Cualquier penalización por mala conducta de un caddie (tal y como se define en esta sección y en 3.03) se aplicará tanto al jugador como al caddie.
- D. Los caddies no se consideran parte del grupo en lo que se refiere a notificar o tomar decisiones reglamentarias.
- E. Los jugadores deben instruir a sus caddies para que mantengan una distancia apropiada y no interfieran con los lanzamientos de otros jugadores.
- F. Para aquellos jugadores que deseen utilizar algún dispositivo para transportar sus pertenencias, los dispositivos permitidos incluyen mochilas para discos, sillas plegables y carros manuales. El uso de animales, dispositivos con motor o de tipo bicicleta, no están permitidos como medio de transporte en eventos PDGA.
- G. En Majors PDGA y en eventos Elite Series, el grupo está formado por los jugadores, el caddie de cada jugador, personal del Torneo como pueden ser los encargados del marcador, Árbitros de Torneo, etc. y SOLAMENTE los medios de comunicación acreditados. Ninguna persona más será parte del grupo. El resto, incluyendo a los

jugadores que ya han finalizado su ronda, son considerados espectadores y tienen que permanecer en las zonas designadas para los espectadores, alejados del grupo de juego.

3.06 Medios de Comunicación y Relaciones con los Sponsors

- A. Todos los participantes aceptan permitir a la PDGA y a sus agentes a que puedan publicar fotografías y otro tipo de imágenes de su participación en eventos sancionados por la PDGA.
- B. Se solicita que todos los jugadores en eventos PDGA Elite Series y Major, estén disponibles para los medios de comunicación presentes, salvo en los 30 minutos previos al comienzo de una ronda de competición.
- C. Los medios de comunicación deben abstenerse de hacer entrevistas a los jugadores hasta DESPUÉS de que hayan entregado su tarjeta de tanteo a un Árbitro de Torneo.
- D. La información más actualizada sobre los medios de comunicación en los eventos PDGA se puede encontrar en el documento PDGA Media Policy (Política de Medios de la PDGA).

3.07 Política de ventas en torneos

- A. El Director de Torneo, a su discreción, puede negarse a permitir la entrada a cualquier comerciante al lugar del evento así como a sus alrededores.
- B. Si así fuera necesario, todos los patrocinadores/comerciantes tendrán la responsabilidad de obtener los permisos necesarios en las instancias pertinentes, y deberán presentarlos a petición del Director de Torneo.
- C. El incumplimiento de estas reglas por parte del comerciante puede resultar en acciones disciplinarias adicionales por parte de la PDGA.

3.08 Derechos y Responsabilidades del Director de Torneo

La PDGA reconoce que la fuerza de dicha organización y la sostenibilidad del disc golf de competición dependen del compromiso entre la PDGA y el Director de Torneo. Para ayudar al Director de Torneo a realizar mejor su trabajo, la PDGA le ha otorgado ciertos derechos. El Director de Torneo también está sujeto a ciertas responsabilidades con los jugadores y con la propia PDGA, incluyendo los siguientes (aunque no son los únicos):

- A. Cualquier miembro de la PDGA que desee organizar un evento oficial PDGA puede estar obligado a superar un examen online sobre los procedimientos de un torneo, antes de poder ser el Director. El examen está basado en los documentos **Reglas Oficiales de Disc Golf** y **Manual de Competición**.
- B. Los Directores de Torneo aceptan respetar las directrices contenidas en el documento PDGA **Tour Standards** y los requisitos necesarios para organizar un evento de la Clase seleccionada.
- C. A todo Director de Torneo se le puede solicitar que firme un documento reconociendo que han leído las **Reglas Oficiales de Disc Golf** y el **Manual de Competición**, y que

acuerdan cumplir y hacer cumplir sus contenidos, antes de poder habilitarlo para dirigir un torneo PDGA.

- D. Los Directores de torneo deben hacer pública cierta información financiera de su torneo según estipulan el Acuerdo de Sanción de Torneos de la PDGA (Event Sanctioning Agreement). Una vez cumplido dicho requisito, no están obligados a hacer pública ninguna otra información financiera a no ser que así lo deseen ellos mismos.
- E. Según la Sección 2.4 de los Estatutos PDGA, los Directores de Torneo no pueden discriminar a ninguna persona basándose en su raza, edad, religión, orientación sexual, color de la piel, nacionalidad, discapacidad, género, identidad de género o ascendencia.
- F. Los Directores de Torneo deben acatar las acciones disciplinarias de la PDGA que estén en vigor.
- G. Cualquier problema que surja durante el desarrollo de un torneo, esté recogido o no en algún documento de la PDGA, incluyendo reclamaciones por abuso de las responsabilidades por parte de un Director de Torneo, puede ser puesto en conocimiento de la PDGA a través del pertinente Proceso Disciplinario de la PDGA (PDGA Disciplinary Process).
- H. Cuando un evento no cumpla con los criterios, o un Director de Torneo no cumpla con las responsabilidades establecidas en el Sanctioning agreement (Acuerdo de Sanción), los Tour Standards, la Política de Privacidad PDGA y el Manual de Competición, la PDGA se reserva el derecho de degradar el evento en el futuro, o de suspender al Director de Torneo de organizar eventos en el futuro.
- I. El incumplimiento de informar correctamente de los resultados de un evento o el incumplimiento de las obligaciones financieras del mismo puede conllevar medidas disciplinarias adicionales, incluida la suspensión del Director de Torneo como miembro de la PDGA y la pérdida de sus privilegios.

Notas
