



Official Rules of Disc Golf

Офіційні правила з Диск-гольфу

PDGA.com

PDGA™

ЗМІСТ

800 Опис гри	2	807 Закінчення лунки	16
801 Застосування правил	2	808 Рахунок	16
801.01 Справедливість		809 Інші кидки	18
801.02 Примусове виконання		809.01 Залишений кидок	
801.03 Звернення		809.02 Умовний кидок	
802 Кидання	5	809.03 Тренувальний кидок	
802.01 Кидок		810 Втручання	19
802.02 Порядок гри		811 Помилкова гра	21
802.03 Надмірний час		812 Ввічливість	24
802.04 Початковий кидок		813 Обладнання	25
802.05 Положення		813.01 Нелегальний диск	
802.06 Позначення положення		813.02 Нелегальний пристрій	
802.07 Стійка		Додаток А. Матч-плей	28
803 Перешкоди та відступи	9	A.01 Загальні положення	
803.01 Переміщення перешкоди		A.02 Порядок гри	
803.02 Відступ від перешкоди		A.03 Штрафні санкції	
803.03 Пошкодження курсу		A.04 Очки	
804 Регульовані перешкоди	11	A.05 Поступка	
804.01 Мандаторі		A.06 Перемога в матчі	
805 Регульовані позиції	11	Додаток В. Даблз та командна гра	30
805.01 Визначення позиції		V.01 Загальні положення	
805.02 Правило двох метрів		V.02 Порядок гри	
805.03 Втрачений диск		V.03 Штрафи	
806 Регульовані зони	13	V.04 Положення	
806.01 Зона патів		V.05 Формати	
806.02 Поза грою		Додаток С. Ресурси	34
806.03 Випадкові зони		Додаток D. Одиниці виміру	35
806.04 Зона відступу		Запитання та Відповіді	36
806.05 Хазард			

ПРАВИЛА ДИСК-ГОЛЬФУ

800 Опис гри

Ціллю гри в диск-гольф є подолання курсу з найменшою кількістю кидків диску. Курс зазвичай складається з дев'яти або вісімнадцяти лунок, кожна з яких є окремою одиницею для підрахунку очок.

Гра на кожній лунці починається з точки ті та закінчується визначеною ціллю. Після того, як гравець кинув з точки ті, кожен наступний кидок виконується з того місця, де зупинився попередній кидок. Після завершення лунки гравець переходить до точки ті наступної лунки, поки всі лунки не будуть зіграні.

Курси для диск-гольфу зазвичай розташовуються в лісистій місцевості та навколо неї з різноманітним рельєфом, щоб створювати природні перешкоди для польоту диска. Гравець не повинен будь-яким чином змінювати курс, щоб зменшити складність лунки. Незалежно від того, де зупинився диск, гравець повинен продовжувати гру від положення диску, якщо інше не передбачено правилами гри.

801 Застосування правил

801.01 Справедливість

А. Дані правила були розроблені для просування чесної гри для всіх гравців в диск-гольф. При використанні даних правил, гравці повинні застосовувати ті правила, які найбільше підходять до конкретної ситуації. Якщо виникає спірне питання, яке не описане в правилах, то рішення повинне прийматись, керуючись принципами справед-

ливості. Часто логічне розширення близьких за змістом правил і принципів, допоможе вирішити спірну ігрову ситуацію справедливо.

801.02 Примусове виконання

- A. Гравці розподіляються на групи з метою перевірки результатів і забезпечення гри відповідно до правил. Будь-яке рішення, прийняте групою в цілому, повинно прийматися більшістю групи.
- B. Очікується, що гравці мають повідомити про порушення, якщо воно явно сталося. Оголошення має бути зроблене негайно, щоб мати примусову силу (за винятком неправильного оголошення).
- C. Гравець у групі може оголосити або підтвердити порушення правил будь-яким гравцем у групі, повідомивши всіх гравців у групі.
- D. Попередження – це початкова порада, яку дають гравцеві за порушення певних правил; подальші порушення правил призводять до штрафних кидків. Оголошення про порушення правил, що призвело до попередження, не потребує підтвердження для виконання. Попередження не переносяться з одного раунду на наступний або на плей-офф.
- E. Оголошення, зроблений гравцем за порушення правил, що призвело до одного або кількох штрафних кидків, може бути застосоване, лише якщо оголошення підтверджено іншим гравцем у групі або Офіційною Особою турніру. Штрафний кидок – це кидок, який додається до рахунку гравця за порушення правила або за переміщення положення, як того вимагає правило.
- F. Офіційна Особа турніру, або Офіційна особа, – це особа, яка уповноважена Директором приймати рішення щодо належного застосування правил під час гри. Офіційна особа може оголосити або підтвердити порушення правил

будь-яким гравцем. Оголошення Офіційної особи не потребує підтвердження для виконання. Офіційна особа, яка грає, не може виступати в якості офіційної особи для гравців, які належать до їхнього дивізіону.

- G. Директор є відповідальною особою за проведення турніру чи події. Директор може бути директором турніру, директором поля або директором ліги. Тільки Директор може дискваліфікувати гравця. Рішення, прийняті Директором, є остаточними.
- H. Для кидка або дії, яка підлягає штрафу за більш ніж одним правилом, застосовується більш суворе покарання, яке призводить до найбільшої кількості штрафних кидків; або, а якщо вони є рівними, застосовується те, правило, яке було порушено першим.

801.03 Звернення

- A. Якщо група не може прийняти рішення більшістю, тоді остаточне рішення ґрунтується на тлумаченні, яке є найбільш вигідним для того, хто кидає.
- B. Гравець може подати апеляцію на рішення групи Офіційній особі або рішення офіційної особи до Директора, чітко та швидко заявивши про це групі. Якщо Офіційна особа або Директор є доступними, група може стояти осторонь і дозволити іншим групам грати, поки розглядається апеляція.
- C. Якщо Офіційна особа чи Директор недоступні, той, хто виконує кидки, може виконати серію умовних кидків для кожного можливого результату рішення, а пізніше, якщо це можливо, оскаржити це рішення до Офіційної особи чи Директора.
- D. Якщо рішення скасоване, Офіційна особа або Директор може скоригувати рахунок гравця, щоб відобразити правильне тлумачення правил. Крім того, Директор може

наказати гравцеві повторити одну або більше лунок.
Рішення Директора є остаточними.

802 Кидання

802.01 Кидок

- A. Кидок – це рух і відпускання диска з метою зміни його положення.
- B. Кожен кидок, зроблений як спроба змінити положення диску, зараховується, якщо за правилом він не ігнорується.
- C. Для кидка, який не враховується, будь-які штрафи, пов'язані з виконанням цього кидка, також не враховуються. Покарання, пов'язані з виконанням кидка, це: вихід за межі ігрового майданчика, хазард, промах мандо, правило двох метрів, позиція, маркування, неправильне виконання відступу та втрачений диск.

802.02 Порядок гри

- A. Порядок кидків на першій точці ті – це порядок, у якому гравці вказані в картці (картках) результатів.
- B. Порядок кидків на всіх наступних лунках визначається результатом на попередній лунці, таким чином гравець з найменшим рахунком кидає першим і так далі. Нічия не змінює порядок кидків.
- C. Після того, як усі гравці мають положення, окрім точки ті, гравець, чиє положення розташоване найдалі від цілі, є наступним у порядку кидка.
- D. Якщо гравець виконує ще один кидок з того самого положення або перекидання, цей гравець залишається наступним у порядку кидків. Перекидання – це додатковий кидок з того самого положення, який виконується замість початкового кидка.

- Е. Щоб полегшити хід гри, гравець, який не йде наступним, може зробити кидок, якщо гравець, який йде наступним, погоджується, або якщо кидок не вплине на гравця, який йде наступним.
- Ф. Кидок зроблений поза чергою є порушення принципу ввічливості.
- Г. Під час турнірної гри жодна група не може переганяти іншу групу, якщо це не вказано Офіційною особою або якщо група попереду стоїть осторонь відповідно до правил.

802.03 Надмірний час

- А. Гравець витратив надто багато часу, якщо він присутній і не кинув протягом 30 секунд:
 - 1. Після кидка попереднього гравця; і,
 - 2. Після того, як гравець мав достатню кількість часу, щоб прийти та визначити положення; і,
 - 3. Після того, як вони наступні в порядку кидка; і,
 - 4. Протягом якого ігрова зона залишається вільною.
- В. Гравець, який займає надмірний час, отримує попередження за перше порушення. Гравець, який займає надто багато часу після того, як був попереджений про це під час раунду, отримує один штрафний кидок. Див. 811.F.5 щодо гравця, який відсутній, коли настала його черга кидати.
- С. Гравець може вимагати від групи додатковий час, щоб зробити перерву на туалет. Якщо гравець не повертається протягом розумного проміжку часу, гравець вважається відсутнім на лунці та отримує результат пар плюс 4 за лунку.

802.04 Початковий кидок

- А. На кожній лунці гра починається з того, що гравець виконує кидок із зони початку лунки. Ті-зона, або точка

ті, – це область, обмежена периметром точки ті, якщо він є. В іншому випадку це зона, що простягається на три метри перпендикулярно позаду призначеної лінії ті. Лінія ті – це лінія в передній частині зони ті, або лінія між зовнішніми краями двох маркерів ті.

- В. В момент випуску диску гравець повинен мати принаймні одну точку опори з поверхнею точки ті, і всі опорні точки повинні знаходитися в зоні ті-зони. Точка опори - це будь-яка частина тіла гравця, яка під час відпускання контактує з ігровою поверхнею або будь-яким іншим об'єктом, що забезпечує опору. Гравцеві дозволяється мати точку опори за межами зони ті-зони до або після, але не в момент відпускання диска.
- С. Гравець, який порушив 802.04.В, отримує один штрафний кидок за порушення позиції.

802.05 Положення

- А. Положення – це місце на ігровій поверхні, на якому гравець займає стійку для кидка. Ігрова поверхня – це поверхня, як правило, земля, яка здатна підтримувати гравця і з якої можна прийняти стійку. Ігрова поверхня може існувати над або під іншою ігровою поверхнею. Якщо незрозуміло, чи є поверхня ігровою, рішення приймається Директором або Офіційною особою.
- В. Положення для першого кидка на лунку – це ті-зона.
- С. Дроп-зона - це положення. Дроп-зона – це зона на курсі, визначена Директором, з якої виконується кидок за певних умов. Дроп-зона може бути позначена так само, як і ті-зона, або позначена як положення. Ті-зона може бути використана як дроп-зона.
- Д. У всіх інших випадках положення являє собою прямокутник 20 см ширина і 30 см глибина з центром на лінії гри за заднім краєм маркерного диска. Лінія гри – це

уявна лінія на ігровій поверхні, що тягнеться від центру цілі через центр маркерного диска та за його межі. Диск-маркер, або маркер, – це диск, який використовується для позначення положення відповідно до 802.06.

802.06 Позначення Положення

- A. Позиція кинутого диска на ігровій поверхні в межах поля означає положення.
- B. Крім того, гравець може позначити положення, поклавши міні-диск-маркер на ігрову поверхню, торкаючись передньої частини кинутого диска на лінії гри. Міні-маркерний диск – це невеликий диск, який не використовується під час гри, який відповідає технічним стандартам PDGA для міні-маркерних дисків.
- C. Коли кинутий диск знаходиться не на ігровій поверхні, або коли положення має бути переміщено за правилами, гравець позначає положення, розмішуючи міні-диск-маркер відповідно до застосовного правила.
- D. Кидок з положення, зроблений відмінним від описаного вище способом, є порушенням позначення. Гравець отримує попередження за перше порушення позначення. Гравець отримує один штрафний кидок за кожне наступне порушення будь-якого правила позначення протягом раунду.

802.07 Стійка

- A. Якщо положення було позначено диском-маркером, то коли диск відпущено, гравець повинен:
 - 1. Мати хоча б одну опорну точку, яка контактує з положення; і,
 - 2. Не мати точки опори ближче до цілі, ніж задній край маркеру; і,
 - 3. Мати всі опорні точки в межах ігрової зони.

- В. Дроп-зона розігрується як ті-зона (див. 802.04.В) або позначена положення (див. 802.07.А).
- С. Гравець, який порушує 802.07.А або 802.07.В, вчинив порушення стійки та отримує один штрафний кидок.

803 Перешкоди та відступи

803.01 Переміщення перешкоди

- А. Гравець повинен вибрати стійку, яка призведе до найменшого руху будь-якої перешкоди, яка є постійною або невід'ємною частиною поля. Після того, як гравець зайняв позицію, гравець не може рухати перешкоду, щоб звільнити місце для кидка. Випадкове переміщення перешкоди, яке відбулось через рух гравця під час кидка дозволено.
- В. Гравцеві не дозволяється пересувати будь-які перешкоди на полі, за такими винятками:
 - 1. Гравець може пересувати випадкові перешкоди, які знаходяться на ігровій поверхні, де буде розташовуватися точка опори, коли займає стійку. Випадковою перешкодою є будь-який предмет або група розсіпаного сміття (таких як каміння, листя, палки чи відламані гілки), або будь-який предмет, визначений Директором. Об'єкти, навмисно розміщені як частина курсу чи події, не є випадковими перешкодами.
 - 2. Гравець може вимагати, щоб інші люди перемістились самі або прибрали свої речі.
 - 3. Гравець може привести обладнання поля в належний робочий стан, включаючи усунення перешкод.
- С. Гравець, який пересуває будь-яку перешкоду на курсі, крім дозволеного вище, отримує один штрафний кидок.

803.02 Відступ від перешкоди

- A. Гравець може отримати право на відступ від таких перешкод, які знаходяться на положенні або за нею: шкідливі комахи або тварини, люди або будь-який предмет, визначений Директором. Щоб отримати відступ, гравець може позначити нове положення, яке знаходиться на лінії гри, далі від цілі, у найближчій можливій точці (якщо більший відступ не оголошено Директором).
- B. Якщо перешкода фізично заважає гравцеві зайняти правильну позицію позаду маркерного диска або позначити диск над або під ігровою поверхнею, гравець може позначити нову позицію на лінії гри безпосередньо за цією перешкодою.
- C. Гравець, який використовує відступ інакше, ніж це дозволено правилом вище, отримує один штрафний кидок.
- D. Гравець може в будь-який час обрати необов'язковий відступ, заявивши про свій намір групі. Потім позицію можна перемістити, позначивши нову позицію, яка знаходиться далі від цілі та на лінії гри. Один штрафний кидок додається до рахунку гравця.
- E. Штрафний кидок не додається, якщо виконується необов'язковий відступ після штрафу за кидок за межі ігрового майданчика або правила двох метрів.

803.03 Пошкодження курсу

- A. Гравець, який навмисно пошкодив будь-яку частину курсу, отримує два штрафні кидки. Гравець також може бути дискваліфікований із турніру відповідно до Розділу 3.03 Посібника зі змагань.

804 Регульовані перешкоди

804.01 Мандаторі

- A. Мандаторі або обов'язковий маршрут обмежує свободу траєкторії польоту диску у процесі гри до цілі.
- B. Обмежена площина – це вертикальна площина, позначена одним або декількома об'єктами або іншими маркерами, які визначають краї простору.
- C. Якщо частина кинутого диска явно потрапляє в обмежену площину, гравець отримує один штрафний кидок. Положення для наступного кидка є дроп-зоною. Якщо дроп-зона не була визначена, положення для наступного кидка є попереднім положенням.
- D. Якщо кинутий диск пройшов з іншої сторони обмеженої площини порівняно із заднім краєм маркера, гравець не пройшов мандаторі. Наступне положення та покарання такі ж, як 804.01.C.

805 Регульовані позиції

805.01 Визначення позиції

- A. Місце зупинки кинутого диску який перебуває в стані спокою визначає його позицію.
- B. Кинутий диск перебуває в стані спокою, коли він вперше припинив рух. Диск у воді чи листі вважається станом спокою, коли він рухається лише внаслідок руху води, листя чи вітру.
- C. Якщо диск зупиняється над ігровою поверхнею, позиція знаходиться на ігровій поверхні безпосередньо під диском. Якщо під диском немає ігрової поверхні, тоді позиція знаходиться на ігровій поверхні безпосередньо над диском.

- D. Якщо кинутий диск розбивається на частини, його позицію визначає найбільший шматок диску.

805.02 Правило двох метрів

- A. Правило двох метрів стосується тільки правил 805.02. Воно не є чинним, якщо Директор не оголосить про його дію. Директор може оголосити, що правило двох метрів діє для всього курсу, для окремих лунок та/або для окремих об'єктів.
- B. Якщо правило двох метрів діє, коли диск зупиняється щонайменше на два метри над ігровою поверхнею (вимірюється від найнижчої точки диска до ігрової поверхні безпосередньо під ним), гравець отримує один штрафний кидок. Позиція знаходиться на ігровій поверхні безпосередньо під диском.
- C. Диск, який підтримується ціллю, у яку грають, не поширюється на правило двох метрів.
- D. Якщо гравець пересуває диск до того, як було визначено позицію, вважається, що диск зупинився вище двох метрів.

805.03 Втрачений диск

- A. Диск оголошується втраченим, якщо гравець не може знайти його протягом трьох хвилин після того, як прибув у місце, де він імовірно знаходився. Будь-який гравець у групі або Офіційна особа може почати відлік трьох хвилин, але повинен повідомити групу про початок відліку часу.
- B. Всі гравці в групі повинні допомогти в пошуку диска. Невиконання цього є порушенням принципу ввічливості.
- C. Після того, як диск було оголошено втраченим, статус не змінюється, якщо згодом його знайдено. Гравцю дозволяється використовувати диск, якщо він знайдений.

- D. Гравець, диск якого було визнано втраченим, отримує один штрафний кидок. Наступний кидок виконується з попереднього положення. Якщо для втрачених дисків на лунці призначено дроп-зону, гравець може кидати із дроп-зони замість попереднього положення.
- E. Якщо до завершення турніру виявлено, що диск гравця, який був оголошений втраченим, було вилучено або взято до того, як він був оголошений втраченим, тоді два кидки віднімаються з результату гравця для цієї лунки.
- F. Якщо для втрачених дисків було передбачено дроп-зону, Директор може дозволити гравцям перейти безпосередньо до дроп-зони за ціною двох штрафних кидків.

806 Регульовані зони

806.01 Зона патів

- A. Будь-який кидок, здійснений в межах до 10 метрів від цілі, виміряної від переднього краю положення до основи цілі, називається патом.
- B. Після виконання пату гравець повинен продемонструвати повний контроль рівноваги за маркерним диском, перш ніж рухатись до цілі. Гравець, який цього не зробив, порушив положення стійки і отримує один штрафний кидок.

806.02 Поза грою

- A. Зона поза грою (OB) – це зона, призначена Директором, з якої не можна здійснювати кидок і в якій не можна займати позицію. Лінія поза грою є частиною зони поза грою. Будь-яка ділянка поля, яка не знаходиться поза грою, вважається ігровою зоною.
- B. Диск вважається поза грою, якщо його положення чітко й повністю оточене зоною поза грою.

- C. Диск, який неможливо знайти, вважається поза грою, якщо є переконливі докази, що він зупинився в зоні поза грою. За відсутності таких доказів диск вважається втраченим і гра продовжується, відповідно до 805.03.
- D. Гравець, чий диск опинився поза грою, отримує один штрафний кидок, і обирає, звідки здійснювати наступний кидок:

1. З попереднього Положення; або
2. З місця, позначеного маркерним диском, розміщеним на ігровій поверхні на відстані до одного метра від точки, де диск востаннє був в ігровій зоні.

Вищевказані параметри для зони поза межами можуть бути обмежені Директором лише за попередньою згодою Директора PDGA з підтримки змагань.

На розсуд Директора гравець може додатково вибрати виконання наступного кидка з:

3. З дроп-зони, якщо така є; або
 4. З місця, позначеного маркерним диском, розміщеним на ігровій поверхні на відстані до одного метра від найближчої точки, де знаходиться диск поза грою.
- E. Якщо кинутий диск знаходиться в межах поля і в межах одного метра від лінії поза грою, позиція може бути переміщена в межах одного метра від лінії поза грою по прямій, що проходить від диску перпендикулярно лінії поза грою яка простягається. Як альтернатива, коли диск знаходиться в межах одного метра від кута, позиція може бути переміщена на однометрову лінію, яка тягнеться від цього кута через кинутий диск.
- F. Лінія поза грою продовжує вертикальну площину. При маркуванні в межах одного метра від лінії поза грою однометровий відступ може бути взятий з будь-якої точки вгору або вниз на вертикальній площині.

- G. Якщо було передбачено дроп-зону для кидків поза грою, Директор може дозволити гравцям перейти безпосередньо до дроп-зони за ціною двох штрафних кидків.
- H. Директор може оголосити відступ більш ніж на один метр для деяких ділянок лунки.
- I. Якщо гравець пересунув диск до того, як його місцеположення відносно позиції поза грою було визначено, то диск вважається поза грою.

806.03 Випадкові зони

- A. Випадкова зона – це випадкова вода або будь-яка зона, яка не була спеціально оголошена Директором перед раундом як випадкова зона. Випадкова вода – це будь-яка водойма, яка знаходиться в зоні гри і не була прямо оголошена Директором такою, що вона є частиною курсу.
- B. Щоб зробити відступ з випадкової зони, положення гравця може бути переміщена без штрафу до найближчого положення, яке знаходиться далі від цілі та знаходиться на лінії гри, у найближчій точці, яка забезпечує відступ (якщо більший відступ не оголосив Директор).
- C. Гравець, який використовує відступ інакше, ніж це дозволено правилами, отримує один штрафний кидок.

806.04 Зона відступу

- A. Зона відступу – це зона, визначена Директором, з якої диск не можна кидати. Зона відступу вважається та грається як зона поза грою, але штрафний кидок не застосовується.

806.05 Хазард

- A. Хазард – це зона, призначена Директором, яка передбачає штрафний кидок.

- В. Диск знаходиться в хазарді, якщо його положення чітко й повністю оточене зоною хазард або поєднанням хазард та зоною поза грою.
- С. Гравець, чий диск знаходиться в хазард, отримує один штрафний кидок. Положення не переміщується.
- Д. Якщо гравець переміщує диск до того, як буде визначено, чи він знаходиться в хазард, диск вважається таким, що знаходиться в хазард.

807 Закінчення лунки

- А. Ціль – це пристрій, метою якого є чітке визначення закінчення лунки. Ціль кошик призначений для ловлі дисків і зазвичай складається з лотка, ланцюгів та кріплення для ланцюгів, встановленої на стовпі. Ціль об'єкт має позначену цільову область.
- В. Щоб завершити лунку з ціллю кошиком, гравець повинен відпустити диск та він повинен залишитись в стані спокою в лотку або ланцюгах під кріпленням для ланцюгів.
- С. Щоб завершити лунку з ціллю об'єктом, гравець повинен відпустити диск, і той має влучити в позначену область об'єкта.

808 Рахунок

- А. Гравець, котрий перший в списку відповідальний за те, щоб взяти картки результатів гравців групи.
- В. Гравці в групі повинні пропорційно по черзі вести рахунок, за винятком випадків, коли гравець або волонтер добровільно зголосився вести рахунок більше, і це прийнятно для всіх гравців у групі.
- С. Після того, як кожна лунка була завершена, обліковець записує рахунок для кожного гравця в групі таким чином,

щоб кожна оцінка була зрозуміла всім гравцям у групі. Будь-які попередження або штрафні кидки повинні зазначатися разом із рахунком для лунки.

- D. Рахунок для гравця на лунці - це загальна кількість кидків, включаючи штрафні кидки. Загальний рахунок за раунд – це сума результатів усіх лунок плюс будь-які додаткові штрафні кидки. Використання будь-чого, крім чисел, як оцінка (включаючи відсутність оцінки) підлягає штрафу, як описано в 808.G.2.
- E. Якщо є розбіжності щодо рахунку, який повідомляє гравець, група обговорює лунку та намагається визначити правильний рахунок. Якщо група не може дійти консенсусу щодо результату гравця, вони звертаються за допомогою до Офіційної особи або Директора, як тільки це можливо. Якщо всі гравці в групі погоджуються, що рахунок неправильний, рахунок може бути виправлений до того, як буде здано картку результатів.
- F. Усі гравці зобов'язані подати свої картки результатів протягом 30 хвилин після того, як їхня група закінчила раунд. Гравець, чия картка не була подана вчасно, отримує два штрафні кидки.
- G. Після здачі карток, результати в них вважаються кінцевими, за винятком наступних випадків:
1. Штрафні кидки можуть додаватися або скасовуватися Директором, доки Директор не оголосить турнір завершеним або всі нагороди не будуть розподілені.
 2. Якщо загальний рахунок або результат однієї з лунок неправильно записаний або відсутній, до правильного загального результату додається два штрафні кидки. Ці штрафні кидки не додаються, якщо рахунок був скоригований від інших порушень, визначених після того, як гравець подав правильну картку результатів.

809 Інші кидки

809.01 Залишений кидок

- А. Гравець може відмовитися від свого останнього кидка, заявивши про свій намір групі. Залишений кидок і один штрафний кидок додаються в рахунок гравця, а гравець грає з положення, з якого було зроблено залишений кидок. Штрафні кидки, викликані залишеним кидком, не враховуються.
- В. Якщо для залишених кидків на лунку призначено дроп-зону, гравець може кидати із дроп-зони замість попереднього положення.

809.02 Умовний кидок

- А. Умовний кидок – це додатковий кидок, який не додається до рахунку гравця, якщо він не використовується в кінцевому підсумку для завершення лунки. Гравець повинен повідомити групу, що кидок є умовним, перш ніж його зробити.
- В. Умовні кидки використовуються:
1. Для економії часу. Гравець може оголосити умовний кидок у будь-який час:
 - а. Статус диска не можна легко визначити, оскільки він може бути втрачений, поза зоною або пропустив мандаторі; і,
 - в. Група погоджується, що тимчасовий кидок може заощадити час.Потім гравець, який виконує кидок, продовжує гру з будь-якого з двох положень, який на думку групи або офіційної особи, призвів до правильного положення.
 2. Оскаржувати правила, коли виникають різні можливі положення. Серія умовних кидків може бути виконана

для завершення лунки як частина апеляції, якщо гравець у групі не погоджується з рішенням групи, а Офіційна особа недоступна, або якщо гравець у групі бажає оскаржити рішення Офіційної особи. Записуються результати обох серій кидків. Після розгляду апеляції зараховується лише рахунок правильної серії кидків.

809.03 Тренувальний кидок

- A. Тренувальний кидок – це будь-який кидок, який виконується не як змагальна спроба змінити положення, за винятком кидка, який виконується щоб відкинути невикористаний диск, або щоб повернути диск гравцю, і який пролетить повітрям менше ніж на п'ять метрів. Диск який випав з рук – це не тренувальний кидок.
- B. Гравець отримує один штрафний кидок за тренувальний кидок; сам кидок не враховується і не зараховується.

810 Втручання

- A. Якщо кинутий диск зрушили з місця після того, як він зупинився на ігровій поверхні, він повертається на місце, де він зупинився спочатку, згідно з домовленістю групи. Кинутий диск, який зупинився в іншому місці, не потребує заміни, і його положення залежить від того, де він зупинився спочатку, за домовленістю групи.
- B. Диск-маркер, який перемістився, повертається на початкове місце, за домовленістю групи.
Кинутий диск, який спеціально відбили чи спіймали повинен бути переміщений на приблизне місце розташування в місці контакту.
- C. Кинутий диск, який вдарив людину чи тварину, грається там, де він спочатку зупинився.

- D. Це порушення, якщо гравець або його спорядження взаємодіє з власним диском після зробленого кидка. Кидок і один штрафний кидок зараховуються в рахунок гравця; гравець продовжує гру з попереднього положення. Будь-які інші штрафні кидки, пов'язані з цим кидком, не враховуються. Якщо з диском взаємодіє хтось на прохання того, хто кидає, це вважається тим самим, що гравець сам втручається у власний кидок.
- E. Кинутий диск, курс якого був навмисно змінений кимось, крім того, хто кидає, отримує позицію в точці контакту, за домовленістю групи. Гравець, який виконує кидок, може вибрати зіграти з цього положення або відмовитися від кидка без штрафу, і в цьому випадку початковий кидок не зараховується в рахунок гравця.
- F. Гравець, який навмисно впливав на диск іншого гравця, будь-яким з нижче наведених способів отримує два штрафних кидки до рахунку:
1. Змінив траєкторію польоту кинутого диску (окрім випадків, щоб запобігти травмі); або,
 2. Переміщення або приховування кинутого диска або диска-маркера (крім випадків, коли це відбувається в процесі ідентифікації, вилучення, маркування або як це дозволено 810.H).
- G. Гравці не повинні стояти або залишати своє обладнання там де це може становити перешкоду. Гравець може вимагати від інших гравців пересунути себе або своє спорядження, якщо хтось із них може перешкодити кидку. Відмова зробити це є порушенням принципу ввічливості.
- H. Диск у грі, який був кинутий іншим гравцем і зупинився на або під іншим диском, можна перемістити. Після того, як гравець кинув, диск іншого гравця повертається на місце, де він зупинився, згідно з домовленістю групи.

811 Помилкова гра

- A. Гравці несуть відповідальність за коректне проходження курсу. Перед початком гри очікується, що гравці відвідають збори гравців, щоб дізнатися про будь-які особливі умови, які можуть існувати на курсі, включно з додатковими лунками, альтернативними зонами ті, альтернативним розташуванням лунок, зонами поза грою, мандаторі та дроп-зонами.
- B. Помилкова гра сталася, якщо гравець не зміг вірно завершити кожну лунку на курсі в потрібному порядку або ж зіграв з неправильного положення будь-який кидок.
- C. Якщо помилкова гра буде виявлена після здачі карток результатів, гравець отримує штрафні кидки, відповідно до помилкової гри.
- D. Помилкова гра не є порушенням стійки, а також це не тренувальний кидок.
- E. Гравець, який навмисно веде помилкову гру на курсі, щоб отримати конкурентну перевагу, може бути дискваліфікований відповідно до Розділу 3.03 Посібника зі змагань.
- F. Різновиди помилкової гри:
1. Невірне положення. Гравець зіграв з положення, яке не є правильним положенням. Наприклад, гравець:
 - a. Здійснив кидок з ті-зони, яка не була вірною для лунки; або,
 - b. Здійснив кидок з іншого положення, яке було встановлене кинутим диском; або,
 - c. Здійснив кидок з положення поза зоною, ніби воно було в межах ігрової зони; або,
 - d. Здійснив кидок з положення, позначеного диском від попереднього кидка, який не подолав мандаторі з потрібної сторони; або,
 - e. Кидав диск з зони відступу, ніби це не була зона відступу.

Якщо після помилкового кидка не було зроблено жодного наступного кидка, цей кидок не враховується. Гравець грає з правильного місця і отримує один штрафний кидок за помилкову гру. Якщо після помилкового кидка було зроблено додатковий кидок, гравець продовжує гру та отримує два штрафні кидки за помилкову гру.

2. Помилкова ціль. Гравець завершив лунку, попавши в ціль, яка не була правильною для лунки. Якщо наступного кидка не було зроблено, гра продовжується з отриманого положення. Якщо цілью є кошик, тоді диск знаходиться над ігровою поверхнею, і гра триває відповідно до 805.01.C. Якщо гравець зробив перший кидок на наступній лунці, два штрафні кидки додаються до рахунку за неправильно зіграну лунку.
3. Не завершення лунки. Гравець закінчив раунд або почав грати наступну лунку, не завершивши попередню. Рахунок за неправильно зіграну лунку – це кількість зроблених кидків плюс один за завершення лунки плюс два штрафні кидки за неправильну гру. Навмисне не завершення лунки означає дискваліфікацію зі змагання.
4. Непослідовна гра. Гравець завершив гру на лунці в неправильному порядку. Гравець повинен продовжити проходити відрізки в необхідному порядку. Незалежно від кількості лунок, зіграних у неправильному порядку протягом раунду, до загального результату гравця за помилкову гру додається два штрафні кидки. Результати для всіх завершених лунок залишаються.
5. Відсутній. Якщо гравець не присутній на початку раунду для призначеної йому групи, гравець вважається відсутнім і не грає лунку. Гравець також вважається відсутнім, якщо гравець не грав на попередній лунці і

не присутній, коли його група готова почати гру на лунці. Відсутній гравець отримує пар плюс чотири кидки за кожну пропущену лунку. Пар визначається Директором.

6. Загублений. Якщо гравець був присутній у групі і тепер відсутній, коли настала його черга кидати, гравцеві дається 30 секунд, щоб знову приєднатися до групи. Якщо гравець залишається відсутнім протягом цього часу, тоді гравець вважається відсутнім на лунці та отримує оцінку пар плюс чотири кидки за лунку. Виняток із цього правила див. у 802.03.C.
7. Пропущена лунка. Раунд завершено, і гравець пропустив одну або більше лунок. Гравець отримує оцінку пар плюс чотири кидки за кожну незіграну лунку.
8. Невірна лунка. Гравець завершив лунку, яка не є частиною курсу для цього раунду, замість лунки, яка є частиною курсу для цього раунду. Два кидки додаються до рахунку гравця за лунку.
9. Додаткова лунка. Гравець завершив лунку, яка не є частиною курсу для цього раунду. Два пенальті додаються до загального результату гравця. Кидки, зроблені на додатковій лунці, не зараховуються.
10. Неправильна стартова група. Гравець почав гру в групі, відмінній від тієї, до якої він був призначений. Гравець повинен знайти свою групу, щоб почати гру. Будь-які кидки, зроблені гравцем з неправильної групи, не враховуються. Гравець має отримати штрафні кидки за відсутність у призначеній групі.
11. Неправильна початкова лунка. Група почала гру на лунці, відмінній від тієї, на яку вони були призначені. Якщо будь-який гравець у групі робить більше одного кидка на лунці, вся група неправильно зіграла лунку. Група завершує лунку, і кожен гравець додає два

штрафні кидки до свого рахунку за лунку. В іншому випадку гравці, які зробили один кидок, отримують по одному штрафному кидку, а неправильно виконаний кидок не враховується. Потім група переходить до правильної лунки, щоб почати свій раунд.

812 Ввічливість

А. Гравець не повинен:

1. Кидати, якщо кидок може когось поранити або відволікти іншого гравця; або,
2. Кидати поза чергою без згоди або якщо це вплине на іншого гравця; або,
3. Робити відволікаючі або неспортивні дії, такі як:
 - a. Кричати (якщо не попереджають когось, хто ризикує бути враженим диском),
 - b. Лаятись
 - c. Бити, копати, кидати обладнання парку, курсу або гравця,
 - d. Переміщатися або розмовляти під час кидка іншого гравця,
 - e. Просуватись вперед перед тим, як гравець який найдалі від цілі здійснив свій кидок; або,
4. Залишати обладнання там, де воно може відволікати інших гравців або заважати кинутому диску; або,
5. Смітити, в тому числі недопалки; або,
6. Допускати їхньому диму заважати іншим гравцям.

В. Гравець повинен:

1. Виконувати дії, передбачені правилами, зокрема:
 - a. Допомогти в пошуку загубленого диска; і,
 - b. Переміщувати обладнання за запитом; і,
 - c. Правильно вести рахунок.

2. Спостерігати, як інші учасники групи кидають, щоб переконатися в дотриманні правил і допомогти знайти диски.
- С. Гравець отримує попередження за перше порушення будь-якого правила ввічливості. Кожне наступне порушення будь-якого правила ввічливості цим гравцем у тому ж раунді тягне за собою один штрафний кидок. Порушення принципу ввічливості може бути заявлено або підтверджено будь-яким гравцем або офіційною особою. Повторні порушення принципів ввічливості можуть призвести до дискваліфікації Директором.

813 Обладнання

813.01 Нелегальний диск

- А. Диски, які використовуються в грі, мають бути схвалені PDGA та відповідати всім умовам, викладеним у технічних стандартах PDGA. Щоб переглянути список затверджених дисків, див. <https://pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs>
- В. Модифікації диска які дозволені після виробництва:
1. Знос від використання під час гри;
 2. Помірне шліфування для усунення зносу або невеликих дефектів формування;
 3. Позначення фарбою або перманентним маркером.
- С. Інші модифікації диска після виробництва роблять диск нелегальним, включаючи, але не обмежуючись:
1. Модифікація диска таким чином, що змінює його початкові льотні характеристики;
 2. Надмірне шліфування диска;
 3. Тиснення, різьблення або гравіювання диска;
 4. Додавання матеріалу помітної товщини, наприклад фарби.

5. Навмисне деформування диска таким чином, щоб він не мав круглої конфігурації, схожої на блюдце.
- D. Якщо Директор оголосив гру вночі або в сніг, гравцям дозволяється додавати матеріал або пристрій, щоб допомогти знайти диск.
- E. Диск, тріснутий або з діркою, є нелегальним.
- F. Диск, який ставиться під сумнів іншим гравцем або Офіційною особою, вважається нелегальним, якщо його згодом не схвалить Директор.
- G. Гравець, який кидає нелегальний диск під час гри, отримує два штрафні кидки. Гравець, який неодноразово кидає нелегальний диск, може бути дискваліфікований відповідно до Розділу 3.03 Посібника зі змагань PDGA.
- H. Усі диски, що використовуються під час гри, за винятком міні-дисків-маркерів, повинні мати ідентифікаційне маркування. Гравець отримує попередження за перший кидок немаркованого диска. Гравець отримує один штрафний кидок за кожен наступний кидок немаркованого диска.

813.02 Нелегальний пристрій

- A. Гравець не повинен використовувати будь-які пристрої, які безпосередньо допомагають у виконанні кидка.
- B. Забороняється розміщувати предмети як засіб орієнтування.
- C. Пристрої, які зменшують або контролюють тертя шкіри (такі як рукавички, стрічки, бинти або марля), предмети, що наносяться на шкіру для покращення зчеплення (такі як тальк, крейда, пил або бруд) та медичні вироби (такі як бандаж або ортези на коліно) є дозволені.
- D. Такий предмет, як рушник або подушечка, можна покласти під точку опори, якщо його товщина в стиснутому стані не перевищує один сантиметр.

- Е. Пристрій, який ставиться під сумнів іншим гравцем або Офіційною особою, вважається нелегальним, якщо його згодом не схвалить Директор.
- Ф. Гравець отримує два штрафні кидки, якщо в будь-який момент протягом раунду помічено використання недозволеного пристрою. Гравець, який неодноразово використовує заборонений пристрій, може бути дискваліфікований відповідно до Розділу 3.03 Посібника зі змагань PDGA.

Додаток А

Матч-плей

А.01 Загальні положення

- А. У грі матч-плей пара гравців змагається один проти одного, намагаючись виграти кожну лунку протягом раунду. Гравець, який виграє більше лунок, виграє матч.
- В. Слід використовувати Офіційні правила диск-гольфу (які описують гру за медалі), за винятком випадків, коли вони замінені цими правилами.
- С. Пара суперників грає в групі принаймні з однією іншою парою або офіційною особою.

А.02 Порядок гри

- А. Порядок першості для пар суперників в одній групі відповідає порядку в картці результатів.
- В. У кожній парі суперників гравець, зазначений першим у картці результатів, кидає першим у першу лунку. На всіх наступних лунках першим кидає гравець, який виграв попередню лунку. Нічия не змінює порядок кидків.

А.03 Штрафні санкції

- А. Лише суперник гравця може оголосити про порушення гравця. Будь-який гравець у групі або офіційна особа може підтвердити оголошення.
- В. Штрафи та попередження, зроблені між лунками, застосовуються до наступної лунки.

А.04 Очки

- А. Очки під час матчу реєструються залежно від того, який гравець виграв більше лунок у будь-який момент. Матч

починається з рівного рахунку внічию. По ходу матчу гравець, який виграв більше лунок, випереджає гравця на таку ж кількість лунок; його опонент відстає на таку ж кількість лунок.

- В. Гравець виграє лунку, виконавши меншу кількість кидків, ніж його суперник. Гравець, який виграв лунку, отримує 1 бал. Інший гравець не отримує балів, що може бути позначено тире. Якщо два гравці завершують лунку з однаковою кількістю кидків, жоден гравець не отримує очок.
- С. Гравець може запитати свого суперника, скільки кидків він зробив на поточній лунці. Гравець, який неправдиво повідомляє це число, втрачає лунку.

A.05 Поступка

- А. Гравець може поступитися в матчі в будь-який час до завершення матчу. Суперник виграє матч.
- В. Гравець може поступитися лункою в будь-який час до того, як обидва гравці завершать лунку. Суперник виграє лунку.
- С. Гравець може пропустити наступний кидок свого суперника. Кидок вважається завершенням лунки.
- Д. Пара гравців може домовитися розділити пополам розіграну лунку.
- Е. У поступці не може бути відмовлено або анульовано.

A.06 Перемога в матчі

- А. Коли гравець пройшов більше лунок, ніж залишилося грати, цей гравець виграв матч.
- В. Якщо наприкінці раунду пара гравців має однаковий рахунок, матч вважається нічийним. Директор вирішує, чи потрібно та яким чином розігрувати нічії.

Додаток В

Даблз та командна гра

В.01 Загальні положення

- A. Парна команда складається з двох гравців. Можливі альтернативні формати з різними розмірами команди, які можна екстраполювати з цих правил.
- B. Слід використовувати Офіційні правила диск-гольфу, за винятком випадків, коли вони замінені цими правилами.

В.02 Порядок гри

- A. Порядок кидків для першої лунки – це порядок, у якому команди вказані в картці (картках) результатів. Порядок кидків на всіх наступних лунках визначається оцінками на попередній лунці, так що команда з найменшим рахунком кидає першою і так далі. Нічия не змінює порядок кидків.
- B. Після того, як усі команди знайдуть місце, окрім ті-зони, команда, диск якої знаходиться найдалше від цілі, стає наступною в порядку кидка.
- C. Члени команди, які кидають з одного місця, можуть кидати в будь-якому порядку.

В.03 Штрафи

- A. Покарання за кидок застосовуються лише до члена команди, який виконав кидок. Усі інші попередження та штрафи нараховуються команді в цілому та зараховуються команді незалежно від формату.
- B. Будь-який кидок, який не може покращити рахунок команди, є додатковим кидком. Команда, член якої зробив додатковий кидок, отримує попередження за

перше порушення та штрафний кидок за кожне наступне порушення будь-яким членом команди.

В.04 Положення

- А. У форматах, де обидва учасники команди кидають з одного місця, член команди, який виконує кидок з місця, відмінного від того, яким грав перший учасник, який кинув, отримує один штрафний кидок за неправильну гру.
- В. Положення, яке грають обидва члени команди, повинна бути позначена одним і тим же маркерним диском. Невиконання цього є порушенням маркування.
- С. Якщо положення, яке грають обидва члени команди, з будь-якої причини переміщується, обидва учасники повинні грати з переміщеного положення.

В.05 Формати

А. Найкращий кидок

1. Обидва члени команди виконують кидок із ті-зони. Потім команда вибирає, з якої з двох позицій грати для наступного кидка. Обидва члени команди кидають кидки з отриманого положення, і команда знову вибирає, з якої з двох позицій грати, і так далі.
2. Команда завершує лунку, коли будь-який із членів команди завершує лунку.
3. Рахунок для команди на лунці – це кількість кидків, які були зіграні, плюс будь-які штрафні кидки.
4. Якщо команда бере кинутий диск до того, як положення було вибрано або позначено маркерним диском, команда не може вибрати цей кидок. Якщо команда забирає обидва кинуті диски без позначення положення, другий диск, який було підібрано, повертається на оригінальне місце за узгодження групи і команда повинна грати з отриманого положення.

5. Якщо один член команди відсутній, запізнюється або припиняє гру, інший член команди може грати, але кидки не виконуються від імені відсутнього члена команди. Член команди, який запізнився, може приєднатися до гри лише між лунками.

В. Модифікований найкращий кидок

1. Модифікований найкращий кидок – це те ж саме, що найкращий кидок, з наступною різницею: Директор може встановити обмеження на те, коли команда може використовувати кидок кожного члена. Команда отримує два штрафні кидки кожного разу, коли цей ліміт перевищено.

С. Найгірший кидок

1. Обидва члени команди виконують кидок із ті-зони. Потім суперники команди обирають, з якої з двох позицій команда гратиме, з метою максимізації результатів команди на лунці. Обидва учасники команд виконують кидки з отриманого положення, а їхні суперники знову вибирають, з якої з отриманих позицій буде грати команда і так далі.
2. Команда завершує лунку, коли всі члени команди завершують лунку з одного положення.
3. Рахунок для команди на лунці – це кількість кидків які були зіграні, плюс будь-які штрафні кидки.
4. Якщо команда підбирає або позначає кинутий диск до того, як їхні суперники вибрали положення, диск повертається на початкове місце, за погодження групою. Потім опоненти вибирають між отриманим положенням переміщеного диска, положенням іншого диска та попереднім положенням як положенням для переміщеного диска.

2. Якщо опоненти обирають явно сприятливе положення, вони можуть бути дискваліфіковані Директором.
3. Якщо член команди відсутній, запізнився, відмовився від участі або був дискваліфікований, команда дискваліфікується.

D. Жорсткий кидок

1. Жорсткий кидок – це те ж саме, що й найгірший кидок, з наступним варіантом: команда завершує лунку, коли будь-який член команди завершує лунку.

E. Альтернативний кидок

1. Команда обирає, хто з учасників зробить перший кидок у першу лунку. Потім кожен член команди виконує кидок із положення, отриманого в результаті кидка попереднього члена команди, і так далі.
2. Команда завершує лунку, коли будь-який із членів команди завершує лунку.
3. Рахунок для команди на лунці – це кількість кидків цієї команди плюс будь-які штрафні кидки.
4. Кидок, здійснений неправильним членом команди, вважається неправильною грою і передбачає один штрафний кидок. Кидок не враховується, і кидає правильний член команди. Якщо додатковий кидок був зроблений після того, як кинув неправильний член команди, команда отримує два штрафні кидки, і гра продовжується.
5. Для будь-якого повторного кидка з того самого положення той самий гравець повинен здійснювати повторний кидок.
6. Команда отримує оцінку пар плюс чотири за будь-яку лунку, пропущену запізним або відсутнім членом команди. Якщо будь-який член команди знімається або дискваліфікований, команда дискваліфікується.

F. Модифікований альтернативний кидок

1. Модифікований альтернативний кидок – це те ж саме, що й альтернативний кидок, з наступною варіацією: Директор може визначити, хто з членів команди робить перший кидок на кожній лунці.

G. Кращий результат

1. Кожен член команди грає в лунку як окремий гравець.
2. Команда завершує лунку, коли член команди завершує лунку з найменшим потенційним балом для команди.
3. Результат для команди на лунці – це найнижчий результат на лунці будь-якого члена команди, включаючи будь-які штрафні кидки, виконані цим гравцем, плюс будь-які командні штрафні кидки.

H. Кращий результат Альтернативний кидок

1. Кожен член команди виконує кидок із ті-зони, що починає дві послідовності альтернативного кидка.
2. Команда завершує лунку, коли будь-яка послідовність альтернативного кидка завершує лунку з найменшим потенційним балом для команди.
3. Оцінка для команди на лунці є нижчою з оцінок за дві послідовності альтернативних кидків, включаючи будь-які штрафні кидки, виконані під час цієї послідовності, плюс будь-які командні штрафні кидки.

Додаток С ***Ресурси***

Офіційні правила диск-гольфу:

<https://www.pdga.com/rules/official-rules-disc-golf>

Правила Q&A:

<https://www.pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers>

Посібник зі змагань для диск-гольф турнірів:

<https://www.pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events>

Карта каталог курсів PDGA:

<https://www.pdga.com/course-directory>

Технічні стандарти:

<https://www.pdga.com/technical-standards>

Інформація та ресурси Директора турніру:

<https://www.pdga.com/tinfo/resources>

Додаток D ***Одиниці виміру***

Усі вимірювання, наведені в правилах, наведені в метричних одиницях. За відсутності метричного вимірювального пристрою слід використовувати такі еквіваленти одиниць вимірювання в американській системі вимірювання:

Метрична система

10 метрів

3 метри

2 метри

1 метр

30 сантиметрів

20 сантиметрів

1 сантиметр

Англійська система

32 фути 10 дюймів

9 футів 10 дюймів

6 футів 7 дюймів

3 фути 3 дюйми

1 фут

8 дюймів

1/2 дюйма

Правила Запитання та відповіді

Застосування правил

QA-APP-1

Чи існує порядок пріоритетів, для якого порушення має зараховуватися, якщо застосовується більше одного правила?

Так. Застосовується порушення з найсуворішим покаранням. Спірні питання визначаються тим, що сталося першим. Один кидок не може бути покараний за більше ніж одне порушення

QA-APP-2

Якщо під час одного кидка сталося кілька порушень, як визначити, яке правило було порушено першим, враховуючи, що правило не було порушено, доки диск не зупиниться?

Значення слова «перший» у правилі – це загальне розуміння того, коли диск вперше переходить у стан, у якому він порушує правило. Поширена

пара правил, які можуть бути порушені під час одного кидка, це ОБ і Мандаторі. Як тільки диск входить у обмежену площину, вважається, що він пропустив Мандаторі, тоді як диск не вважається ОБ, доки він не зупиниться. Тому пропущене Мандаторі сталося першим.

QA-APP-3

Чи можу я оскаржити рішення, винесене щодо іншого гравця в моїй групі?

Так. Після цього гравець може вибрати виконання умовних кидків.

QA-APP-4

Моя група вважає, що мій диск ОБ, але я думаю, що це спірно. Всі спірні питання вирішуються на користь гравця, значить мій диск в грі, правда?

Це правило вступає в дію лише тоді, коли група не може прийняти рішення, наприклад,

якщо два гравці вважають диск ін, а двоє вважають його ОБ. Якщо більшість вашої групи вважає, що це аут, то це аут.

QA-APP-5

Моя група прийняла рішення, яке виявилось неправильним. Вони визначили мій диск у грі, але він був в ауті, тож я грав з неправильного положення. Чи отримаю я штраф?

Ви несете відповідальність за належне проходження курсу. Якщо ви не згодні з групою, а офіційна особа недоступна, розіграйте умовний кидок і нехай ТД винесе рішення пізніше.

QA-APP-6

Які правила застосовуються, якщо я граю в несанкціонованому турнірі чи будь-якому іншому раунді, що не стосується PDGA?

Якщо ви граєте в подію, де оголошено, що застосовуються правила PDGA, тоді застосовуються Офіційні правила

диск-гольфу, незалежно від того, санкціоновано подію PDGA чи ні. Посібник із змагань стосується лише змагань PDGA. Якщо не було зроблено жодного оголошення щодо правил, ви можете грати за будь-якими правилами, які погодила ваша група або учасники події, включаючи правила PDGA.

QA-APP-7

Що робити, якщо немає директора турніру?

Усі турніри, схвалені PDGA, мають Директора Турніру. Для несанкціонованих подій або випадкової гри, якщо хтось має владу над гравцями, він може взяти на себе обов'язки Директора. Якщо ніхто не хоче бути Директором, то вам доведеться грати без деяких функцій Директора. Наприклад, може не бути апеляцій на рішення групи. Деякі функції Директора можуть бути доступні іншими способами. Наприклад, вивіски на полі повинні повідомляти вам, у якому порядку грати на лунках, де

знаходяться будь-які аути та інші речі, які зазвичай описані в зустрічі гравців або в книжці кедді.

QA-APP-8

Кожен у моїй ігровій групі є сертифікованими офіційними особами. За певними правилами оголошення мають здійснювати або два гравці в групі, або офіційна особа. Чи може один із нас зробити ці оголошення, оскільки ми всі офіційні особи?

Ні. Щоб робити оголошення під час турніру, ви повинні бути авторизовані Директором як офіційна особа турніру. Проходження тесту не робить вас офіційною особою турніру (у всіх правилах іменується офіційною особою). Крім того, офіційні особи мають обмеження на здійснення оголошень залежно від того, грають вони чи ні. Офіційна особа (включаючи ТД), яка грає, не може діяти як єдина офіційна особа для оголошень, які стосуються гравців у їхньому

дивізіоні. Офіційна особа, яка не грає, може бути єдиною особою, яка може зробити оголошення, якщо правила вказують, що офіційна особа може зробити оголошення. Споттер може робити оголошення (наприклад, стосовно положення диска, який вийшов за межі), якщо він також є офіційною особою. Якщо ні, їхні оголошення слід розглядати як вхідні дані для групового рішення.

QA-APP-9

Чи може гравець зробити або підтвердити оголошення самостійно?

Так

Кидок

QA-THR-1

Моя рука, що кидала, наткнулася на гілку дерева під час мого замаху назад, поваливши диск на землю, і диск покотився вперед. Це був кидок?

Ні. Кидок починається, коли диск рухається вперед у

заданому напрямку. Диск, випущений або вибитий до або під час замаху назад, не зараховується як кидок.

QA-THR-2

Чи є якісь обмеження щодо того, як кидати диск? Наприклад, чи можете ви кидати лише верхіві кидки?

Немає обмежень щодо того, як ви кидаєте диск. Ви можете кидати бекхенд, форхенд, хаммер або будь-яким іншим способом, який вам спадає на думку. Ви можете кинути його ногою, якщо хочете.

Майданчик ті-зони

QA-TEE-1

Як позначаються точки ті?

Директори можуть використовувати будь-який із кількох методів для визначення зон першого кидка та дроп-зон. На одному курсі може використовуватися більше одного типу ті. Якщо сумнівається, запитайте Директора. Ось кілька поширених способів позначення точки ті:

Якщо надається штучна підкладка, яка не має маркування, ті-зона – це зона, яка контрастує з навколишнім середовищем за кольором, матеріалом, висотою та/або текстурою.

Деякі накладки для майданчиків-ті мають продовжену зону спереду. Така зона може мати інший колір або це може бути частина перед позначеною лінією ті. Частина майданчика, яка знаходиться позаду зони проходження, є зоною ті.

Якщо контур позначено (повною чи частковою лінією, або чотирма маркерами), зона ті – це область у контурі. Якщо використовуються маркери, зона ті визначається зовнішніми краями маркерів. Якщо штучний майданчик не передбачений, зона ті простягається на три метри позаду позначеної лінії. Така позначена лінія є частиною ті-зони. Якщо два маркери позначають лінію ті-зони, зона ті простягається до зовнішніх країв таких маркерів.

Якщо є лише знак ті-зони або тільки один маркер, ті-зона

знаходиться з одного боку та позаду знака чи маркера.

QA-TEE-2

Я кинув свій диск із піднятого бетонного майданчика. Коли я відпустив диск, передня частина моєї стопи звисала з переднього краю. Це було порушенням позиції?

Ні. Правило стверджує, що всі опорні точки повинні бути в зоні ті під час випуску. «Точка опори» означає будь-яку точку на гравці, яка контактує з ігровою поверхнею (у цьому випадку майданчик), а не всю частину тіла, наприклад стопу. Частина стопи, яка звисає з кінця, не є точкою опори, оскільки вона не контактує з ігровою поверхнею, тому порушення не сталося.

Положення

QA-LIE-1

Мій кидок зупинився на мості, який йде через струмок ОБ. Чи я граю з мосту, чи мій диск ОБ, оскільки він

над струмком? Що, якщо я на мосту, але над землею?

Міст – це приклад, коли одна ігрова поверхня вертикально розташована над іншою ігровою поверхнею. Кожна ігрова поверхня розглядається окремо. Місток є ігровою поверхнею, якщо ТД не оголосив його ОБ, незалежно від того, чи є ігрова поверхня над чи під ним ОБ. Якщо використовується правило двох метрів, воно не застосовується, оскільки ваш диск знаходиться на ігровій поверхні, а не над нею. Ви відзначаєте своє положення на мості, а штрафу немає.

Позначення положення

QA-MAR-1

Недосвідчений гравець у моїй групі перевернув диск, щоб позначити його, і кинув звідти. Яке це порушення?

Це порушення позначення, оскільки для позначення положення було використано неналежний метод. Перше порушення гравцем призводить до попередження.

QA-MAR-2

Мій диск застряг у дереві, прямо над стовбуром. Як це позначити?

Якщо прямо під ним є місце для позначення диска, це те, що ви зробите. Якщо ні, ви відзначаєте перше доступне місце назад уздовж лінії гри.

Стійка

QA-STA-1

Точка опори визначається як «будь-яка частина тіла гравця», яка торкається ігрової поверхні. Проте майже завжди між тілом гравця та ігровою поверхнею є шар одягу, наприклад взуття. Це зараховується?

Так. Фразу «частина тіла гравця» слід тлумачити як охоплюючу не лише одяг, але й засоби пересування, такі як тростини чи милиці (за умови, що вони забезпечують підтримку).

QA-STA-2

Чи можу я триматися за гілку чи інший предмет за моїм положенням під час пату?

Тримати щось за своїм положенням для підтримки не заборонено правилами, за умови, що предмет знаходиться в межах гри. Його також не можна рухати, оскільки ви зобов'язані зайняти положення, яке призведе до найменшого переміщення перешкод на курсі. Вам заборонено триматися за іншу людину, оскільки ця особа не є частиною курсу.

QA-STA-3

Наш курс має дві горизонтальні труби для стоку дощової води, які виходять зі схилу пагорба. Вони мають приблизно два фути в діаметрі з металевими решітками над їхніми виходами, які мають щілини, достатньо великі для дисків, але не для людини. Якщо диск потрапляє в водопровід, гравець може просто позначити положення безпосередньо над розташуванням диска в трубі без штрафу, оскільки диск знаходиться внизу ігрової поверхні?

Так. Всередині водопропускної труби є не ігрова поверхня,

а схил над нею. Якщо TD не надав вказівок щодо поводження з дисками, що потрапляють у ці водопропускні труби, гравці можуть позначити на схилі пагорба безпосередньо над своїм диском без покарання.

QA-STA-4

У мене є важка стійка на підйомі для короткого пату. Чи можу я поставити задню ногу на положення, а передню – на землю попереду, а потім підняти передню ногу безпосередньо перед відпусканням? Після кидка диска мій імпульс поверне мене за положення. Я називаю це кидком із відходом назад.

Так, це дозволено. Ваша позиція була законною, коли ви випустили диск і ви не заступили за своє положення (ближче до цілі) після того, як випустили.

Перешкоди та відступи

QA-OBS-1

Мій диск опинився під столиком для пікніка. Чи можу я грати за ним? Поверх нього?

Столики для пікніка, як і будь-яке інше паркове обладнання або інвентар, є перешкодами на курсі. До них слід ставитися як до будь-яких інших перешкод, наприклад, до куща чи дерева. Те, як ви зіграєте наступний кидок, залежить від столу для пікніка. Якщо у вас є місце, щоб під ним зайняти позицію, навіть просунувши під нього ногу, це те, що ви маєте зробити. Якщо ваш диск лежить на столі для пікніка, а під ним є місце, це означає, що він лежить над землею, і ви відзначаєте положення прямо під ним і граєте звідти.

QA-OBS-2

Велика зламана гілка (фут у діаметрі та вісім футів завдовжки) у моїй позиції. Чи дозволено мені його перемістити?

Так, якщо ви можете. Немає обмежень щодо розміру випадкової перешкоди, якщо вона відповідає визначенню. Ви можете рухати його до тих пір, поки це можливо, і

ви кидаєте в межах 30 секунд, дозволених правилом надмірного часу.

QA-OBS-3

Мій диск зупинився під довгою поваленою гілкою дерева. Гілка чітко відокремлена від дерева і тягнеться від заднього краю диска до переднього. Чи можу я перемістити гілку?

Так. Якщо частина гілки знаходиться в будь-якому місці, де ви могли б поставити точку опори, коли займаєте позицію, вам дозволено перемістити її, навіть якщо інша частина знаходиться ближче до цілі, ніж тильна сторона вашого маркера.

QA-OBS-4

Незакріплена, зламана гілка звисає прямо за моїм маркером, тому мені важко зайняти позицію. Вона не торкається землі. Чи дозволено мені її перемістити?

Ні. Оскільки вона не знаходиться на вашому положенні або за нею (ваше положення

знаходиться на ігровій поверхні), вона має такий самий статус, як і здорова гілка. Вам доведеться грати з такою перешкодою.

QA-OBS-5

Чи можу я отримати відступ від подразнюючих рослин, таких як отруйний плющ, отруйний дуб або кропива?

Ні, якщо Директор не оголосив для них спеціальний відступ. Ці рослини по-різному впливають на гравців і дуже рідко становлять серйозну небезпеку для здоров'я. Якщо ваш диск потрапляє в якісь рослини, і ви не хочете грати звідти, ви можете скористатися додатковим відступом або відмовитися від кидка за рахунок пенальті.

QA-OBS-6

Як позначити своє положення, коли мій диск приземлився в зоні курсу, де ростуть захищені, зникаючі або цінні рослини?

Директор може оголосити територію ОБ або зоною

відступу, у цьому випадку ви позначаете своє положення згідно з відповідним правилом. Якщо Директор не оголошує жодних особливих умов для зони, і вам заборонено заходити до неї, то це є Зона відступу і ви граєте відповідно до правил. Зауважте, що ви можете прийняти необов'язковий відступ або відмовитися від кидка за рахунок штрафного кидка.

QA-OBS-7

Що я можу зробити з непридатною для гри, небезпечною або погано позначеною ті-зоною?

Якщо проблема з ті-зоною полягає в випадковій перешкоді, яку неможливо легко усунути (наприклад, стояча вода), ви можете скористатися відступом через перешкоду за ті-зоною. За інших несприятливих умов відступу не передбачено, хоча ви можете покласти вниз рушник, щоб забезпечити зчеплення, якщо ті-зона слизька. Якщо ті-зона погано позначена, знайдіть Офіційну Особу або місцевого

гравця в іншій групі, якщо можливо, щоб допомогти визначити межі ті-зони.

QA-OBS-8

Прямо переді мною куди я хочу кинути величезна павутина. Чи можу я її збити?

Лише якщо принаймні частина її знаходиться на землі на або позаду вашого положення, у цьому випадку це сміття, і його можна видалити як випадкову перешкоду. Якщо воно лише на траєкторії вашого польоту або не торкається землі, його не можна переміщати.

QA-OBS-9

Гравець, який бере відступ від перешкод або з Випадкової зони, може повернутися вздовж лінії гри до першого доступного положення. Який «більший відступ» може оголосити Директор?

Більший відступ може бути дроп зона, перекидання або можливість перемістити положення. Відступи (перенесення положення без покарання) надається для ситуацій, які

виходять за рамки звичайного, тому Директор має багато права для вирішення таких ситуацій.

Регульовані перешкоди

QA-MAN-1

Мій кидок пролетів з іншого боку обов'язкової перешкоди, потім покотився назад та залишився в положенні, яке знаходиться перед Мандаторі. Я все ще пропустив Мандаторі?

Після того, як ваш диск увійшов у заборонену зону, решта польоту не має значення. Ви вже пропустили обов'язкову перешкоду.

QA-MAN-2

Я пропустив Мандаторі, але жодна дроп-зона не була позначена. Де має положення?

Ви повертаєтесь до свого попереднього положення.

Визначення позиції

QA-POS-1

Як позначити диск у недоступному місці під ігровою

поверхнею, наприклад щілина? Чи є штраф?

Правила, які застосовуються до диска над ігровою поверхнею, також застосовуються до диска під ігровою поверхнею. Якщо ви можете розташувати свій диск у щілині, і там неможливо прийняти позицію, ви можете позначити своє положення прямо над ним на ігровій поверхні без покарання. Якщо точка прямо над диском знаходиться в повітрі або всередині твердого об'єкта, позначте своє положення в першому доступному місці позаду вздовж лінії гри.

Диск вище двох метрів

QA-2M-1

Чи діє правило двох метрів?

За замовчуванням правило двох метрів не діє. ТД може використовувати його для будь-якої частини турніру, включно з певними перешкодами. Якщо це трапиться, це буде висвітлено на зборах гравців та/або в книжці кедді.

QA-2M-2

Диск, який підтримується ціллю, не підпадає під дію правила двох метрів. А як щодо диска, який підтримується іншим обладнанням на курсі, таким як ті-зона або карта курсу?

На нього все ще поширюється правило двох метрів, оскільки це не ціль. Єдиним винятком є ціль для лунки, у яку грають, тому, якщо вам якимось чином вдається застрягти диском вище двох метрів на цілі для іншої лунки, то це буде теж порушенням правила двох метрів.

QA-2M-3

Офіційна особа постановила, що мій диск знаходився понад два метри над ігровою поверхнею до того, як я прийшов туди, щоб подивитися на нього. Інший гравець струснув мій диск, перш ніж я встиг позначити положення. Діяло правило двох метрів. Як діяти?

Оскільки Офіційна особа принесла рішення, застосовується штраф, а положення

розміщується безпосередньо під місцем, де застряг ваш диск, визначеним Офіційною особою та вашою групою.

Загублений диск

QA-LOS-1

Мій кидок полетів до озера ОБ, коли він попав у воду ми його так і не знайшли. Я граю як загублений диск чи як ОБ?

Якщо ваша група погоджується, що є переконливі докази того, що диск потрапив в озеро ОБ, тоді ви припускаєте, що це сталося, і граєте далі як ОБ. Якщо немає впевненості щодо того, чи попав диск в озеро, ви граєте далі як загублений диск.

Зона для патів

QA-PUT-1

Якщо я кидаю страдл патт, чи має моя друга нога стояти на лінії, перпендикулярній до мого положення?

Ні. Ваша друга нога може бути так само близько до цілі, як тильна сторона маркера.

Таким чином, ваша друга нога не повинна бути прямо збоку від стопи за маркером. Насправді нога позаду вашого маркера може бути на 30 см назад (довжина положення) та/або 10 см збоку (половина 20 см ширини положення), що означає, що ваша друга нога може бути ближче до цілі, але не ближче за тильну сторону маркера. Також пам'ятайте, що фігура, яка позначає ту саму відстань до цілі, що й тильна сторона вашого маркера, – це коло, центром якого є мішень.

Поза грою

QA-OB-1

Мій улюблений диск вилетів в аут. Чи можу я взяти його для наступного кидка?

Так, за умови, що ви зробите свій наступний кидок протягом 30 секунд, дозволених правилом надмірного часу.

QA-OB-2

Мій кидок потрапив в ставок ОБ, оточений високим

очеретом. Один метр від того місця, де востаннє був мій диск, ставить моє положення посеред очерету. Чи можу я просто повернутися до ті-зони?

Так. Повернення до попереднього положення – один із варіантів ОБ. Крім того, ви можете оголосити залишений кидок з тим самим результатом. Ви також можете взяти відступ назад уздовж лінії гри (без додаткового штрафного кидка), тому що ви використали б необов'язковий відступ після штрафу за вихід за межі ігрового поля. Це, мабуть, найкращий варіант.

QA-OB-3

Мій диск вдарився об гнучку огорожу з боку ОБ. Чи був диск на короткий час у зоні гри, коли огорожа прогиналася, чи, можливо, що диск трохи проник у отвір у огорожі?

Ні. Огорожа визначає площину ОБ, яка згинається під час згинання огорожі. Якщо диск

не проник і не застряг у огорожі, огорожа вважається суцільною непроникною поверхнею. Ваш диск жодного разу не був у межах зони гри, коли він вдарився об паркан.

QA-OB-4

Мій диск потрапив в ОБ. Чи можу я використати правило необов'язкового відступу, щоб позначити моє положення назад вздовж лінії гри замість одного метра від ОБ?

Необов'язковий відступ доступний (без додавання штрафного кидка) після кидка, який призводить до штрафного кидка та вимагає розміщення положення (наприклад, ОБ або вище двох метрів). Перша зміна виконується, як зазначено в 806.02.D, потім необов'язковий відступ виконується прямо на лінії гри (803.02.D,E). Гравець не має права виконувати один метр відступу від ОБ після виконання необов'язкового відступу, навіть якщо переміщене положення знаходиться поблизу лінії ОБ.

QA-OB-5

Мій кидок зупинився біля струмка ОБ. Важко сказати, чи знаходиться диск у струмку чи ні, оскільки край струмка потрапляє в мул і траву. Інший гравець підійшов до мого диска й штовхнув його вниз, щоб перевірити, чи є під ним вода.

Ні. Зауважте, що правила втручання та положення записані з точки зору диска, який рухається, а не просто торкається. Інший гравець не змінив розташування вашого диска. Насправді диском іноді потрібно маніпулювати, щоб визначити його статус. Якщо ви переміщуєте свій, можливий в ауті диск, він автоматично стає ОБ. Але немає відповідного правила, яке б оголошувало диск у грі, якщо хтось інший перемістить його. Якщо це станеться, ви відновлюєте диск у його приблизне положення, погоджене вашою групою.

QA-OB-6

Гравець у моїй групі зробив фут-фол, було зроблено ого-

лошення (та підтверджено іншим гравцем). Його кидок полетів у аут. Він отримує попередження, штраф чи два штрафи?

Перше порушення позиції гравця призводить до штрафного кидка. У даному випадку були численні порушення. Зазвичай зараховується перше порушення. У цьому випадку це фут-фол (хоча це не має особливого значення, оскільки в будь-якому випадку це один штрафний кидок). Немає перекидання, тому гра продовжується з ОБ. Оскільки гравець не може отримати штрафні за кілька порушень за один кидок, існує лише один штрафний кидок.

QA-OB-7

У правилах сказано, що ви можете позначити місце, де диск «востаннє перетинався з ОБ». У який момент це відбувається? Наприклад, диск може деякий час летіти над лінією ОБ. Це точка, де частина диска вперше перетнула лінію, чи

коли весь диск повністю вилетів?

Це коли весь диск перетнув лінію. Щоб бути супертехнічним, оскільки диск є колом, буде єдина точка останнього контакту з внутрішнім краєм лінії ОБ. Це точка, яку ви використовуєте для маркування.

Випадкова зона

QA-CAS-1

Мій диск упав у струмок, який було оголошено випадковим. Чи можу я поставити камінь або зламану гілку, щоб стати на них, щоб мої ноги були сухими?

Ні. Якщо ви вирішите не брати відступ вздовж ігрової лінії, ви повинні зайняти свою позицію, як і будь-де на полі. Єдиний раз, коли вам дозволено переміщати перешкоди, це переміщати випадкові перешкоди з вашого положення. Якщо ви не бажаєте грати так, як є, або використовувати відступ, ви можете скористатися необов'язковим відступом або

відмовитися від кидка за рахунок штрафного кидка.

QA-CAS-2

Чи включає термін «водна маса» в правилі випадкових зон купки льоду та снігу?

Ні. «Випадкова вода», як зазначено в правилах, – це вода, як це прийнято розуміти, у рідкій формі. Правила не надають права відступу від снігу, льоду чи навіть пари, якщо ви зіткнетесь з таким. Зауважте, що Директор може оголосити, що лід або сніг є випадковими перешкодами, і в цьому випадку їх можна перемістити, якщо вони знаходяться на вашому положенні або за ним.

Закінчення лунки

QA-COM-1

Якщо у мене є диск прямо під кошиком, чи потрібно мені кидати диск, чи я можу просто покласти його в лоток і відпустити?

Ви можете помістити його в лоток, але ви повинні відпустити його та залишити в

стані спокою, перш ніж дістати диск. Вивільнення є обов'язковою частиною кидка, тому просте торкання ланцюжків або лотка патером не є кидком і не завершує лунку.

QA-COM-2

Я зробив патт, і мій диск залишився на вершині кошика. Що тепер?

Ви не завершили лунку. Позначте своє положення під диском і продовжуйте.

QA-COM-3

Я кинув диск, і мій диск застряг в горизонтальному положенні на верхній частині лотка, охоплюючи два виступи. Це зраховується?

Так.

QA-COM-4

Усі в моїй групі спостерігали, як мій м'який диск проішовхнувся через лоток кошика й повністю зупинився в ньому. Вони сказали, що кидок не зраховується. Цей патт зраховується?

Так. Політ диска не має значення. Якщо він підтримується лотком або ланцюгами під опорою ланцюгів, лунку завершено.

QA-COM-5

Коли я відпускаю патт, я відштовхуюся від задньої ноги так, щоб після відпускання я балансую на передній нозі. Зазвичай я завмираю так на пару секунд, потім ступаю задньою ногою вперед і продовжую йти до кошика. Це порушення фут-фол?

Важко сказати. Щоб продемонструвати «повний контроль балансу», гравець повинен виконати певну дію, яка розриває потік руху до цілі після відпускання, перш ніж рухатися до цілі. Деякі приклади дій, які можуть продемонструвати рівновагу, можуть бути: (1) чітка пауза та демонстрація рівноваги, (2) розміщення задньої ноги на землі позаду позначки або (3) повернення маркерного диска. Ключ до всього цього

полягає в тому, щоб продемонструвати баланс і контроль над своїм тілом за позначкою перед тим, як рухатися вперед. Найкращий спосіб дій – не залишати місця для сумнівів, що легко зробити, якщо ви справді контролюєте своє тіло після того, як відпустили патт.

QA-COM-6

Мій диск був у ланцюгах, і я дозволив наступному гравцеві кинути. Його кидок вибив мій диск із кошика на землю. Чи потрібно мені робити ще один кидок, щоб завершити лунку?

Ні. Коли ваш диск зупинився на кошику, ви завершили лунку. Ви можете взяти свій диск і піти до наступної лунки.

QA-COM-7

Я кинув швидкий стабільний диск, який різко підскочив до кошика, але всього польоту диска не було видно через дерева. Коли ми підійшли, то побачили, що

він застряг у передній частині кошика. Чи вважається це завершенням лунки?

Так. Якщо диск підтримується лотком або ланцюгами під опорою ланцюгів, лунку пройдено.

Рахунок

QA-SCO-1

Чи передбачено покарання за те, що ви не зафіксували результат для певної лунки, навіть якщо загальний результат правильний?

Так. Картки показників, надані без оцінки, позначеної для лунки, є неправильними, і до правильного загального результату буде додано пенальті два штрафних кидка.

Залишений кидок

QA-ABA-1

Як працює Залишений кидок? Чим він відрізняється від звичного перекидання?

Залишений кидок означає відмовитись від кидка, (за винятком додавання штрафу

до рахунку) ніби кидок ніколи не відбувся. Початковий кидок плюс один штрафний кидок додаються у ваш рахунок. Коли ви відмовляєтеся від кидка, результат положення диска не враховується, а також не враховуються будь-які штрафні санкції, нараховані цим кидком.

QA-ABA-2

На короткій легкій лунці я закинув диск у густий ліс, і він застряг високо на дереві. Діє правило двох метрів. Я б краще повторив кидок з точки-ті, ніж грав із лісу. Я буду кидати 3 чи 4?

Ви кидатимете 3 після того, як оголосите, що відмовляєтеся від кидка. Ви зараховуєте свій початковий кидок і додаєте один штрафний кидок за відмову від нього. Штрафи, нараховані за залишений кидок, не зараховуються.

QA-ABA-3

Після кидка та підняття маркера я розумію, що хочу відмовитись від цього кидка. Чи можу я зробити це,

навіть якщо це положення більше не позначене?

Так, просто нехай ваша група домовиться про приблизне положення, з якої було зроблено залишений кидок, і грайте з цього моменту.

Умовний кидок

QA-PRO-1

Що таке правило умовного кидка і коли його слід використовувати?

Умовний кидок використовується, коли гравець не погоджується з рішенням групи, а Офіційна особа недоступна, або коли це може заощадити час у разі можливої втрати, аута, або пропуску Мандаторі. Умовні кидки дозволяють продовжити гру, відкладаючи рішення, поки не буде визначено статус диска, про який йде мова, або поки Офіційна особа не буде доступна для вирішення питання. У випадку, коли рішення є спірним або невизначеним, гравцеві, можливо, доведеться грати

як з початкового, так і з попереднього кидків, по суті завершивши два можливих варіанти. Після прийняття рішення зараховуються лише кидки за правильний варіант.

Тренувальний кидок

QA-PRA-1

Позначивши своє положення, я кинув диск на 3 метра у бік сумки. Він вдарився в мою сумку і покотився приблизно на 10 метрів вниз по пагорбу. Це був тренувальний кидок?

Ні. Кидок менше ніж на п'ять метрів (у повітрі) для повернення диска не є тренувальним кидком.

QA-PRA-2

Мій друг залишив диск біля ті-зони. Я підняв його і побачив їх на наступній лунці, тому я кинув йому диск. Вони були приблизно за 30 м. Це був тренувальний кидок?

Так. Він пролетів понад п'ять метрів у повітрі, тому це був тренувальний кидок, незалежно від мети кидка.

QA-PRA-3

Гравець у моїй групі розлютився після того, як не попав короткий патт. Завершивши лунку, він сильно кинув диск в ланцюги приблизно з двох метрів. Це був тренувальний кидок?

Так. Кидок не був зроблений як змагальний кидок, а також не для того, щоб відкласти невикористаний диск або повернути диск іншому гравцеві. Це робить його тренувальним кидком.

Втручання

QA-INT-1

Мій диск застряг у дереві на висоті більше двох метрів (з чинним правилом двох метрів), але інший гравець збив мій диск на землю. Де моє положення і чи підлягаю я штрафу за правило двох метрів?

Правила втручання стверджують, що диск, який було переміщено, відтворюється відносно того місця, де він спочатку зупинився. Оскільки це було явно вище двох метрів, ви підлягаєте штраф-

ному кидку так само, якби диск залишився в дереві.

Помилкова гра

QA-MIS-1

Моя група зіграла лунку, яка не є частиною турнірного курсу. Який штраф?

Якщо лунка була зіграна замість лунки, яка є частиною поля, тоді до кожної з оцінок цієї лунки додається штраф у два кидки. Якщо лунка була зіграна як додаткова до лунок, які складають курс, штраф у два кидки додається до загального результату кожного гравця (очки за додаткову лунку не враховуються).

QA-MIS-2

Я випадково зробив кидок з диска іншого гравця. Це був фут-фол чи помилкова гра?

Це помилкова гра, тому що було використане неправильне положення. Фут-фол або порушення стійки припускає, що було використано правильне положення, але гравець порушив його під час кидка.

QA-MIS-3

Я пропустив Мандаторі під час першого кидка, але ми не зрозуміли це, доки я не зробив ще один кидок. Що мені робити?

Ваш другий кидок був помилковою грою, тому що ви зробили його з неправильного положення. Його слід було зробити з дроп-зони (або з точки-ті, якщо немає дроп-зони). Оскільки ви помітили свою помилку після одного неправильно виконаного кидка, ви не зараховуєте та не граєте цей помилково виконаний кидок. Натомість ви отримуєте один штрафний кидок за помилкову гру. Ваш наступний кидок виконується з правильного положення для промаху. Штраф за пропуск обов'язкового Мандаторі все ще застосовується, оскільки він був зроблений перед кидком, який був помилковою грою.

QA-MIS-4

Після того, як ми здали картки результатів, я зрозумів, що не завершив розпочату лунку. Який штраф?

Штраф становить два кидки, як зазначено в 811.C. Додається додатковий кидок (на основі 811.F.3), який представляє останній кидок на лунку, яка не була завершена. Рахунок для цієї лунки – це кількість зроблених кидків, плюс два кидки для штрафу, плюс ще один за завершення лунки.

QA-MIS-5

У мене був біль у животі в середині мого раунду, і мені довелося шукати туалет. Я був там достатньо довго, щоб моя група почала грати без мене. Чи можу я знову приєднатися до них і отримати пенальті за пропущену лунку?

Так. Див. 811.F.5 і 811.F.6, як це зробити.

QA-MIS-6

Я запізнився на поле, після двохвилинного сигналу, і дізнався, що мене призначили на лунку 12, яка знаходиться на іншому боці парку. Я ніяк не міг встигнути туди, тому я сподівався отрима-

ти пар плюс чотири за те, що пропустив лунку. Тоді я помітив, що лунка 3, яка знаходиться поруч, має лише три гравця. Якщо я приєднаюся до них, я отримаю два штрафні кидки за те, що почав з неправильної лунки та/або в неправильній групі, так я можу уникнути два штрафи. Розумно, правда?

Не дуже. Навмисне неправильне використання лунки на вашу користь може призвести до дискваліфікації. Будь-які кидки, зіграні з неправильною стартовою групою, не враховуються. Вам потрібно знайти призначену вам групу.

Ввічливість

QA-COU-1

Мій суперник любить психологічно маніпулювати, наприклад, повідомляючи мені мій рахунок за раунд, говорити чи попаду або не попаду мій наступний патт тощо. Чи можу я назвати це порушенням принципу ввічливості?

Можливо. Хоча бути провокатором прямо не вказано як порушення принципу ввічливості, будь-яка дія, яка є «відволікаючою або неспортивною», може бути покарана. Вам потрібно буде вирішити, чи поведінка гравця настільки погана, щоб зробити оголошення. Крім того, це те, що ви, ваша група та/або інші гравці повинні обговорити з ним. Якщо поведінка досить погана, або це є звичний стиль для цього гравця, ви можете повідомити ТД та/або Дисциплінарний комітет PDGA.

Обладнання

A-EQU-1

Чи можу я використовувати далекоміри?

Так, але ви все одно повинні кинути протягом 30 секунд, дозволених правилом надмірного часу.

QA-EQU-2

Чи дозволені перероблені на заводі диски (Міспрінти, X-out, factory seconds, тощо) моделей, схвалених PDGA,

для використання в змаганнях PDGA?

Так. Вони є законними для гри PDGA, якщо вони також відповідають загальним обмеженням (вага, гострота обода, гнучкість тощо), як зазначено в документі Технічні Стандарти PDGA. Гравці завжди мають право поставити під сумнів законність диска, який використовується в змаганнях. У таких випадках ТД прийме остаточне рішення.

QA-EQU-3

Я залишив свій улюблений диск в машині. Чи може мій друг піти взяти його для мене під час раунду?

Так. Вам дозволяється додавати диски в сумку після початку раунду. Переконайтеся, що доручення не відволікає інших гравців і що ви не порушите правило надмірного часу. Найкращий час для цього – між лунками.

QA-EQU-4

Я гравець в алтимат і люблю носити спеціальні гумові

рукавички, коли граю в диск-гольф. Це дозволено?

Так. Рукавички спеціально дозволені 813.02.C як пристрій, що контролює тертя.

QA-EQU-5

Мій диск приземлився на місці з дуже твердим кам'янистим ґрунтом. Чи можу я покласти рушник або підкладку, щоб захистити коліно?

Так. Ви можете покласти рушник або невелику подушечку, товщина якої менше 1 см у стиснутому стані, у тому числі в дроп-зоні або в ті-зоні.

QA-EQU-6

Чи можу я взяти свій диск, зіжмакати його та кинути його як м'яч?

Ні, це модифікація, яка змінює оригінальні льотні характеристики (813.01.C.1). Диск більше не має круглої, подібної до блюдця конфігурації, яка вимагається Технічними Стандартами. Незважаючи на те, що модифікація може бути тимчасовою, ки-

дати диск у цій конфігурації заборонено.

Матч-плей

QA-MAT-1

Мій суперник поступився лункою, але я все одно хотів би кинути, щоб потренувати патт. Чи можу я це зробити?

Ні. Коли ваш опонент поступається лункою, ви завершили лунку. Патт, кинутий після цього, є додатковим кидком. Перший додатковий кидок тягне за собою попередження; за наступні додаються штрафні кидки.

Даблз та командна гра

QA-DOU-1

Мій партнер у даблз виконав кидок з положення, використовуючи диск як маркер. Чи можу я позначити його міні для свого кидка?

Ні. Члени команди повинні використовувати єдиний метод позначення, щоб позначити положення, і позначити положення лише один раз.

Посібник зі змагань

QA-CMP-1

Чи можуть жінки грати в будь-якому дивізіоні?

Жінка може грати в будь-якому дивізіоні, якщо вона відповідає кваліфікаційним критеріям для цього дивізіону. Не існує дивізіонів, які обмежуються лише чоловіками.

QA-CMP-2

Що станеться, якщо група почне гру до офіційного сигналу?

Якщо група помилково починає гру раніше, а потім чує офіційний стартовий сигнал, вона повертається до гри та починає спочатку. Жоден із цих кидків не зараховується як тренувальний, навіть якщо він виконується після двохвилинного сигналу. Якщо група фактично розпочала рано, але не почула офіційного сигналу старту, їхні результати залишаються без штрафних санкцій.



Адміністративний офіс PDGA
International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane Appling,
GA 30802
USA

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

**Переклад правил
українською мовою:
Богдан Алексєєв #99167**

Асоціація диск-гольфу України
www.discgolf.in.ua
uadiscgolf@gmail.com

Українська федерація
літаючих дисків
www.ufdf.org
ufdf.org@gmail.com



Competition Manual for
Disc Golf Events

Посібник зі змагань для Диск-гольф турнірів

PDGA.com

PDGA™

ЗМІСТ

Вступ	2
Дух гри	2
Код гравця в диск-гольф	3

Розділ 1:

Процедури турніру

1.01 Права гравця	3
1.02 Реєстрація на турнірі	4
1.03 Зняття з турніру та повернення коштів	8
1.04 Реєстрація на подію	11
1.05 Тренувальні раунди, початок гри, пізні прибуття	12
1.06 Групування та розділення ...	14
1.07 Припинення гри	16
1.08 Зменшення розміру поля	18
1.09 Нічий	19
1.10 Розподіл призів	21
1.11 Офіційні особи	23
1.12 Офіційні Особи Турніру	24
1.13 Безпека молоді	25
1.14 Ліги	27

Розділ 2:

Кваліфікація Дивізіонів

2.01 Загальні положення	28
2.02 Винятки	30

2.03 Перекласифікація Професіонал / Аматор	31
2.04 Професіонали грають Am / Am грають Pro	31
2.05 Справжній Аматор (True Amateur)	32

Розділ 3:

Кодекс поведінки гравця

3.01 Загальні положення	32
3.02 Теми Гри	33
3.03 Неналежна поведінка гравця	33
3.04 Дрес-код	37
3.05 Візки, Кедді та Групи	38
3.06 Відносини зі ЗМІ та спонсорами	39
3.07 Торгова Політика Туру	40
3.08 Права та Обов'язки Директора Турніру	40

Посібник зі змагань для Диск-гольф турнірів

Вступ

Посібник зі змагань для диск-гольф турнірів описує процедури та вказівки для змагань PDGA і повинен використовуватися разом з Офіційними правилами диск-гольфу та документом Стандарти туру. Ці процедури та вказівки є обов'язковими для всіх заходів, санкціонованих PDGA, якщо не зазначено інше. Усі посилання в Посібнику зі Змагань або Стандартах туру на «Директора Турніру» або «ТД» означають особу, відповідальну за подію відповідно до 801.02.G. Якщо Директор турніру вважає будь-яке положення в будь-якому з цих документів неприйнятним, він може подати запит на відмову, зв'язавшись з Директором служби підтримки заходів PDGA за адресою eventsupport@pdga.com або зателефонувавши за номером 762-253-2200.

Дух гри

У диск-гольф зазвичай грають без нагляду рефері чи суддів. Гра вимагає від гравця демонстрації спортивної майстерності, чесності, поваги до інших гравців і дотримання Офіційних правил диск-гольфу. Усі гравці повинні поводитись дисципліновано, демонструючи ввічливість і спортивну майстерність у будь-який час, незалежно від того, наскільки конкурентоспроможними вони можуть бути.

Зробіть оголошення. Прийміть оголошення. Це не особисте; це правила. Це дух гри в диск-гольф.



Код гравця в диск-гольф

1. Грай розумно:

НІКОЛИ не кидайте в сліпу зону або коли гравці, глядачі, пішоходи чи інші знаходяться в межах досяжності. Використовуйте споттерів.

2. Поважайте курс:

Дотримуйтесь всіх розміщених правил. Ніякого сміття, графіті чи зловживання обладнанням чи флорою.

3. Представляйте спорт:

Будьте позитивними та відповідальними. Навчайте інших.

Розділ 1: Процедури турніру

1.01 Права гравця

A. Усі члени PDGA з хорошою репутацією мають право брати участь у змаганнях у будь-якому дивізіоні, до якого вони кваліфікуються, залежно від класу (професіонали чи аматори), віку, статі та рейтингу гравця. Винятки повинні бути попередньо схвалені Директором із підтримки заходів PDGA. Будь ласка, перегляньте Розділ 2: Кваліфікація дивізіонів, щоб отримати докладнішу інформацію про відповідність дивізіону.

B. Вимоги до членства:

1. Поточне членство в PDGA потрібне для участі в будь-якій події Major, Elite Series, A-Tier або B-Tier.
2. У всіх інших подіях, санкціонованих PDGA, гравці, які не є поточними учасниками, можуть брати участь, сплачуючи внесок для неучасників (не потрібно для Ліг, див. 1.14.C.1).
3. У подіях, санкціонованих PDGA, які дозволяють особам, які не є членами або не діючими членами, брати участь у змаганнях, сплачуючи внесок для учасників, така плата не застосовуватиметься до гравців, які

змагаються в юніорських дивізіонах, або якщо вимога була скасована Директором Підтримки зі змагань PDGA (наприклад, заходи WGE або Competition Endowment Program).

1.02 Реєстрація на турнір

- A. Попередня реєстрація потрібна для змагань PDGA Majors, Elite Series і A-Tier, а також рекомендована для всіх інших рівнів.
- B. Гравець не буде офіційно зареєстрований у події, доки його вступний внесок не буде отримано та підтверджено подією.
- C. Усі реєстрації на ігровому полі будуть заповнені в порядку черги, за винятком випадків, коли ліміти дивізіону або класу Pro/Am були оприлюднені наперед під час реєстрації, у цьому випадку кожен дивізіон або клас буде заповнено за принципом першості. Нижче наведено винятки щодо принципу «перший прийшов, перший обслужений».

1. Винятки

Деякі винятки з принципу «перший прийшов, перший обслужений» є доцільними, щоб винагороджувати місцеві клуби та волонтерів за їх базову роботу та послуги, щоб дати Директору Турніру (ТД) корисний інструмент для збору грошей на турнір, який принесе користь усім гравцям події, і дозволити ТД визначати пріоритетність зростання конкретних демографічних показників спорту в їх регіоні, якщо вони вважають за потрібне.

- a. Жодне з цих винятків не стосується подій PDGA Majors або PDGA Elite Series, оскільки ці події вже мають встановлені критерії реєстрації через угоди про подію з PDGA. A-Tiers, які проводяться одно-

часно з подією серії Elite, можуть використовувати ці винятки.

- b. У будь-якому випадку будь-яке використання винятків має бути повністю прозорим і своєчасно опублікованим у формі, яка надає можливість будь-якому гравцеві відповідати вимогам для включення до конкретного винятку(ів).
- c. Наведені нижче дозволені винятки (2, 3 і 4), класифіковані як Необмежені, Обмежені та Партнерський клуб PDGA, є ЄДИНИМИ винятками, дозволеними для заходів, санкціонованих PDGA, крім повної 100 % першої реєстрації.

2. *Необмежена кількість дозволених винятків*

Ці необмежені дозволені винятки не обмежуються відсотком місць для проведення подій, але конкретні рівні ранньої реєстрації для необмеженого дозволеного винятку мають надаватися в першу чергу для будь-якого гравця, який відповідає конкретним вимогам цього рівня реєстрації.

- a. ТД можуть пропонувати рівні ранньої реєстрації на основі рейтингів гравців PDGA, щоб надати перевагу гравцям з вищим рейтингом (Приклади: події Elite Series, USADGC).
- b. ТД можуть пропонувати рівні ранньої реєстрації на основі кваліфікації через санкціоновані PDGA кваліфікаційні події, які були загальнодоступними для всіх гравців. (Приклад: PDGA Worlds, USDGC, USADGC).
- c. ТД можуть пропонувати рівні ранньої реєстрації на основі конкретних дивізіонів, які в іншому випадку недостатньо обслуговуються. Це обмеження дивізіонами лише для жінок, дитячими дивізіонами або старшими (віком 50 років і старше) віковими дивізіонами.

3. Обмежені дозволені винятки

Вимоги до використання:

- a. ТД можуть використовувати одне або більше з трьох наведених нижче Обмежених дозволених винятків, але в жодному разі вони не можуть виділяти більше однієї третини (33 %) від загальної кількості місць для гравців події на будь-яку комбінацію використаних Обмежених дозволених винятків. Дві третини (67 %) місць на заході мають залишатися для реєстрації в порядку черги.
- b. Якщо на подію призначено обмеження для класу Pro/Am для реєстрації, не більше однієї третини (33 %) місць Pro та однієї третини (33 %) місць любителів може бути розподілено загалом на будь-яку комбінацію. Дві третини (67 %) місць на подіях мають залишитися для реєстрації в порядку черги як для професіоналів, так і для любителів.
- c. Якщо подія має обмеження щодо реєстрації у дивізіонах, не більше половини (50 %) місць у будь-якому дивізіоні може бути виділено будь-якій комбінації використаних Обмежених дозволених винятків. Половина (50 %) місць на заході має залишатися для першої реєстрації в будь-якому запропонованому розділі.
- d. Обмежено дозволені винятки:

1. Виняток для членства в партнерському клубі

ТД можуть пропонувати ранню реєстрацію оплачуваним членам місцевих диск-гольф-клубів, які організують, проводять або іншим чином сприяють успіху події та які зареєстровані як афілійовані клуби PDGA. Членство в клубі не має бути ексклюзивним і має бути публічно опубліковане, щоб будь-хто міг відповідати вимогам стати частиною

Виключення членства в партнерському клубі, якщо він цього забажає.

2. Виняток щодо спонсорства заходу

ТД можуть запропонувати ранню реєстрацію гравцям, які погоджуються спонсорувати подію (або призначеного спонсором події гравця) на рівні, визначеному Директором турніру. Можливість спонсорства не має бути ексклюзивною та має бути оприлюднена для всіх, щоб будь-хто міг відповідати вимогам, щоб взяти участь у Виключенні спонсорства події, якщо він цього забажає.

3. Виняток для волонтерів

ТД можуть запропонувати ранню реєстрацію волонтерам для їхньої роботи з підготовки курсу тощо до події на рівні, визначеному ТД. Ця волонтерська можливість не має бути ексклюзивною та має бути публічно опублікована, щоб будь-хто міг відповідати вимогам стати частиною Винятку для волонтерів, якщо захоче.

4. Дозволений виняток афілійованого клубу PDGA – події «Лише для членів клубу».

- a. Партнерські клуби PDGA з великою кількістю членів можуть проводити заходи, схвалені PDGA, де реєстрація відкрита лише для платних членів Партнерського клубу PDGA.
- b. Членство в Клубі не має бути ексклюзивним і має бути публічно опубліковане, щоб будь-хто міг відповідати вимогам стати частиною Партнерського клубу, якщо захоче.
- c. Усі учасники Партнерського клубу повинні реєструватися за принципом першості.
- d. Оскільки вони не відкриті для широкого загалу, такі події позначатимуться як рівень «X» (XC, XB, XA тощо), а назва події має містити фразу «Подія

лише для членів клубу» (приклад: «Shooting the Breeze with the Augusta DGC – Club Members Only Event»).

- D. Списки очікування підтримуватимуться (загальні, за класами чи дивізіонами) на основі обмежень, які були оприлюднені заздалегідь.
- E. Заявки, отримані через онлайн-заявку, повинні мати дату та час на основі фактичного часу отримання вступного внеску при онлайн реєстрації.
- F. У разі отримання декількох реєстрацій одночасно пріоритет матиме гравець із найменшим номером PDGA.
- G. Події повинні публікувати списки попередньої реєстрації та списки очікування на pdga.com та/або на офіційному сайті реєстрації турніру та оновлювати ці списки принаймні щотижня.
- H. В опублікованому списку турнірів мають бути вказані лише гравці які оплатили вступний внесок.

1.03 Зняття з турніру та повернення коштів

Правила подій

- A. Гравці **ПОВИННІ** звертатися до Директора турніру електронною поштою або телефоном для повернення коштів лише за контактною інформацією, розміщеною в інформації про турнір. Обговорення з іншими особами, крім Директора турніру, включно з іншим персоналом турніру, не вважаються офіційними.
- B. Гравці, які заплатили **БІЛЬШЕ** ніж внесок у розмірі 10\$ і є в списку очікування події, які не потрапили в подію, або які офіційно подали запит на зняття зі списку очікування до закриття реєстрації (рекомендовано протягом одного тижня), отримують 100 % грошове відшкодування плати за лист очікування (мінус комісія за до 10\$). Гравці зі списку очікування, які **ТІЛЬКИ** сплатили номінальну плату за

список очікування, що не підлягає відшкодуванню, у розмірі 10\$ або менше, не отримають відшкодування.

- C. Гравці, які офіційно надіслали запит на зняття з турніру принаймні за 30 днів до початку, отримають 100 % грошового відшкодування їх вступного внеску (мінус комісія за обробку до 10\$).
- D. Гравці, які офіційно надіслали запит на зняття з турніру за 15–29 днів до початку, отримають 100 % грошового відшкодування свого вступного внеску за вирахуванням комісії за обробку в розмірі до 10\$, **ЛИШЕ** якщо їхнє місце в турнірі зайнято гравцем, який знаходиться в списку очікування на момент запиту на зняття. Якщо місце гравця **НЕ** заповнено, ТД має вибір: повернути АБО 50 % грошового відшкодування його вступного внеску АБО лише набір гравця, який гравець отримав би, якби він був присутнім (мінус вартість доставки). Якщо гравець у професійному дивізіоні бере участь у події без пакету гравців Pro вартістю принаймні 25 % вступного внеску, ТД надасть 50 % грошового відшкодування.
- E. Гравці, які офіційно надіслали запит на зняття з турніру протягом 14 днів до початку події та до опублікованого закриття реєстрації та заміни списку очікування (рекомендовано протягом одного тижня), отримають 100 % грошового відшкодування за вирахуванням суми до 10\$ комісії **ЛИШЕ**, якщо його місце в турнірі зайнято гравцем, який перебуває в списку очікування на момент запиту на зняття коштів. Якщо місце гравця **НЕ** заповнено, ТД має вибір: відшкодувати АБО 25 % грошового відшкодування, АБО лише набір гравця, який він отримав би, якби був присутній (мінус вартість доставки). Якщо гравець у професійному дивізіоні бере участь у події без пакету гравців Pro вартістю принаймні 25 % вступного внеску, ТД надасть 25 % грошового відшкодування.

- F. Гравці, які офіційно НЕ просять відмовитися від зареєстрованого місця, що грають на турнірі до опублікованого закриття реєстрації та заміни в списку очікування, і не грають (неявка), втрачають свій вступний внесок і НЕ отримують відшкодування або набір гравця. Це НЕ стосується гравців зі списку очікування; 1.03.B.
- G. Директори турнірів для турнірів Major, Elite Series і A-Tier можуть подати петицію до Директора з підтримки заходів PDGA щодо зміни розкладу для пунктів C, D та E.
- H. У разі отримання дозволу політика має бути чітко опублікована разом із усіма реєстраційними матеріалами.
- I. Якщо ТД скасовує один з дивізіонів через відсутність зареєстрованих гравців для дивізіону (див. 2.01.L), будь-який гравець цього дивізіону, який не бажає переходити до іншого дивізіону, на який він має право, отримує повне відшкодування.
- J. Якщо Директор турніру скасовує подію, усі наразі зареєстровані гравці або гравці, які перебувають у списку очікування, повинні отримати 100 % грошового відшкодування їх вступного внеску або внеску в списку очікування. Лише у випадку стихійного лиха поза контролем ТД, яке перешкоджає проведенню події через те, що місце є недоступними, і лише за попередньою згодою директора PDGA з підтримки змагань, ТД може надати гравцям, зареєстрованих у аматорських дивізіонах пакети гравця та частковим грошовим відшкодуванням у розмірі різниці між роздрібною вартістю пакету гравця та сумою вступного внеску.
- K. Якщо Директор турніру відкладає подію, усі гравці, які наразі зареєстровані або перебувають у списку очікування на початкову дату на момент перенесення, повинні отримати 100 % грошового відшкодування їх вступної плати або плати за участь у списку очікування, якщо вони

запитують це. Лише у випадку стихійного лиха поза контролем ТД, яке перешкоджає проведенню події через те, що місце є недоступними, і лише за попередньою згодою директора PDGA з підтримки змагань, ТД може надати гравцям, зареєстрованим у аматорських дивізіонах пакет гравця та частковим грошовим відшкодуванням у розмірі різниці між роздрібною вартістю пакету гравця та сумою вступного внеску. Після оголошення нової дати всі попередні зареєстровані учасники, які все ще зареєстровані або перебувають у списку очікування, повинні отримати сповіщення електронною поштою та мати можливість отримати 100 % грошового відшкодування їх вступного внеску або внеску в список очікування, якщо вони вирішать, що не можуть відвідати подію з оголошеною новою датою.

***Примітка.** Рекомендується, щоб великі події НЕ включали персоналізовані предмети в набори гравців через складність, яка створюється зняттям з турніру та поверненням коштів. Персоналізовані предмети можна запропонувати лише як товар для покупки під час реєстрації за окрему плату, яка не підлягає відшкодуванню, яка не є частиною вступного внеску на турнір.*

1.04 Реєстрація на подію

- A. Реєстрація перед турніром є обов'язковою для гравців турнірів Majors, Elite Series і A-Tier, а також рекомендована для всіх інших рівнів.
- B. Будь-який гравець, який не зареєструвався до часу, визначеного Директором турніру, втрачає своє офіційне місце та вступний внесок. Винятки можуть бути лише на власний розсуд Директора Турніру.

1.05 Тренувальні раунди, початок гри, пізні прибуття

- А. Гравці несуть відповідальність за планування тренувальних раундів до події. Доступність курсу та налаштування курсу для тренувальних раундів можуть відрізнятись (детальніше див. Стандарти туру). Курс або курси закриті для тренувань під час турніру та в будь-який інший час, визначений Директором турніру.
- В. Використовують два типи старту для початку змагання:
1. Одночасний старт “Shotgun Starts” (раунди, де кілька груп починають одночасно): у запланований час картки результатів повинні бути роздані гравцям у центрі турніру. Після роздачі карток результатів групам надається достатній час, щоб досягти призначених лунок. Для вказівки того, що до початку гри залишилося дві хвилини, слід використовувати гучний шумоутворювач, наприклад сирену. Сигналом має бути серія з двох коротких звуків. У цей час гравці мають завершити тренування та негайно перейти до своєї початкової лунки. Протяжний гучний звук розпочинає раунд і сигналізує гравцям, що ведуть рахунок оголосити порядок виконання кидків.
 2. У визначений час “Staggered Starts” (раунди, коли групи починають одна за одною на певній лунці): гравець повинен почати в час, оголошений Директором турніру. Гравцям рекомендується з’явитися за десять хвилин до початку матчу. У подіях із визначеним стартом із запланованим часом гравці можуть тренуватися в будь-якій зоні, визначеній Директором турніру, доки не оголосять двохвилинний сигнал для своєї групи. Коли на полі тривають раунди турніру, це поле недоступне для тренувань, якщо тільки Директор турніру не вкаже інше.

- C. Кидок гравця між двохвилинним сигналом і початком раунду отримує попередження, якщо це бачили два або більше гравців або Офіційна особа. Наступні кидки гравця протягом цього періоду, якщо спостерігають два або більше гравців або Офіційна особа, призводять до додавання одного штрафного кидка до рахунку гравця, незалежно від кількості кидків.
- D. Гравець зобов'язаний знати правила курсу, бути на стартовій лунці та бути готовим грати вчасно до початку раунду.
- E. Гравці, які були відсутні на своїй стартовій лунці або будь-якій наступній лунці, вчинили неправильну гру (див. 811.F.5 і 6, Помилкова гра). Якщо пропущений повний раунд або якщо гравець не закінчив раунд, гравець може бути дискваліфікований на розсуд Директора турніру.
- F. Гравці, які прибувають із запізненням, для раундів одночасного або визначеного часу відповідальні самостійно зв'язатися з ТД, офіс турніру або оголошувачем стартів, щоб дізнатися свою правильну стартову групу, і несуть повну відповідальність за початок гри з цією ігровою групою або спеціально створеною групою ТД через відсутність гравця. Невиконання цього є помилковою грою (див. 811.F.10, Помилкова гра).
- G. Директор турніру повинен надати кожній групі щонайменше дві картки результатів, які повинні заповнюватися незалежно одна від одної. Ці картки результатів можуть бути як одного, так і різних носіїв. Кожному учаснику групи слід надати можливість ознайомитися з картками результатів, і кожен член групи повинен узгодити офіційну картку результатів і погодити її будь-яким методом, який призначив Директор турніру як офіційний метод підрахунку балів для турніру. Будь-який гравець, який відмовляє іншому гравцеві в групі в можливості ознайомитись та перевірити офіційну картку, отримує два штрафні кидки.

Н. Паперові картки результатів завжди повинні бути доступні для кожної ігрової групи, незалежно від того, що Директор турніру оголосив офіційним методом підрахунку балів.

1.06 Групування та розділення

- А. Гравці-професіонали та гравці-любители не повинні групуватися разом. Дивізіони слід групувати разом настільки, наскільки це можливо.
- В. Усі гравці в межах дивізіону повинні бути згруповані для першого раунду одним із таких методів:
1. Випадкове групування; гравці в межах дивізіону можуть бути випадковим чином згруповані для першого раунду.
 2. Групування Рейтингом; гравці в межах дивізіону можуть бути згруповані за рейтингом гравців для встановлення груп першого раунду. Гравець з найвищим рейтингом починає з лунки з найменшим номером, гравець з другим за рейтингом починає з наступної лунки тощо. Цей процес триватиме, доки не будуть заповнені всі стартові лунки. Наприклад, розподіл 12 гравців на 3 лунки, встановлений рейтингом їхніх рейтингів, буде таким:
Лунка 1: Гравці 1, 4, 7 і 10
Лунка 2: Гравці 2, 5, 8 і 11
Лунка 3: Гравці 3, 6, 9 і 12
 3. У разі достатньо великого дивізіону, щоб потрапити в кілька пулів або секцій, гравців слід розділити за рейтингом (приклад: 72 найвищі рейтинги в пулі А та 72 найнижчі рейтинги в пулі В), а потім рандомізувати в кожному пулі для першого раунду.
 4. Події C-Tier мають можливість випадкового змішування дивізіонів для групування (ЛИШЕ в першому раунді),

за винятком того, що гравці дивізіону Junior ≤ 15 , Junior ≤ 12 , Junior ≤ 10 , Junior ≤ 08 і Junior ≤ 06 повинні групуватись лише з іншими гравцями із тих самих дивізіонів.

- C. У всіх наступних раундах гравці повинні бути згруповані за дивізіонами, наскільки це можливо.
- D. У межах дивізіону гравці повинні бути згруповані за найнижчим рахунком (див. 1.09 Нічия). Група з найменшими балами починає з лунки з найменшим номером і так далі. Якщо використовується визначений стартовий час, група з найнижчими результатами має останній стартовий час.
- E. Нічия з однаковим загальним рахунком (див. 1.09.).
- F. Для сприяння справедливості групи не повинні складатися з менш ніж трьох гравців, за винятком пом'якшувальних обставин, які вважає за необхідне Директор турніру. У випадках, коли потрібно, щоб разом грали менше ніж три гравці, призначається Офіційна особа турніру (див. 1.12.A), яка повинна супроводжувати групу і може грати, якщо це не заважає гравцям, які змагаються.
- G. Групи не повинні складатися з більш ніж п'яти гравців і мають бути обмежені чотирма гравцями, коли це можливо.
- H. Якщо учасників більше, ніж може грати разом в одному раунді, поле учасників може бути розділене на секції або пули. Гравці в межах дивізіону повинні грати в однаковій схемі під час змагань.
- I. Якщо умови по-різному впливають на гру між розділами, Директор турніру може розглянути можливість використання процедури розділення для визначення просування. У цьому випадку пропорційна кількість гравців, які просуваються вперед, буде взята з кожної секції за результатами, і їхні результати не будуть перенесені на наступний етап.
- J. «Супергрупи» першого раунду для медіа-цілей НЕ дозволені, окрім випадків, коли це стосується відеозйомки та

попередньо схвалено кожним гравцем у групі та Директором із підтримки заходів PDGA.

- К.** Група-привид – це позначення другорядної групи гравців, якій призначено стартову лунку, уже зайняту. Групи-привиди можна використовувати лише для вирішення надзвичайних ситуацій, таких як лунка, яка несподівано стає непридатною для гри через затоплення, обірвану лінію електропередач або інші обставини поза контролем Директора турніру.
1. Група-привид завжди буде другою на лунці як лунці з нижчим номером як для групування першого раунду (див. 1.06.B), так і для наступних раундів (див. 1.06.D).
 2. Групи-привиди повинні починати з лунки меншої довжини після довшої/складнішої лунки, щоб мінімізувати вплив на рух по курсу та швидкість гри.
- L.** У подіях із визначеним стартом із запланованим першим часом Директори турніру повинні опублікувати початковий час на сторінці подій PDGA для всіх гравців у певному дивізіоні не пізніше ніж за 12 годин до першого стартового часу для цього дивізіону або через годину після завершення гри попереднього раунду для цього дивізіону, залежно від того, що відбудеться пізніше.

1.07 Припинення гри

Безпека кожного на заходах, санкціонованих PDGA, є надзвичайно важливою. ТД дуже заохочується використовувати всі доступні ресурси, такі як детектори блискавок і онлайн-карти погоди (які відображають шторми та удари блискавок, що просуюються на територію), щоб призупинити гру до того, як умови стануть небезпечними для гравців, персоналу та глядачів. (див. Політику PDGA щодо призупинення та скасування через погодні умови)

- A.** Якщо, на думку Директора турніру, блискавка, сильний дощ або небезпечні умови роблять непрактичним або

небезпечним продовження гри, турнір буде призупинено. Сигнал призупинити гру повинен бути поданий так само, як і сигнал початку, але з використанням трьох коротких звуків. Ці звуки мають повторюватися принаймні один раз протягом однієї хвилини, і Директор Турніру повинен докласти всіх необхідних зусиль, щоб усі групи могли почути сигнал.

- В. Гравці повинні негайно припинити гру і позначити положення кожного члена групи. Природного об'єкта достатньо, щоб визначити приблизне положення, з якої гравець має відновити гру. Гравці повинні сховатися. Якщо це доцільно, гравці повинні повернутися до першої ті-зони, приміщення клубу, центру турніру або до зони, визначеної Директором турніру. Після такого сигналу гра буде призупинена мінімум на тридцять хвилин.
- С. Гравці повинні відновити гру зі своїх приблизних положень, встановлених на момент призупинення раунду. Приблизне положення визначає більшість у групі.
- Д. Директор турніру оцінить умови та призначить гравцям час не менше тридцяти хвилин після сигналу, щоб повернутися для відновлення гри.
- Е. Гра повинна бути відновлена з використанням тих самих сигналів, що й на початку раунду: двохвилинний сигнал, що складається з двох коротких гудків, а потім один протяжний звук через дві хвилини, щоб вказати, що раунд розпочався знову.
- Ф. Директор турніру може відкласти незавершену частину раунду на пізнішу дату в рамках запланованого турніру, якщо, на думку Директора турніру, умови не покращаться або якщо темрява настане раніше запланованого часу фінішу. (див. Політику PDGA щодо призупинення та скасування через погодні умови)
- Г. Часткові результати раунду переносяться на завершення раунду кожного разу, коли раунд поновлюється.

- Н. Гравець, який припиняє гру до сигналу про зупинку, отримує два штрафні кидки, якщо, на думку Директора турніру, гравець припинив гру передчасно.
- І. Директор турніру докладе всіх зусиль, щоб усі раунди турніру були завершені за розкладом.
1. Якщо заплановано загальну кількість трьох повних попередніх раундів або менше, усі гравці повинні пройти принаймні один раунд, щоб подія вважалася офіційною.
 2. Якщо заплановано чотири або більше повних попередніх раундів, усі гравці повинні пройти щонайменше два раунди, щоб подія вважалася офіційною.
 3. Якщо ці критерії не відповідають, захід слід перенести. Якщо перенесення неможливе та/або гравці не можуть взяти участь, буде надано повне відшкодування за вирахуванням пакету гравця, PDGA та інших пов'язаних зборів за подію.
- Ј. Усі призупинені раунди повинні бути завершені, якщо не існують умови, які унеможливають це. Якщо такі умови існують, результати мають бути остаточними від останнього завершеного раунду, якщо виконуються необхідні вимоги раунду. (див. Політику PDGA щодо призупинення та скасування через погодні умови)
- К. Завершення призупиненого раунду має вищий пріоритет, ніж майбутній раунд, тому майбутні раунди мають бути скасовані, щоб завершити призупинений раунд.

1.08 Зменшення розміру поля

- А. Поле може бути зменшено (урізано) для півфіналу або фіналу на розсуд Директора турніру, за умови, що це буде оголошено до початку реєстрації гравців на подію. Єдиний виняток може бути пов'язаний із політикою PDGA щодо призупинення та скасування погодних умов у середині події, яка активується для завершення події.

- В. Якщо інше не оголошено заздалегідь Директором турніру, усі нічії в півфіналі або фіналі визначаються на тай-брейку (див. 1.09).
- С. Розміщення лінії відрізу на лінії виплат або вище її є обов'язковим, щоб усі позиції, які не буде урізано, отримували виплати. Якщо додаткові гравці, які знаходяться нижче лінії виплат, виключаються через нічії, то отримують виплати лише ті гравці, які залишаються принаймні рівними для позиції виплат. Єдиний виняток може бути пов'язаний із застосуванням Політики щодо несприятливих погодних умов для завершення події (див. Політику PDGA щодо призупинення та скасування погодних умов у середині події).
- Д. Будь-який гравець, який вирішив не брати участь у півфіналі чи фіналі, отримає рейтинг і грошові призи або призи, що дорівнюють останнім місцям у полі, що залишилося.
- Е. Втішні раунди для гравців, які більше не беруть участі в турнірі, не рекомендуються, оскільки втішні раунди НЕ є офіційними, про них НЕ повідомлятиметься та це не впливатиме на рейтинги гравців у турнірі. Будь-які такі втішні раунди НЕ можуть впливати на розклад офіційних раундів турніру.

1.09 Нічії

- А. У проміжках між раундами, коли відбувається перегрупування, однакові позиції розбиваються. Гравець з найнижчим результатом в останньому раунді матиме найвищу позицію. У разі однакових результатів в усіх попередніх раундах, нічії визначають за нижчим номером PDGA, гравець з меншим номером має вищу позицію, а потім за алфавітним порядком прізвища для будь-яких гравців без номера PDGA.

- В. За винятком, зазначених нижче в 1.09.D, остаточні нічії результати за перше місце в будь-якому дивізіоні повинні бути визначені грою «Раптова смерть». Крім того, якщо нічия визнається через зменшення розміру поля, вона повинна бути визначена грою «Раптова смерть». За жодних обставин не можна використовувати будь-який інший метод, наприклад топ раунд, чи порівняння результатів раунду тощо, щоб визначити нічию за перше місце.
1. Гра «Раптова смерть» повинна починатися, якщо це можливо, на тому ж полі, що й попередній раунд, на лунці номер один, якщо інше поле, лунка або серія лунок не призначені Директором турніру до початку турніру. Командна має використовувати той самий формат, що й попередній раунд.
 2. Конкретний порядок, у якому гравці беруть участь у грі «Раптова смерть», визначається шляхом випадкового жеребкування (наприклад, пронумеровані ігрові карти, вибір номера з капелюха тощо).
 3. У випадку нічийної лунки під час гри «Раптова смерть» порядок дій для наступної лунки змінюватиметься з порядку, який використовувався для щойно завершеної лунки.
- С. Гроші або призи за перше місце повинні бути надані переможцю дивізіону та вказані в результатах події. Грошові кошти або призи можуть не розподілятися порівну між будь-якими гравцями, які займають перше місце, за винятком випадків, зазначених у 1.09.D.
- Д. Винятки з вимог щодо тих, хто займає перше місце на тай-брейку:
1. Нічия за перше місце на змаганнях з гнучким стартом, де учасник із рівним результатом уже покинув подію.
 2. Нічия за перше місце, викликана необхідністю зупинити змагання через небезпечні умови, коли в запланований

останній день змагань не залишилося часу для завершення змагання або визначення нічиєї за перше місце. За жодних обставин гравців не очікують або не просять повернутися на наступний день після останнього дня регулярно запланованих раундів, щоб завершити подію (див. Політику призупинення та скасування PDGA під час погодних умов).

Якщо плей-офф «Раптова смерть» не може бути проведений протягом останнього дня регулярно запланованих раундів змагання, то залишається нічия за перше місце, а гравці оголошуються співчемпіонами, грошові кошти та призи за місяць розподіляються між гравцями, якщо двоє гравців розділяють перше місце, вони ділять гроші або призи за перше та друге місце).

- Е. Підсумкові нічії для інших рангів офіційно реєструються як нічії. Розподіл призових грошей між гравцями, які мають рівний результат (окрім першого місця), визначається шляхом додавання загальної суми грошей, тої кількості позицій, представлених гравцями з рівним результатом та ділення цього на кількість гравців, які мають нічию. Розподіл трофеїв для нічийних результатів може визначатися грою «Раптова смерть» або будь-якою пов'язаною подією з диск-гольфу, визначеною Директором турніру, але лише з метою нагородження трофеями; офіційні результати гравців повинні залишатися в як однакові.

1.10 Розподіл призів

- А. Будь-який гравець, який приймає готівку в професійному дивізіоні на змаганнях, санкціонованих PDGA (окрім ліг, див. 1.14.C.2), повинен мати номер PDGA до початку події (гравці, які отримують номер PDGA після реєстрації

- на подію, повинні попередити ТД перед подією). Гравці без номера PDGA мають право лише на трофеї, а будь-які грошові виплати за це місце або нижче перемістяться на одне місце вниз, утворюючи додаткове місце для виплати.
- B. Любитель, який грає в професійному дивізіоні, НЕ може приймати сувеніри замість готівки на змаганнях рівня A-Tier та вище; вони можуть прийняти лише трофей (якщо він доступний). Усі виплати готівкою за зайняте місце або нижче перемістяться на одне місце вниз, спричиняючи оплату додаткового місця.
 - C. Всі додані гроші мають бути розподілені між усіма професійними дивізіонами на основі відсотка вступних внесків, внесених у загальну частину професійної події кожного дивізіону. Додана готівка понад мінімум може бути розподілена на розсуд ТД.
 - D. Події з більш ніж двома раундами повинні опублікувати розмір виплат (включаючи всі додані гроші) до початку останнього раунду.
 - E. Будь-які призи (гроші чи товари), відхилені гравцем, повинні перейти до наступної фінішної позиції (приклад: якщо гравець, який посідає третє місце, відмовляється від свого призу, гравець, який посідає четверте місце, отримає приз за третє місце, а гравець, який посідає п'яте місце, отримає приз за четверте місце тощо). У турнірах дозволяється зберігати призи, які були відхилені всіма гравцями в межах дивізіону, лише після того, як відхилені призи пройшли через усі фінішні позиції.
 - F. Використання скінів (та інших подібних форматів) дозволено на подіях PDGA, але ці бали не дозволяють визначити загальну позицію гравця в події, а призи не зараховуються до виграшу гравця.
 - G. Будь-які призи, які заробив гравець, будуть розподілені після завершення події після того, як результати будуть заповнені та перевірені.

1. Директори турніру можуть присуджувати нагороди раніше на свій розсуд.
2. Гравці, які залишають гру до офіційного розподілу призів, не відмовляються від своїх виграшів, але вони зобов'язані зв'язатися з ТД якнайшвидше, щоб домовитися про отримання цих виграшів, а також несуть відповідальність за будь-які пов'язані з цим витратами на доставку.
3. Якщо ТД використовує електронні платежі (наприклад, PayPal) для отримання грошових призів Pro, ці призи мають бути розподілені протягом двох робочих днів після завершення події. ТД повинні надавати готівку або чеки тим, хто не має можливості отримувати оплату в електронному вигляді.
4. Якщо ТД використовує товарні ваучери для аматорських виплат, вони мають бути використані під час події або після неї через онлайн.
5. Будь-які призи (грошові або сувенірні), які залишаються незатребуваними (не з вини ТД) через шість місяців після завершення події, вважаються, що гравець відмовився. ТД повинні докласти зусиль, щоб надати виплату гравцеві, зв'язавшись з ними, пропонуючи відправити тощо.

1.11 Офіційні особи

- A. Щоб стати сертифікованим Офіційним представником, особа має бути чинним членом PDGA, скласти офіційний іспит із сертифікованих правил PDGA та зареєструватися як Офіційна Особа в PDGA. У разі суттєвих змін до Офіційних правил диск-гольфу Рада директорів PDGA може вимагати від сертифікованих Офіційних Осіб скласти оновлений іспит, щоб зберегти свій статус сертифікованої Офіційної Особи.

- B. Директори турніру (та помічники ТД) повинні бути сертифікованими Офіційними Особами, щоб провести будь-який сертифікований захід PDGA.
- C. Усі гравці мають бути сертифікованими Офіційними Особами, щоб брати участь у будь-якій елітній серії (Elite Series чи Major) санкціонованій PDGA. Іспит базується на Офіційних правилах диск-гольфу та Посібнику зі Змагань.
- D. Бути сертифікованим гравцем НЕ робить особу Офіційною Особою турніру, яка може виносити рішення на змаганнях PDGA (див. 1.12.A).

1.12 Офіційні Особи Турніру

- A. Лише Директор турніру, сертифіковані Офіційні Особи (як визначено в 1.11.A), які були призначені Директором турніру, або Маршал PDGA, призначений Директором змагань PDGA, є Офіційними Особами Турніру для даної події.
- B. Лише Офіційні Особи турніру можуть приймати рішення на санкціонованих PDGA подіях, окрім тих оголошень, які дозволено правилами, які можуть приймати самі гравці або ігрова група.
- C. Глядачі не є Офіційними Особами Турніру і НЕ можуть приймати рішення. Учасники події, які не є Офіційними Особами Турніру та не беруть активної участі в раунді (або закінчили, або ще не почали), вважаються глядачами.
- D. Кожна Офіційна Особа Турніру повинна завжди мати при собі копії правил турніру/поля, Офіційних правил диск-гольфу та Посібника зі змагань.
- E. Якщо в турнірі бере участь призначена Офіційна Особа Турніру, вона НЕ може виконувати будь-які рішення у своєму дивізіоні, окрім як члена ігрової групи, як це дозволено правилами.
- F. Постанова Офіційної Особи Турніру має перевагу над постановою ігрової групи, але апеляція може бути подана

Головній Офіційній Особі, який є Директором турніру, або призначеному ним Головною Офіційною Особою.

- G. Директор турніру може уповноважити волонтерів виконувати роль споттерів для певної мети спостереження, але рішення споттера НЕ замінює рішення групи.
- H. Заборонено використовувати відеодокази чи інші медіа з метою винесення рішень щодо санкціонованої гри. Такі докази можна використовувати лише для документування неналежної поведінки гравця (як визначено в 3.03). Докази неналежної поведінки гравця можуть бути оцінені в будь-який час Дисциплінарним Комітетом PDGA.

1.13 Безпека молоді

- A. Батьки/опікуни повинні нести відповідальність за своїх дітей під час заходів, санкціонованих PDGA. Ані персонал PDGA, ані персонал, який займається заходом, не несуть відповідальності за дітей учасників турніру, глядачів тощо під час заходу. Батьки/опікуни не мають права залишати дітей без супроводу біля залікової зони, клубу чи будь-якого іншого місця проведення турніру. Будь-яка дитина молодше 13 років, яка супроводжує будь-яку групу гравців і не є кедді, повинна перебувати під наглядом дорослого, який не входить до цієї групи гравців і не є кедді.
- B. Гравці в категорії Юніор ≤ 12 , Юніор ≤ 10 , Юніор ≤ 08 і Юніор ≤ 06 повинні перебувати в супроводі батьків або опікунів під час раундів турніру. Крім того, будь-який гравець віком до 13 років повинен супроводжуватися одним із батьків або опікуном, незалежно від дивізіону, в якому він грає. Один із батьків або опікун може нести відповідальність за кількох молодших гравців в одній групі за згодою всіх батьків/опікунів до початку раунду. Гравців у категорії Юніор ≤ 18 і Юніор ≤ 15 можуть

супроводжувати батьки або опікуни під час раундів турніру.

- C. Під час санкціонованих PDGA раундів турніру батьки/опікуни, які супроводжують гравців молодшого дивізіону:
1. МОЖЕ взяти на себе роль кедді; допомагати молодшим гравцям у виборі диска, виборі кидка, тлумаченні правил або підрахунку результатів.
 2. НЕ МОЖЕ оголошувати або підтверджувати рішення, такі як помилки, порушення правил ввічливості тощо.
 3. ПОВИНЕН заохочувати гарну спортивну майстерність, демонструючи позитивну підтримку всім молодшим гравцям у групі.
 4. ПОВИНЕН ставити емоційне та фізичне благополуччя всіх молодших гравців у групі вище особистого бажання перемогти.
 5. ПОВИНЕН утримуватися від використання насмішок або нецензурної лексики.
 6. ПОВИНЕН утримуватись від вживання наркотиків, алкоголю чи тютюну.
- D. Недотримання обов'язків батьків/опікунів, викладених у розділі 1.13, призведе до дискваліфікації юніора або видалення порушника, кедді чи опікуна. Гравці віком до 13 років, опікун яких був усунутий, можуть продовжувати грати, якщо знайдеться добровільна заміна такому опікуну, але за згодою усуненого опікуна.
- E. PDGA настійно рекомендує, щоб Директори турнірів створили свої розклади турнірів, щоб гарантувати, що всі гравці у двох наймолодших вікових групах, Юніори ≤ 08 і Юніори ≤ 06 , гратимуть не більше ніж 18 лунок за один день. Крім того, ТД повинні на свій розсуд, можливо, обмежити кількість щоденної гри щодо категорії Юніори ≤ 10 (віком 10 років і молодше) залежно від тривалості та напруженості їх курсу.

1.14 Ліги

- А. Ліги PDGA є найнижчим рівнем санкціонованих PDGA заходів. Замість одного турніру, Ліги включають один раунд на тиждень, щотижня в один і той самий день тижня протягом шести-десяти тижнів поспіль (наприклад, вісім понеділків поспіль або десять п'ятниць поспіль). Ліги можуть пропустити тиждень через погоду чи інші пом'якшувальні обставини після схвалення персоналу PDGA.
- В. Кожен гравець повинен грати за однаковою схемою протягом певного раунду Ліги, але схеми та курси можуть змінюватися щотижня.
- С. Офіційні правила диск-гольфу та Посібник зі Змагань застосовуються до гри в Лізі PDGA, за такими винятками:
1. Непостійні учасники та ті, хто не є учасниками, не сплачують внески для участі в Лігах (див. 1.01.B.2).
 2. Гравці можуть виграти грошові призи, не маючи номера члена PDGA (див. 1.10.A).
 3. Гравці-аматори можуть отримувати грошові призи, не впливаючи на їхній статус аматорів (див. 2.01.F).
 4. Якщо це дозволено місцевим законодавством і правилами місця проведення змагань, гравці, які досягли повноліття, можуть вживати або демонструвати алкоголь між двохвилинним сигналом і подачею своєї картки результатів (див. 3.03.B.5). Однак гравцям забороняється надмірно пити або перебувати в стані алкогольного сп'яніння (див. 3.03.B.6).
 5. Діти до 13 років, які супроводжують групу, можуть перебувати під наглядом дорослого в ігровій групі (див. 1.13.A). Діти віком до 13 років, які супроводжують групу, що грає, підпадають під дію положень 812, «Ввічливість» і 3.03, при цьому будь-які штрафи, зроблені дитиною, застосовуються до гравця, який наглядає.

Розділ 2: Кваліфікація Дивізіонів

2.01 Загальні положення

- A. Гравцям не дозволяється входити до дивізіону, до якого вони не мають права через статус членства, клас гравця, стать, вік або рейтинг гравця. Перегляньте таблицю дивізіонів, рейтингів і факторів очок.
- B. Гравець несе виключну відповідальність за те, щоб знати, у якому(их) дивізіоні (дивізіонах) він має право брати участь у змаганнях. Участь у дивізіоні, який не відповідає вимогам, може призвести до дискваліфікації з змагань та/або відсторонення від змагань PDGA (див. 2.02 для винятків).
- C. Після завершення реєстрації гравці не можуть подати запит на зміну свого дивізіону, окрім випадків, коли в їхньому дивізіоні є три або менше осіб. Гравці повинні подати запит на це до початку змагань. ТД можуть схвалити або відхилити цей запит на власний розсуд.
- D. Якщо після початку події Директор турніру виявляє, що гравець знаходиться в дивізіоні, у якому він не має права грати, він може перемістити цього гравця до правильного дивізіону для наступних раундів, але **ТІЛЬКИ** якщо обидва дивізіони грали однаковий курс. Якщо ні, гравця потрібно видалити з події.
- E. Гравцям дозволено брати участь у запланованих раундах один раз на подію, якщо подія:
 - 1. має різні дивізіони, які змагаються в різні дні; і
 - 2. ці дні вказані як окремі записи в календарі PDGA.
- F. Гравець повинен належним чином ідентифікувати себе за іменем та номером PDGA під час змагань санкціонованих PDGA. Гравці, які бажають залишитися анонімними або видають себе за іншу особу, будуть дискваліфіковані з події та можуть бути виключені з туру PDGA.

- Г. Професійні гравці, які грають у професійному дивізіоні, змагаються за гроші. Гравці-аматори, які грають у професійному дивізіоні, можуть приймати гроші, лише ставши професіоналами, або вони можуть відмовитися від грошей і прийняти лише трофей (якщо він доступний), щоб зберегти свій статус аматора (див. 1.10 А та 1.10.В). Однак аматори, які приймають готівку в Лігах PDGA, не стають професіоналами або не втрачають статус аматорів через це (див. 1.14.С.3).
- Н. Гравці, які грають в аматорському дивізіоні, змагаються за трофеї та/або призи.
- І. Жінки можуть змагатися в змішаних дивізіонах, якщо вони бажають, але чоловіки не можуть змагатися в жіночих дивізіонах (див. Політику PDGA щодо права на участь у дивізіонах з гендерним обмеженням).
- Ј. Гравець-любитель може змагатися в будь-якому професійному дивізіоні, до якого він має право, залежно від віку, статі та формату змагань.
- К. Професійний член PDGA може змагатися в аматорських дивізіонах лише в окремих випадках (див. 2.04).
- Л. Директор турніру може обмежити дивізіони, які вони бажають запропонувати на своєму заході, перерахувавши лише категорії, які він планує у своїй реєстраційній формі. Якщо пропонується дивізіон і принаймні чотири гравці, які відповідають вимогам, реєструються для цього дивізіону, цей дивізіон має бути проведений. Якщо в запропонованому дивізіоні реєструється менше чотирьох гравців, які відповідають вимогам, або на момент закінчення реєстрації в дивізіоні немає чотирьох гравців, які відповідають вимогам, Директор турніру вирішує, проводити дивізіон чи ні (див. 1.03.І). Директорам турніру рекомендується заохочувати дивізіони, які в іншому випадку можуть набрати недостатньо гравців (див. 1.02.С.2.с), і проводити такі

дивізіони, навіть якщо зареєстровано менше чотирьох гравців, які відповідають вимогам.

М. Членам PDGA дозволяється грати в будь-якому дивізіоні, до якого вони мають право, якщо цей дивізіон пропонує Директор турніру. Усі місцеві правила, які змушують гравця підвищуватися в дивізіоні на основі попередньої результативності, є недійсними та не застосовуються до заходів, санкціонованих PDGA.

2.02 Винятки

- А. Гравцям дозволяється входити до дивізіону на основі рейтингів, у якому вони інакше не мали б права брати участь, лише за таких обставин:
1. За умови схвалення перед турніром Директором із Підтримки PDGA.
 2. Гравці, які втратили право на участь у дивізіоні через оновлення рейтингів, можуть брати участь протягом двох тижнів після оновлення, за умови, що вони попередньо зареєстровані на подію, про яку йдеться, на розсуд Директора турніру.
 3. Якщо змагаються у відповідній Серії балів (див. 2.02.В).
- В. Гравцям може бути дозволено потрапити в дивізіон на основі рейтингів, у якому вони інакше не мали б права брати участь як частина серії очок, за умови, що:
1. Директор Серії зв'язався з PDGA та отримав попереднє схвалення від Директора з Підтримки заходів PDGA.
 2. Серія дозволяє гравцям залишатися в дивізіоні протягом усієї Серії.
 3. Гравець жодного разу протягом Серії не виступав у вищому дивізіоні.
 4. Рейтинг гравця не перевищує на 20 балів верхню межу рейтингу для дивізіону, в якому він хоче змагатися.

2.03 Перекласифікація Професіонал/Аматор

- A. Від Професійного до Аматорського
1. Гравці, зареєстровані в PDGA як Професіонали, можуть подати петицію до Менеджера з членства PDGA або Директора з Підтримки заходів PDGA щодо перекласифікації на Аматора.
 2. Гравці повинні відповідати всім вимогам для перекласифікації.
- B. Від Аматора до Професіонала
1. Любитель, який бажає змінити свою класифікацію на професіонала, може зробити це, звернувшись до менеджера з членства PDGA.
 2. Гравець-аматор автоматично перекласифікується як професіонал, якщо гравець прийняв готівку під час змагань у професійному дивізіоні (див. 1.10.A та 1.10.B).
 3. Прийняття готівки за перемогу в допоміжних змаганнях, таких як Асе-рейс або змагання СТР, не означає, що гравець відмовиться від статусу аматора.

2.04 Професіонали грають Am / Am грають Pro

- A. Професіонали можуть змагатися в аматорських дивізіонах, які пропонуються на змаганнях PDGA A-Tier, B-Tier і C-Tier, на які вони кваліфікуються на основі рейтингу гравця, віку та статі, як зазначено в розділі Професіонали грають AM у таблиці Дивізіони, Рейтинги, Поінти.
- B. Таким гравцям нараховуються бали для Аматорів за їх результативність, але ці бали не мають права на нагороди наприкінці року Pro або запрошення на Pro Worlds.
- C. Гравці-аматори, які виступають у Pro дивізіонах, отримують очки Pro за свою результативність, але ці бали не мають права на отримання нагород для Аматорів наприкінці року або запрошення на Аматорський Чемпіонат Worlds.

2.05 Справжній Аматор (True Amateur)

True Amateur – це позначення, яке використовується PDGA стосовно тих аматорських змагань або аматорської частини змагань, які сприяють справжньому духу аматорської легкої атлетики, вручаючи лише трофеї найкращим гравцям турніру, а не виплату товарами. Натомість усі гравці події отримують однакову цінність через свій турнірний досвід завдяки наданим турнірним зручностям (див. Інструкції для Справжніх Аматорів).

Розділ 3: Кодекс поведінки гравця

3.01 Загальні положення

- A. Усі члени PDGA повинні утримуватися від будь-якої поведінки, яка шкодить грі в диск-гольф і PDGA, як на курсі, так і поза ним.
- B. Усі гравці повинні дотримуватись Офіційних Правил диск-гольфу та Посібника зі Змагань.
- C. Гравцям не дозволяється мати на полі мобільні телефони або пейджери з увімкненою звуковою системою під час будь-якого раунду змагань. Крім того, персональні музичні програвачі та інші пристрої слід використовувати виключно з особистими навушниками, а гучність має підтримуватися на такому рівні, щоб інші гравці не чули його, перешкождали гравцеві ефективно взаємодіяти зі своєю групою під час підрахунку результатів або порушували комунікацію при загрозі безпеці для гравця, якщо він не почує «Fogel!» від інших гравців або попереджувальні звуки Директора турніру. Нездатність повноцінно взаємодіяти з вашою ігровою групою через особисті музичні програвачі та інші пристрої вважається порушенням правил ввічливості, що підлягає правилам порушення ввічливості та штрафам.

- D. Тварини не можуть супроводжувати гравців, за винятком гравців, чия інвалідність або стан здоров'я вимагає використання акредитованої тварини-помічника. Гравці зобов'язані повідомляти Директора Турніру про використання акредитованих службових тварин під час гри.
- E. PDGA залишає за собою право визначати та застосовувати подальші дисциплінарні заходи щодо своїх гравців і членів, які можуть призвести до випробувального терміну або відсторонення від санкціонованих PDGA заходів або остаточної втрати членства PDGA. Для отримання додаткової інформації див. Дисциплінарний процес PDGA.

3.02 Темп Гри

- A. Усі учасники повинні грати без зайвих затримок і докласти всіх зусиль, щоб не відставати від групи попереду. Очікується, що гравці швидко переходитимуть від завершення однієї лунки до наступної лунки. Будь-яка необгрунтована затримка не повинна впливати на темп гри в групі, що йде позаду. Крім того, просуваючись по курсу, гравець не повинен надмірно затримувати гру своїми діями.
- B. Гравець, який спричиняє невинуваті затримки, може бути покараний за надмірний час за згодою ігрової групи або Офіційної Особи турніру (див. 802.03, Надмірний час).

3.03 Неналежна поведінка гравця

- A. Усі гравці повинні дотримуватися професійних стандартів спортивної етики, ввічливості та доброчесності під час участі в змаганнях, санкціонованих PDGA, і під час коментування для ЗМІ. Поведінка, яка порушує цей стандарт, підпадає під порушення правил ввічливості, які оголошуються гравцями (див. 812, Ввічливість), покарань, які призначає

Директор Турніру, і будь-яких інших дисциплінарних заходів, які PDGA вважає доцільними.

В. Якщо гравець порушує вищевказаний стандарт, Директор турніру може на власний розсуд винести турнірне попередження за перше порушення (крім випадків, визначених у 3.03.C). В іншому випадку Директор турніру негайно дискваліфікує гравця. Дії, які порушують цей стандарт, включають, але не обмежуються:

1. Повторне та відверте використання образливої або нецензурної лексики.
2. Кидання предметів у гніві (окрім дисків у гри).
3. Відкрита грубість або загрозна поведінка будь-кому з присутніх.
4. Навмисне та відверте руйнування, зловживання або вандалізм щодо майна, включаючи тварин і рослин (див. 803.03, Пошкодження курсу).
5. Публічна демонстрація або вживання алкоголю, навіть якщо це законно або дозволено, після двохвилинного сигналу до моменту здачі картки гравця на події, санкціонованій на рівні C-Tier або нижче (див. 3.03.C.4 щодо покарань на подіях, санкціонованих на B-Tier або вище). Це правило не поширюється на Ліги, де, якщо місцеве законодавство та правила проведення змагань це дозволяють, гравці, які досягли відповідного віку, можуть вживати алкоголь під час раунду (див. 1.14.C.4).
6. Надмірне вживання алкоголю або перебування в стані алкогольного сп'яніння на місці змагань.
7. Явне недотримання правил диск-гольфу під час змагань або відмова від них (див. 801.02.B).
8. Перешкоджання, нездатність чи відмова співпрацювати з будь-яким розслідуванням офіційною особою щодо поведінки гравця або поведінки іншого гравця.

9. Навмисне намагання маніпулювати рейтингом свого гравця шляхом навмисної неправильної гри або вилучення (див. 811.Е, Помилкова гра).
 10. Діяльність, не перерахована тут або в 3.03.С, яка порушує державні або місцеві закони чи розпорядження, правила парків або правила диск-гольфу.
- С. Наступні дії також порушують вищевказаний стандарт. Гравці, які вчинили одне або декілька з цих порушень, не отримують попередження та будуть негайно дискваліфіковані Директором турніру:
1. Шахрайство: навмисна спроба обійти правила гри.
 2. Фізичні напади на всіх присутніх.
 3. Публічний показ або використання незаконних або заборонених речовин з порушенням будь-якого чинного законодавства (національного/федерального, штату/провінції, місцевого/міського/окружного тощо) від двохвилинного сигналу до моменту здачі картки гравця.
 4. Публічний показ або вживання алкоголю на заходах PDGA, санкціонованих на В-Tier або вище, або марихуани на заходах PDGA, санкціонованих на будь-якому рівні, навіть якщо це законно чи дозволено, починаючи з двохвилинного сигналу і до моменту, коли гравець здає картку результатів.
- Д. Гравці зобов'язані повідомляти про будь-яку неналежну поведінку гравця Офіційній Особі турніру, якщо така можливість є, або Директору Турніру безпосередньо після завершення раунду.
- Е. Директори турніру повинні якомога швидше повідомляти PDGA про будь-які дискваліфікації та неналежну поведінку гравців.
- Ф. Дискваліфіковані гравці позбавляються будь-яких грошових призів або товарів і не отримують відшкодування вступних внесків.

Г. Публічний показ або використання тютюнових виробів персоналом змагань, гравцями та їхніми кедді, заборонено в будь-який час на змаганнях PDGA будь-якого рівня, які проходять виключно юніорські дивізіони (тобто дивізіони, що починаються з префіксів MJ та/або FJ), включаючи Юніорський Чемпіонат Світу PDGA.

Такий публічний показ або використання також заборонено на всіх інших подіях серії Major і Elite Series PDGA, а також на тих подіях, які проводяться одночасно з цими подіями Major і Elite Series, починаючи з двохвилинного сигналу і до моменту здачі картки результатів.

1. Ця заборона стосується куріння та жувальних тютюнових виробів, а також електронних і парових цигарок, незалежно від того, на основі тютюну чи ні. Ця заборона не поширюється на продукти для відмови від куріння, які не продукують дим, такі як нікотинова гумка, нікотинові пластири або нікотинові льодяники.
2. Для гравців та їхніх кедді будь-яке порушення цих заборон розглядатиметься як порушення принципу ввічливості, і порушників попросять прибрати продукт до завершення раунду. Подальші порушення є порушеннями ввічливості, за які виконуються штрафні кидки (див. 812.C, Ввічливість). Повторні порушення можуть призвести до дискваліфікації (див. 3.03.B).
3. На всіх змаганнях, не пов'язаних з юніорами, до яких застосовується ця політика, Директор турніру може виділити спеціальні місця для куріння, приховані від глядачів, для гравців, кедді та персоналу змагань під час раунду, а всі правила, що стосуються темпу гри, залишаються в силі. (див. 3.02).
4. На змаганнях PDGA будь-якого рівня, які пропонують виключно юніорські дивізіони, включно з Чемпіонатом світу PDGA серед юніорів, спеціальні місця для куріння надаватися не будуть.

5. У випадках, коли місцеві закони та правила суперечать цій політиці, будь ласка, зв'яжіться з Директором підтримки заходів PDGA, щоб отримати вказівки.

3.04 Дрес-код

- A. Усі порушення політики дрес-коду вважаються порушенням принципу ввічливості (див. 812, Ввічливість).
- B. Усі учасники та персонал повинні носити верхній одяг та нижній верхній одяг, наприклад сорочку та штани.
- C. Усі учасники та персонал повинні носити взуття або інші засоби захисту ніг. Гравцям заборонено грати босоніж. Допускаються босоніжки або шльопанці.
- D. Наступний дрес-код для всіх учасників буде дотримуватись на всіх Elite Series and Major подіях PDGA. PDGA також рекомендує застосовувати цей дрес-код на змаганнях A-Tier і нижчого рівня, але це рішення приймає виключно Директор турніру:
 1. Очікується, що всі гравці та персонал змагань і турнірів, санкціонованих PDGA, повинні одягатися належним чином і підтримувати чистий і доглянутий вигляд на всіх локаціях змагань і пов'язаних з ними заходів.
 2. Усі гравці повинні носити верхній одяг, який закриває верхню частину грудей і нижню частину тулуба. Допускається добре зшита футболка поло, з рукавами або без них. Добре зшита цільна тенісна сукня або верхній одяг із лямками шириною мінімум 2,5 см також прийнятні. Безрукавки заборонені учасникам.
 3. Футболки не допускаються, за винятком учасників у Юніорському та Аматорському дивізіонах під час попередніх раундів. Юніори та Аматори не повинні носити футболки під час півфінальних та фінальних раундів. Дозволяються футболки з круглим або

v-подібним вирізом, виготовлені з високоякісних або високотехнологічних матеріалів, таких як Dry-Fit, Cool-Max та інші.

4. Футболки, які звисають нижче нижньої лінії шортів гравця, повинні бути заправлені.
5. На курс не допускаються гравці, у яких рвані футболки, шорти чи штани. Це включає непідшиті, порвані або вирізані «вентиляційні отвори».
6. На будь-якому одязі не допускається використання образливих, непристойних або непристойних гасел чи логотипів. Гравці Юніори не можуть носити гасла чи логотипи, що стосуються алкоголю, тютюну чи наркотиків.
7. Цей дрес-код діятиме від початку до кінця кожної події, включаючи всі раунди турніру.
8. Гравці, які не потрапили на турнір, але бажають залишатися на місці протягом турніру, вважатимуться глядачами та не будуть зобов'язані дотримуватися дрес-коду.

3.05 Візки, Кедді та Групи

- A. Гравці зобов'язані ходити пішки під час турнірних раундів на всіх подіях PDGA, якщо не надається альтернативний транспорт, як-от гольф-кар, у межах плати за реєстрацію на подію (а не за бажанням) для всіх гравців в одному змагальному дивізіоні.
- B. Кедді – це особа, яка носить спорядження гравця або надає іншу допомогу під час раунду. Гравці можуть призначати по одному кедді протягом свого раунду. Кедді має бути щонайменше 13 років і він повинен відповідати тим самим Офіційним правилам диск-гольфу та Посібнику зі Змагань, яких повинен дотримуватися їхній гравець, включаючи дрес-код, хоча кедді не обов'язково має бути

членом PDGA або сертифікованим Офіційним представником.

- C. Гравці, які вирішують використовувати кедді, нестимуть виключну відповідальність за поведінку свого кедді від двохвилинного сигналу до моменту, коли гравець буде здавати картку результатів. Будь-які покарання за неналежну поведінку кедді (як визначено в цьому розділі та в 3.03) застосовуватимуться як до гравця, так і до кедді.
- D. Кедді не є частиною групи гравців для групових оголошень або рішень.
- E. Гравці повинні проінструктувати своїх кедді дотримуватися розумної дистанції та не заважати кидку суперника.
- F. Для тих гравців, які бажають використовувати пристрій для перенесення, схвалені пристрої для перенесення включають рюкзаки та сумки для диск-гольфу, складні крісла та спеціальні візки. На будь-яких заходах PDGA забороняється використовувати будь-яких тварин, пристрої з приводом двигуна чи велосипеда як засоба для перенесення.
- G. У подіях PDGA Majors і Elite Series група складається з самих гравців, окремого кедді кожного гравця, будь-якого активного персоналу турніру, наприклад обслуговуючого персоналу таблиці лідерів, Офіційних Осіб турніру тощо, і **ЛИШЕ** будь-яких медіа з повноваженнями. Інші люди не можуть бути в групі, що грає. Усі інші (включно з гравцями, які вже завершили свій раунд) вважаються глядачами та повинні залишатися у визначених зонах для глядачів подалі від ігрової групи.

3.06 Відносини зі ЗМІ та спонсорами

- A. Усі учасники погоджуються з тим, що PDGA та його агенти можуть публікувати фотографії та зображення їхньої участі в заходах, санкціонованих PDGA.

- B. Усі гравці на турнірах PDGA Elite Series і Major просять бути доступними для будь-яких ЗМІ під час перебування на місці, за винятком під час або протягом 30 хвилин до початку змагального раунду.
- C. Співробітники засобів масової інформації повинні утримуватися від інтерв'ю з гравцем до того, як глава офіційно здасть свою картку результатів Офіційним особам турніру.
- D. Найновішу інформацію про медіа на заходах PDGA можна знайти в документі PDGA Media Policy.

3.07 Торгова Політика Туру

- A. Директор турніру може відмовити будь-якому постачальнику в доступі до місця проведення турніру та його околиць на власний розсуд.
- B. Якщо це можливо, спонсори/постачальники несуть відповідальність за отримання необхідних дозволів від відповідних установ/юрисдикцій і повинні надати дозволи Директору турніру за запитом.
- C. Недотримання цієї політики постачальником може призвести до подальших дисциплінарних заходів з боку PDGA.

3.08 Права та Обов'язки Директора Турніру

PDGA визнає, що сила організації та стійкість турніру з дискгольфу залежать від партнерства між PDGA та Директором Турніру. Щоб допомогти Директору турніру краще виконувати свою роботу, PDGA наділила його певними правами. Директор турніру також несе відповідальність перед PDGA та його гравцями, включаючи, але не обмежуючись, наступне:

- A. Від будь-якого кваліфікованого поточного учасника PDGA віком від 18 років, який зацікавлений у проведенні санкціонованого PDGA заходу, може знадобитися пройти

онлайн-тест оцінювання, перш ніж він зможе керувати цією подією. Цей тест базуватиметься на Офіційних правилах диск-гольфу та Посібнику зі Змагань. Члени PDGA віком до 18 років не можуть бути Директорами Турніру.

- B. Директори турніру погоджуються дотримуватися стандартів туру PDGA та вимог до санкцій для визначеного рівня рівня події.
- C. Від Директорів Турніру може вимагатися підписати заяву про те, що вони прочитали Офіційні Правила Гри в Диск-гольф і Посібник зі Змагань, а також погоджуються дотримуватись їхнього змісту та забезпечувати їх дотримання, перш ніж вони зможуть керувати будь-яким заходом, схваленим PDGA.
- D. Директори турнірів повинні розкривати фінансову інформацію про свої турніри, як зазначено в Угоді про санкції PDGA. Однак, окрім розкриття інформації, яке вимагає PDGA, будь-яке додаткове оприлюднення фінансової інформації, пов'язаної з турніром, є виключно на розсуд Директора турніру.
- E. Відповідно до розділу 2.4 Статуту PDGA, Директори турніру не можуть відмовити будь-кому на основі їх раси, віку, релігії, сексуальної орієнтації, кольору шкіри, національності, інвалідності, статі, гендерної приналежності чи походження.
- F. Директори турніру повинні дотримуватися діючих дисциплінарних заходів щодо гравців PDGA.
- G. Будь-які питання, які можуть виникнути під час турніру, незалежно від того, чи описані вони в будь-якому існуючому документі PDGA, включаючи звинувачення у зловживанні обов'язками з боку директора турніру, можуть бути доведені до відома PDGA через дисциплінарний процес PDGA.
- H. Якщо подія не відповідає критеріям або Директор турніру не виконує обов'язки, викладені в Угоді про санкціону-

вання, Стандартах туру, Політиці конфіденційності PDGA та Посібнику з проведення змагань, PDGA залишає за собою право понизити подію в майбутньому або відсторонити Директора турніру від проведення майбутніх подій.

- I. Неналежне звітування про результати події або невиконання фінансових зобов'язань щодо події може призвести до подальших дисциплінарних заходів, включаючи призупинення членства та привілеїв Директора турніру в PDGA.

Нотатки
