

Official Rules of Disc Golf

Oficialiosios

diskgolfo

taisyklės

PDGA.com

PDGA™

Oficialiosios diskgolfo taisyklės

Atnaujinta 2024 m. sausio 1 d.

800 Žaidimo tvarka

Diskgolfo žaidimo tikslas – užbaigti visą aikštiną atliekant kuo mažiau disko metimų. Aikštynė paprastai būna devynios arba aštuoniolika *trasy*, iš kurių kiekvienoje atskirai skaičiuojamas rezultatas.

Trasoje žaidimas pradamas nuo starto vietos ir baigiamas pataikius į taikinį. Pirmas žaidėjo metimas atliekamas iš starto vietos, tolesni metimai atliekami nuo vietos, kurioje sustojo mestas diskas. Užbaigęs vieną trasą žaidėjas eina į kitos trasos starto vietą, kol sužaidžia visose trasose.

Diskgolfo aikštynai paprastai įrengiami nelygaus reljefo, medžiais apaugusiose vietovėse. Tokie objektai tampa natūraliomis kliūtimis skriejančiam diskui. Žaidėjui draudžiama keisti aikštiną, siekiant palengvinti žaidimą. Žaidėjai turi žaisti tokia aikštynė, kokį rado atvykę, ir iš ten, kur diskas sustojo, išskyrus šiose taisyklėse numatytas išimtis.

801 Taisyklių taikymas

801.01 Garbingas žaidimas

- A. Šios taisyklės sudarytos taip, kad visus diskgolfo žaidėjus skatintų žaisti garbingai. Taikydamas šias taisykles žaidėjas turi rasti tokią taisyklę, kurioje tiksliausiai apibūdinama konkreti situacija. Jei kuris nors ginčytinas dalykas šiose taisyklėse neaptariamas, sprendimas priimamas vadovaujantis garbingo žaidimo principu. Dažnu atveju priimti tinkamiausią sprendimą padeda logiškas artimiausios taisyklės išplėtimas arba šiose taisyklėse įtvirtinti principai.

801.02 Pranešimai apie pažeidimus

- A. Žaidėjai suskirstomi į *grupes*, kad žaisdami galėtų patvirtinti vienas kito rezultatus ir prižiūrėti, kad žaidžiant būtų laikomasi taisyklių. Visi grupės sprendimai priimami grupės balsų dauguma.
- B. Iš žaidėjų tikimasi, kad užfiksavę aiškų pažeidimą apie tai garsiai praneš. Galioja tik nedelsiant pateikti pranešimai (išskyrus klaidingo žaidimo atvejus).
- C. Norėdamas pranešti apie tai, kad kitas grupės žaidėjas pažeidė taisykles, arba tokį pranešimą patvirtinti, žaidėjas turi informuoti visus grupės žaidėjus.
- D. *Įspėjimas* yra žodinė nuobauda, skiriama žaidėjui pirmą kartą pažeidus tam tikras taisykles; už tolesnius tos pačios taisyklės pažeidimus skiriami baudos metimai. Pranešimui apie taisyklių pažeidimą, už kurį žaidėjui skiriamas įspėjimas, įsigaliooti nebūtinai kitų žaidėjų patvirtinimas. Įspėjimai anuliuojami pasibaigus kiekvienam varžybų ratui ir prieš prasidedant pratęsimui.

- E. Žaidėjo pranešimas apie taisyklių pažeidimą, už kurį žaidėjui skiriamas vienas ar daugiau baudos metimų, galioja tik jei jį patvirtina kitas grupės žaidėjas arba turnyro oficialusis asmuo. *Baudos metimas* – tai metimas, pridedamas prie žaidėjo rezultato už tam tikrą taisyklių pažeidimą arba metimo vietos pakeitimą, kaip numatyta atitinkamose taisyklėse.
- F. *Turnyro oficialusis asmuo*, arba tiesiog *oficialusis asmuo*, – tai žmogus, kurį direktorius įgaliojo priimti sprendimus dėl taisyklių taikymo žaidžiant. Oficialusis asmuo gali fiksuoti bet kurio žaidėjo taisyklių pažeidimą arba tokį pažeidimą patvirtinti. Oficialiojo asmens sprendimui įsigaliooti nereikalingas kitų asmenų patvirtinimas. Oficialusis asmuo, kuris pats žaidžia, negali priimti sprendimų, susijusių su jo diviziono žaidėjais.
- G. *Direktorius* – tai žmogus, vadovaujantis turnyru ar varžyboms. Direktorius gali būti turnyro direktorius, aikštyno direktorius arba lygos direktorius. Tik direktorius gali diskvalifikuoti žaidėją. Direktorius priimti sprendimai yra galutiniai.
- H. Metimui ar veiksmui, už kurį numatytos nuobaudos daugiau nei vienoje taisyklėje, taikoma ta taisyklė, pagal kurią skiriama daugiausia baudos metimų; jei pažeistose taisyklėse numatytas toks pat baudos metimų skaičius, taikoma ta taisyklė, kuri buvo pažeista pirmiausia.

801.03 Apeliacijos

- A. Jei kuriuo nors klausimu grupei nepavyksta priimti sprendimo balsų dauguma, sprendimas turi būti grindžiamas metimą atlikusiam žaidėjui palankiausia taisyklių interpretacija.
- B. Žaidėjas dėl grupės sprendimo gali pateikti apeliaciją oficialiajam asmeniui, o dėl oficialiojo asmens sprendimo – direktoriui, apie tokį pageidavimą aiškiai ir nedelsiant pranešdamas grupei. Jei oficialusis asmuo arba direktorius yra pasiekiami, grupė gali pasitraukti į šoną ir leisti kitoms grupėms ją pralenkti, kol apeliacija nagrinėjama.
- C. Jei oficialusis asmuo ar direktorius tuo metu negali išnagrinėti apeliacijos, metimą atlikęs žaidėjas gali atlikti seriją atsarginių metimų (žr. 809.02 punktą) ir apeliaciją dėl sprendimo oficialiajam asmeniui arba direktoriui pateikti vėliau. Jei atliekant metimus metimo vieta būtų ta pati, papildoma metimų serija nereikalinga.
- D. Jei sprendimas panaikinamas, oficialusis asmuo arba direktorius gali pakoreguoti žaidėjo rezultatą, kad jis atitiktų tinkamą taisyklių interpretaciją. Arba direktorius gali nurodyti žaidėjui iš naujo sužaisti vienoje ar keliose trasose. Direktorius priimti sprendimai yra galutiniai.

802 Metimas

802.01 Metimo apibrėžimas

- A. *Metimas* – tai disko varymas ir paleidimas, siekiant pakeisti jo padėtį.
- B. Įskaitomas kiekvienas metimas, kuris yra varžybinis bandymas pakeisti metimo vietą, išskyrus tuos metimus, kurių pagal taisykles nepaisoma.
- C. Jei metimo nepaisoma, neįskaitomi ir su juo susiję baudos metimai. Su atliktu metimu susijusios nuobaudos yra nuobaudos, skiriamos už: disko sustojimą užribyje, disko sustojimą baudos plote, pažeistą privalomąjį kelią, dviejų metrų taisyklės pažeidimą, pozicijos pažeidimą, netinkamą metimo vietos žymėjimą, netinkamą atsitraukimą ir pamestą diską.

802.02 Metimo tvarka

- A. Žaidėjų metimo iš pirmosios trasos starto vietos tvarka turi būti tokia, kokia žaidėjai surašyti rezultatų kortelėje (-ėse).
- B. Metimo tvarka tolesnėse starto vietose nustatoma pagal rezultatus ankstesnėje trasoje: žaidėjas su žemiausiu rezultatu meta pirmas ir t. t. Jei žaidėjų rezultatai vienodi, metimo tvarka nesikeičia.
- C. Kai visų žaidėjų metimo vieta yra ne starto vieta, meta žaidėjas, kurio metimo vieta yra toliausiai nuo taikinio (*tolimiausias žaidėjas*).
- D. Jei žaidėjas ketina dar kartą mesti iš tos pačios metimo vietos, t. y. atlikti pakartotinį metimą, žaidėjas lieka pirmas metimo eilėje. *Pakartotinis metimas* – tai iš tos pačios metimo vietos atliekamas papildomas metimas.
- E. Siekiant, kad žaidimas vyktų sklandžiai, žaidėjas, kuriam eilė mesti dar neatėjo, gali atlikti metimą, jei žaidėjas, kuriam eilė mesti, su tuo sutinka arba jei metimas neturės įtakos žaidėjui, kuriam eilė mesti.
- F. Metimas nelaukiant savo eilės yra etiketo pažeidimas.
- G. Vykstant turnyrui jokia grupė negali aplenkti kitos grupės, išskyrus atvejus, kai tokį nurodymą pateikia oficialusis asmuo, arba jei priekyje esanti grupė yra pasitraukusi į šoną, kaip numatyta šiose taisyklėse.

802.03 Laiko viršijimas

- A. Žaidėjas viršija laiką, jei yra trasoje ir neatlieka metimo per 30 sekundžių:
 - 1. po ankstesnio žaidėjo metimo; ir
 - 2. praėjus pakankamai laiko pasiekti ir nustatyti metimo vietą; ir
 - 3. jei žaidėjui atėjo eilė mesti; ir
 - 4. per šį laiką žaidimo laukas lieka laisvas.
- B. Žaidėjui, viršijusiam laiką, už pirmą pažeidimą skiriamas įspėjimas. Žaidėjui, kuris viršijo laiką, nors tame pačiame rate dėl to jau buvo gavęs įspėjimą, skiriamas vienas baudos metimas. Ką daryti, jei žaidėjui atėjo eilė mesti, bet jo nėra trasoje, žr. 811.F.4 punktą.
- C. Žaidėjas gali paprašyti grupės papildomo laiko apsilankyti tualete. Jei per protingą laiką žaidėjas negrįžta, laikoma, kad jis dingio, ir už tą trasą jam įskaitomas rezultatas – paras plius keturi.

802.04 Startas

- A. Kiekvienoje trasoje žaidimas pradedamas žaidėjams metant diskus iš trasos starto vietos. *Starto vieta* – tai plotas, kurio ribos – starto aikštelės (jei tokia yra) kraštai. Jei starto aikštelė neįrengta, starto vieta laikomas trijų metrų ilgio stačiakampis plotas, esantis iškart už pažymėtos starto linijos. *Starto linija* – tai priekinė starto vietos linija arba linija tarp išorinių abiejų starto žymeklių briaunų.
- B. Žaidėjui paleidžiant diską, bent vienas jo atramos taškas turi būti starto vietoje ir joks atramos taškas negali būti už starto vietos ribų. *Atramos taškas* – tai vieta, kurioje bet kuri žaidėjo kūno dalis paleidžiant diską liečia žaidimo paviršių ar kitą atramą teikiančią objektą. Kuris nors žaidėjo atramos taškas gali būti už starto vietos ribų prieš paleidžiant diską arba jį paleidus, tačiau ne disko paleidimo momentu.
- C. Pažeisdamas 802.04.B punktą žaidėjas padaro pozicijos pažeidimą, todėl jam skiriamas vienas baudos metimas.

802.05 Metimo vieta

- A. *Metimo vieta* – tai žaidimo paviršiaus vieta, kurioje žaidėjas turi užimti poziciją norėdamas mesti diską. *Žaidimo paviršius* – tai paviršius (paprastai žemė), kuris gali išlaikyti žaidėją ir ant kurio žaidėjui įmanoma užimti poziciją, vadovaujantis sveika nuovoka. Vienas žaidimo paviršius gali būti aukščiau arba žemiau kito žaidimo paviršiaus. Jei nėra aišku, ar tam tikras paviršius laikytinas žaidimo paviršiumi, sprendimą turi priimti direktorius arba kuris nors oficialusis asmuo.
- B. Kiekvienoje trasoje pirmojo metimo vieta yra starto vieta.
- C. Dar viena galima metimo vieta – dropzona. *Dropzona* – tai direktoriaus nurodyta aikštyno vieta, iš kurios metama tam tikromis aplinkybėmis. Dropzona gali būti pažymėta tokiu pat būdu kaip starto vieta (tokiu atveju iš jos žaidžiama kaip iš starto vietos) arba kaip metimo vieta. Dropzonos funkciją gali atlikti starto vieta.
- D. Visais kitais atvejais metimo vieta yra 20 cm pločio ir 30 cm ilgio stačiakampis plotas, esantis už žymimojo disko arba žymeklio galinio krašto. Išilgai per šio stačiakampio vidurį einanti linija sutampa su žaidimo linija. *Žaidimo linija* – įsivaizduojama tiesi linija, nuvesta žaidimo paviršiuje nuo taikinio centro per žymimojo disko arba žymeklio centrą ir besitęsianti toliau. Jei tas žaidimo paviršius pasibaigia, žaidimo linija tęsiasi kitame artimiausiame žaidimo paviršiuje, tęsiant tą pačią liniją tolyn. *Žymimasis diskas* – tai diskas, kuris, vadovaujantis 802.06 punktu, žymi metimo vietą.

802.06 Metimo vietos žymėjimas

- A. Metimo vietą žymi mestas diskas, sustojęs žaidimo plote (ne užribyje).
- B. Kitas būdas pažymėti metimo vietą – ant žaidimo paviršiaus padėti žymeklį taip, kad šis liestų priekinį mesto disko kraštą, esantį ant žaidimo linijos. *Žymeklis* – tai mažas, paprastai nemėtomas diskas, atitinkantis žymekliams keliamus PDGA techninius reikalavimus.
- C. Kai mestas diskas sustoja ne žaidimo plote (užribyje) arba jei taisyklės leidžia perkelti metimo vietą, vadovaudamasis atitinkama taisykle žaidėjas metimo vietą turi pažymėti žymekliu.
- D. Mesdamas iš metimo vietos, kuri pažymėta kitaip nei apibūdinta šiame punkte, žaidėjas padaro metimo vietos žymėjimo pažeidimą. Už pirmą metimo vietos žymėjimo pažeidimą žaidėjui skiriamas įspėjimas. Už kiekvieną tolesnį metimo vietos žymėjimo pažeidimą per tą patį ratą žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas.

802.07 Pozicija

- A. Jei metimo vietą žymi žymimasis diskas arba žymeklis, disko paleidimo momentu žaidėjas turi atitikti šiuos reikalavimus:
 - 1. bent vienas žaidėjo atramos taškas turi būti metimo vietoje; ir
 - 2. joks žaidėjo atramos taškas negali būti arčiau taikinio nei žymimojo disko arba žymeklio galinis kraštas; ir
 - 3. visi žaidėjo atramos taškai turi būti žaidimo plote (ne užribyje).
- B. Iš dropzonos žaidžiama kaip iš starto vietos (žr. 802.04.B punktą) arba kaip iš pažymėtos metimo vietos (žr. 802.07.A punktą).
- C. Pažeisdamas 802.07.A arba 802.07.B punktą žaidėjas padaro pozicijos pažeidimą ir už tai jam skiriamas vienas baudos metimas.

803 Kliūtys ir atsitraukimas

803.01 Kliūčių patraukimas

- A. Žaidėjas turi užimti metimo poziciją taip, kad bet kokia kliūtis, kuri yra nuolatinė ir neatsiejama aikštyno dalis, būtų kuo mažiau judinama. Užėmęs poziciją žaidėjas nebegali judinti kliūties, norėdamas pasidaryti vietos metimo judesiui. Jei atlikdamas metimo judesį žaidėjas netyčia pajudina kokią nors kliūtį, už tai nėra baudžiamas.
- B. Žaidėjui neleidžiama patraukti jokių aikštyne esančių kliūčių, išskyrus toliau nurodytus atvejus.
 - 1. Žaidėjui leidžiama patraukti atsitiktines kliūtis, esančias ant žaidimo paviršiaus toliau nuo taikinio nei priekinis jo metimo vietos kraštas. *Atsitiktinė kliūtis* – tai bet koks trasoje esantis pavienis palaidas objektas (pavyzdžiui, akmuo, lapas, žagaras, atskira šaka) ar tokių objektų sancaupa, taip pat bet kuris kitas direktoriaus nurodytas objektas. Tyčia įrengti objektai, kurie yra aikštyno dalis arba susiję su varžybomis, nelaikomi atsitiktinėmis kliūtimis.
 - 2. Žaidėjas gali paprašyti, kad kiti žmonės pasitrauktų arba patrauktų savo daiktus.
 - 3. Žaidėjas gali sugrąžinti aikštyno inventorių į įprastą vietą, net jei tokiu veiksmu būtų pašalinta kliūtis.
- C. Žaidėjui, kuris aikštyne patraukia bet kokią kliūtį, išskyrus išvardytus leistinus atvejus, skiriamas vienas baudos metimas.

803.02 Atsitraukimas nuo kliūčių

- A. Žaidėjui leidžiama atsitraukti nuo šių kliūčių: kenksmingų vabzdžių ar gyvūnų arba bet kokių direktoriaus nurodytų objektų. Atsitraukiantis žaidėjas naują metimo vietą gali pažymėti ant žaidimo linijos toliau nuo taikinio, artimiausiame taške, į kurį įmanoma atsitraukti (išskyrus atvejus, kai direktorius paskelbia apie leidžiamą didesnę atsitraukimą).
- B. Jei kliūtis fiziškai trukdo žaidėjui užimti leistiną poziciją už žymimojo disko arba pažymėti disko vietą virš ar žemiau žaidimo paviršiaus, žaidėjas gali pažymėti naują metimo vietą ant žaidimo linijos iškart už tos kliūties.
- C. Žaidėjui, kuris atsitraukia nuo kliūties, išskyrus taisyklėse leidžiamus atvejus, skiriamas vienas baudos metimas.
- D. Žaidėjas gali bet kada pasinaudoti galimybe atsitraukti, apie savo ketinimą pranešdamas grupei. Tokiu atveju metimo vieta pažymima naujoje vietoje, kuri turi būti ant žaidimo linijos, toliau nuo taikinio. Prie žaidėjo rezultato pridedamas vienas baudos metimas.
- E. Baudos metimas nepridedamas, jei žaidėjas pasirenka atsitraukti gavęs baudos metimą už disko sustojimą užribyje arba aukščiau nei du metrai virš žaidimo paviršiaus.

803.03 Žala aikštynui

- A. Žaidėjui, kuris tyčia padaro žalos aikštynui, skiriami du baudos metimai. Žaidėjas taip pat gali būti diskvalifikuotas iš turnyro, vadovaujantis varžybų vadovo 3.03 punktu.

804 Nustatyti keliai

804.01 Privalomasis kelias (*Mando*)

- A. *Privalomasis kelias* apriboja galimą disko judėjimo kelią žaidžiant konkrečioje trasoje.
- B. Draudžiamoji plokštuma – tai vertikali plokštuma, kurią žymi vienas arba daugiau objektų ar kitų žymimųjų elementų, žyminčių jos ribas.
- C. Jei kuri nors mesto disko dalis aiškiai patenka į draudžiamąją plokštumą, žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas. Tolesnio metimo vieta yra to privalomojo kelio dropzona. Jei privalomajam keliui dropzona nepriskirta, metimas atliekamas iš ankstesnės metimo vietos.
- D. Jei mestas diskas buvo paleistas kitapus draudžiamosios plokštumos, žiūrint nuo galinio žymimojo disko arba žymeklio krašto, žaidėjas pažeidė privalomąjį kelią. Tolesnė metimo vieta ir nuobauda – tokios pat, kaip numatytos 804.01.C punkte.

805 Nustatytos padėtys

805.01 Padėties nustatymas

- A. Disko *padėtis* yra vieta, kurioje mestas diskas pirmą kartą sustoja.
- B. Mestas diskas laikomas sustojusiu, kai jis pirmą kartą nustoja judėti. Vandenyje arba lapijoje esantis diskas laikomas sustojusiu, jeigu juda tik dėl vandens, lapijos ar vėjo judėjimo.
- C. Jei diskas pirmą kartą sustoja virš žaidimo paviršiaus, jo padėtis yra ant žaidimo paviršiaus, tiesiai po disku. Jei po disku nėra žaidimo paviršiaus, jo padėtis yra ant žaidimo paviršiaus, kuris yra virš disko.
- D. Jei mestas diskas suskyla į gabalus, jo padėtimi laikoma didžiausio gabalo padėtis.

805.02 Diskas dviejų ar daugiau metrų aukštyje

- A. *Dviejų metrų taisykle* vadinamos taisyklės, apibūdintos 805.02 punkte. Ji galioja tik tais atvejais, kai apie jos galiojimą paskelbia direktorius. Direktorius gali paskelbti, kad dviejų metrų taisyklė galioja visame aikštyne, konkrečiose trasose ir (arba) tam tikruose objektuose.
- B. Jei paskelbta, kad dviejų metrų taisyklė galioja, tokiu atveju diskui sustojus dviejų ar daugiau metrų aukštyje virš žaidimo plote (ne užribyje) esančio žaidimo paviršiaus (matuojant nuo žemiausio disko taško iki žaidimo paviršiaus tiesiai po juo), žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas. Disko padėtis tuomet yra ant žaidimo paviršiaus tiesiai po disku.
- C. Diskui, kurį laiko žaidžiamos trasos taikinyš, dviejų metrų taisyklė netaikoma.
- D. Jei žaidėjas pajudina diską prieš nustatant, ar jis yra leistiname aukštyje, laikoma, kad diskas buvo sustojęs dviejų ar daugiau metrų aukštyje.

805.03 Disko pametimas

- A. Diskas paskelbiamas pamestu, jei žaidėjui nepavyksta jo surasti per tris minutes, skaičiuojant nuo tada, kai žaidėjas pasiekė vietą, kur, jo nuomone, diskas turėtų būti. Skaičiuoti šias tris minutes gali pradėti bet kuris grupės žaidėjas arba oficialusis asmuo, informuodamas grupę, kad laiko skaičiavimas pradėtas.
- B. Visi grupės žaidėjai turi padėti ieškoti disko. To nedarantis žaidėjas pažeidžia etiketą.
- C. Kai diskas paskelbiamas pamestu, jo statusas nebekeičiamas net jei vėliau diskas atsiranda. Diskui atsiradus žaidėjas gali jį naudoti.
- D. Žaidėjui, kurio diskas paskelbtas pamestu, skiriamas vienas baudos metimas. Tolesnis metimas atliekamas iš ankstesnės metimo vietos. Jei trasoje pametus diską leidžiama mesti iš dropzonos, žaidėjas gali rinktis mesti iš dropzonos, o ne iš ankstesnės metimo vietos.
- E. Jei prieš pasibaigiant turnyrui paaiškėja, kad žaidėjo diską, kuris paskelbtas pamestu, kažkas pašalino ar paėmė prieš diską paskelbiant pamestu, iš žaidėjo rezultato toje trasoje atimami du metimai.
- F. Jei pametus diską leidžiama mesti iš dropzonos, direktorius gali leisti žaidėjams iškart mesti nuo dropzonos, prie rezultato pridėdant du baudos metimus.

806 Nustatyti plotai

806.01 Taikinio aikštelė

- A. Bet koks metimas, atliekamas esant ne toliau nei 10 metrų nuo taikinio, matuojant nuo galinio žymimojo disko arba žymeklio krašto iki taikinio pagrindo, vadinamas *patu*.
- B. Atlikęs patą žaidėjas, prieš judėdamas link krepšio, turi parodyti, kad išlaiko pusiausvyrą už žymimojo disko arba žymeklio. Priešingu atveju žaidėjas padaro pozicijos pažeidimą, todėl jam skiriamas vienas baudos metimas.

806.02 Užribis (OB)

- A. *Užribis (OB)* – tai direktoriaus nurodytas plotas, iš kurio negalima mesti disko ir kuriame draudžiama užimti poziciją metant diską. Užribio linija priklauso užribiui. Visas aikštyno plotas, kuris nėra užribis, vadinamas *žaidimo plotu*.
- B. Diskas yra užribyje, jei jo padėtis aiškiai ir visiškai apsupta užribio.
- C. Nerastas diskas laikomas patekusių į užribį, jei akivaizdu, kad diskas sustojo užribyje. Jei įtikinamų įrodymų nėra, diskas laikomas pamestu ir žaidimas tęsiamas vadovaujantis 805.03 punktu.
- D. Žaidėjui, kurio diskas sustojo užribyje, skiriamas vienas baudos metimas. Kitą metimą žaidėjas gali atlikti iš:
 1. ankstesnės metimo vietos; arba
 2. metimo vietos, kuri pažymėta žymekliu ant žaidimo paviršiaus ne toliau nei vieno metro atstumu nuo taško, kuriame diskas kirto užribio liniją.

Šiuos žaidimo variantus direktorius gali apriboti tik iš anksto gavęs leidimą iš PDGA pagalbos varžyboms direktoriaus. Nepaisant to, ar išankstinis leidimas suteiktas, turnyre žaidėjai turi laikytis direktoriaus paskelbtų aikštyno taisyklių.

Direktoriaus sprendimu žaidėjas gali papildomai pasirinkti atlikti tolesnį metimą iš:

3. priskirtos dropzonos; arba
 4. metimo vietos, kuri pažymėta žymekliu ant žaidimo paviršiaus ne toliau nei vieno metro atstumu nuo disko padėčiai artimiausio užribio linijos taško.
- E. Jei mesto disko padėtis yra žaidimo plote (ne užribyje) ir arčiau nei vieno metro atstumu nuo užribio linijos, metimo vietą galima statmenai užribio linijai perkelti į naują vietą, kuri nuo užribio būtų nutolusi ne daugiau kaip vieną metrą. Arba, jei mestas diskas yra arčiau nei vieno metro atstumu nuo kampo, metimo vietą galima perkelti ant vieno metro ilgio linijos, einančios nuo kampo per mestą diską.
 - F. Užribio linija tęsiasi lyg vertikali plokštuma. Žymint vieno metro atstumą nuo užribio linijos, tokiu atstumu galima atsitraukti nuo taško, esančio toje vertikaloje plokštumoje tiek aukščiau, tiek žemiau užribio linijos.
 - G. Jei diskui sustojus užribyje toliau leidžiama mesti iš dropzonos, direktorius gali leisti žaidėjams iškart mesti nuo dropzonos, prie rezultato pridėdam du baudos metimus.
 - H. Direktorius gali paskelbti, kad tam tikrose trasos vietose nuo užribio galima atsitraukti daugiau nei vieną metrą.
 - I. Jei žaidėjas mestą diską patraukia anksčiau nei nustatoma, ar šis buvo užribyje, laikoma, kad diskas buvo užribyje.

806.03 Atsitiktinė sritis

- A. *Atsitiktinė sritis* – tai atsitiktinis vanduo ar bet koks kitas plotas, kurį prieš prasidedant varžybų ratui direktorius konkrečiai įvardijo kaip atsitiktinę sritį. *Atsitiktinis vanduo* – tai bet koks vandens telkinys, kuris yra žaidimo plote (ne užribyje) ir kurio direktorius neįvardijo kaip užribio.
- B. Norėdamas atsitraukti nuo atsitiktinės srities, žaidėjas gali perkelti metimo vietą į kitą vietą, kuri yra ant žaidimo linijos toliau nuo taikinio, artimiausiame taške, į kurį įmanoma atsitraukti (išskyrus atvejus, kai direktorius paskelbia apie didesnę atsitraukimą).
- C. Žaidėjui, kuris atsitraukia nuo atsitiktinės srities, išskyrus taisyklėse leidžiamus atvejus, skiriamas vienas baudos metimas.

806.04 Atsitraukiamoji sritis

- A. *Atsitraukiamoji sritis* – tai direktoriaus nurodyta sritis, kurioje negali būti disko metimo vieta. Atsitraukiamojoje srityje galioja užribio taisyklės, tik žaidėjui neskiriamas baudos metimas.

806.05 Baudos plotas (*Hazard*)

- A. *Baudos plotas* – tai direktoriaus nurodyta sritis, kurioje sustojus diskui žaidėjui skiriamas baudos metimas.
- B. Baudos plotą žyminti linija priklauso baudos plotui. Linija, skirianti užribį ir baudos plotą, priklauso užribiui.
- C. Diskas yra baudos plote, jei jo padėtis aiškiai ir visiškai apsupta baudos ploto arba ir baudos ploto, ir užribio.
- D. Žaidėjui, kurio diskas yra baudos plote, skiriamas vienas baudos metimas. Metimo vieta neperkeliamą.

- E. Jei žaidėjas mestą diską patraukia anksčiau nei galutinai nustatoma, ar šis buvo baudos plote, laikoma, kad diskas buvo baudos plote.

807 Trasos užbaigimas

- A. *Taikinys* – tai įtaisas, kurio paskirtis – aiškiai nustatyti, kad trasa užbaigta. *Taikinys krepšys* skirtas diskams sugauti; jį paprastai sudaro ant stulpo sumontuotas gaudomasis padėklas, grandinės ir jų laikomoji konstrukcija. *Taikinys objektas* paprastai turi pažymėtą plotą, į kurį reikia pataikyti.
- B. Norint užbaigti trasą su taikiniu krepšiu, metantis žaidėjas turi paleisti diską ir šis turi sustoti laikomas gaudomojo padėklo arba grandinių žemiau grandinių laikomosios konstrukcijos.
- C. Norint užbaigti trasą su taikiniu objektu, metantis žaidėjas turi paleisti diską ir šis turi atsitrenkti į tuo tikslu pažymėtą objekto plotą.

808 Rezultatai

- A. Kiekvienas žaidėjas turi vesti atskirą rezultatų kortelę, joje po kiekvienos trasos įrašydamas visos grupės rezultatus. Žaidėjas, kuris atsisako vesti rezultatus, gali būti diskvalifikuotas.
- B. Rezultatų vedimo pareigą žaidėjas gali perduoti tik savo padėjėjui.
- C. Užbaigus kiekvieną trasą, kiekvienas žaidėjas užfiksuoja visų žaidėjų rezultatus taip, kad jie būtų aiškūs kiekvienam grupės žaidėjui. Kartu su trasos rezultatu turi būti pažymima informacija apie skirtus įspėjimus ar baudos metimus.
- D. Žaidėjo rezultatas konkrečioje trasoje – tai bendras metimų skaičius, įskaitant baudos metimus. Bendras rato rezultatas yra rezultatų visose trasose suma, pridėdant visus papildomus baudos metimus. Tais atvejais, kai vietoje rezultato įrašoma kas nors kita, išskyrus skaičių (įskaitant atvejus, kai rezultato trūksta), už tai gali būti skirta nuobauda, kaip apibūdinta 808.G.2 punkte.
- E. Jei dėl žaidėjo pranešto rezultato kyla nesutarimas, grupė turi prisiminti žaidimą trasoje ir pasistengti nustatyti teisingą rezultatą. Jei grupei nepavyksta sutarti dėl žaidėjo rezultato, ji kuo greičiau (kiek praktiškai įmanoma) turi kreiptis į oficialųjį asmenį arba direktorių. Jei visi grupės žaidėjai sutinka, kad rezultatas neteisingas, rezultatą galima pataisyti iki tol, kol gražinama rezultatų kortelė.
- F. Visi žaidėjai privalo suderinti ir gražinti savo rezultatų korteles per 30 minučių nuo laiko, kai jų grupė baigė žaisti ratą. Žaidėjui, kuris rezultatų kortelės negražino laiku, skiriami du baudos metimai.
- G. Gražinus rezultatų kortelę, joje įrašytas bendras rezultatas yra galutinis, išskyrus toliau nurodytas aplinkybes.
1. Direktorius gali pridėti arba atimti baudos metimų iki tol, kol jis paskelbia, kad turnyras baigtas, arba kol išdalijami visi apdovanojimai.
 2. Jei žaidėjas gražina kortelę, kurioje jo bendras rezultatas ar atskirų trasų rezultatai yra neteisingi, netinkamai užfiksuoti arba jų trūksta, prie bendro teisingo rezultato pridėdami du baudos metimai. Šie baudos metimai nepridedami, jei rezultatas keičiamas dėl kitų pažeidimų, nustatytų žaidėjui sugražinus rezultatų kortelę, kuri iki tol buvo teisinga.
 3. Žaidėjui nuobauda neskiriama, jei kuris nors kitas žaidimo grupės narys gražino klaidingą rezultatų kortelę.

809 Kiti metimai

809.01 Metimo atsisakymas

- A. Žaidėjas gali bet kada atsisakyti savo pastarojo metimo, apie tai pranešdamas grupei. Į žaidėjo rezultatą įskaičiuojamas metimas, kurio jis atsisakė, ir vienas baudos metimas; toliau žaidėjas turi žaisti iš metimo vietos, iš kurios atliko metimą, kurio atsisakė. Baudos metimai, susiję su metimu, kurio žaidėjas atsisakė, neskiriami.
- B. Jei trasoje atsisakius metimo leidžiama mesti iš dropzonos, žaidėjas gali rinktis mesti iš dropzonos, o ne iš ankstesnės metimo vietos.

809.02 Atsarginis metimas

- A. *Atsarginis metimas* – tai papildomas metimas, neįskaičiuojamas į žaidėjo rezultatą, jei nėra naudojamas užbaigiant trasą. Prieš atlikdamas tokį metimą žaidėjas turi pranešti grupei, kad metimas bus atsarginis.
- B. Atsarginiai metimai naudojami toliau nurodytais atvejais.
 - 1. Taupant laiką. Apie atsarginį metimą žaidėjas gali paskelbti bet kuriu metu, jei:
 - a. ne iškart aišku, ar diskas yra pamestas, sustojo užribyje arba pažeidė privalomąjį kelią; ir
 - b. grupė sutinka, kad atsarginis metimas sutaupyto laiko.

Paskui žaidėjas žaidimą tęsia nuo to metimo, kuris grupės arba oficialiojo asmens pripažįstamas kaip atliktas iš tinkamos metimo vietos.

- 2. Norint pateikti apeliaciją dėl kokio nors sprendimo, kai gali būti nustatytos skirtingos metimo vietos. Jei grupės žaidėjas nesutinka su grupės sprendimu ir oficialusis asmuo nėra pasiekiamas arba jei grupės žaidėjas nori pateikti apeliaciją dėl oficialiojo asmens sprendimo, jis gali užbaigti trasą atlikdamas seriją atsarginių metimų. Užfiksuojami abiejų metimų serijų rezultatai. Išnagrinėjus apeliaciją ir priėmus sprendimą, įskaitomas tik reikiamos metimų serijos rezultatas.

809.03 Pašalinis metimas

- A. *Pašalinis metimas* – tai bet koks metimas, kuris nėra varžybinis bandymas pakeisti metimo vietą, išskyrus metimus, kurie atliekami norint pasidėti nenaudojamą diską arba grąžinti diską kitam žaidėjui, kai diskas oru nuskrieja mažiau nei penkis metrus. Disko iškritimas iš rankos nelaikomas metimu.
- B. Už pašalinį metimą žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas; paties metimo nepaisoma ir jis neskaičiuojamas.

810 Trukdymas

- A. Jei mestas diskas buvo sustojęs žaidimo plote (ne užribyje) ir vėliau buvo pajudintas, grupės sutarimu jis grąžinamas į vietą, kurioje sustojo pirmą kartą. Jei mestas diskas

- buvo sustojęs kitur, jo grąžinti nereikia, o disko padėtimi laikoma vieta, kurioje grupės sutarimu jis sustojo pirmą kartą.
- B. Pajudintas žymimasis diskas arba žymeklis grupės sutarimu grąžinamas į pradinę vietą.
- C. Jei mestas diskas atsitrenkia į žmogų ar gyvūną, toliau žaidžiama nuo vietos, kurioje jis sustoja.
- D. Jei žaidėjas ar jo inventorius sutrukdo judėti jo paties diskui, tai laikoma pažeidimu. Į žaidėjo rezultatą įskaičiuojamas tas metimas ir vienas baudos metimas; toliau žaidėjas žaidžia nuo ankstesnės metimo vietos. Su tokiu metimu susiję baudos metimai neskiriami. Jei metimui sutrukdoma metančio žaidėjo prašymu, laikoma, kad metimui sutrukdė pats žaidėjas.
- E. Jei mesto disko judėjimo kryptį kas nors (ne pats žaidėjas) tyčia pakeitė, disko padėtimi laikoma grupės sutarimu nustatyta kontakto vieta. Metantis žaidėjas gali rinktis žaisti nuo tos metimo vietos arba atsisakyti metimo negaudamas baudos metimo; pastaruoju atveju pirmasis metimas į žaidėjo rezultatą neįskaičiuojamas.
- F. Žaidėjui, kuris tyčia trukdo kitam žaidėjui kuriuo nors iš šių būdų, skiriami du baudos metimai:
1. pakeičiama mesto disko judėjimo trajektorija (išskyrus atvejus, kai siekiama ką nors apsaugoti nuo sužalojimų); arba
 2. pajudinamas arba uždengiamas mestas diskas ar žymeklis (išskyrus atvejus, kai norima identifikuoti diską, atiduoti diską savininkui, pažymėti metimo vietą, taip pat atvejus, numatytus 810.H punkte).
- G. Žaidėjams draudžiama stovėti ar palikti savo inventorių ten, kur jie patys arba inventorius gali sutrukdyti judėti metamam diskui. Žaidėjas gali pareikalauti, kad kiti žaidėjai pasitrauktų arba patrauktų savo inventorių, jei mano, kad jie gali trukdyti metimui. Atsisakymas tai padaryti – etiketo pažeidimas.
- H. Jei kito žaidėjo mestas diskas sustoja metimo vietoje arba už jos, jį galima perkelti į kitą vietą. Po metimo kito žaidėjo diskas grupės sutarimu grąžinamas į vietą, kurioje buvo sustojęs.

811 Klaidingas žaidimas

- A. Sužaisti aikštyne tinkamai – kiekvieno žaidėjo atsakomybė. Prieš žaidimą žaidėjai turėtų sudalyvauti *žaidėjų susirinkime*; jame paaiškinamos visos ypatingos aikštyno sąlygos, įskaitant papildomas trasas, pakeistas starto vietas, pakeistas krepšių vietas, užribius, privalomuosius kelius ir dropzonas.
- B. *Klaidingu žaidimu* laikomas žaidimas, kai žaidėjas nesugeba tinkamai ir nustatyta tvarka užbaigti visų aikštyno trasų arba kurį nors metimą atlieka iš netinkamos metimo vietos.
- C. Jei klaidingas žaidimas nustatomas jau grąžinus rezultatų kortelę, už klaidingą žaidimą žaidėjui skiriamas tam tikras skaičius baudos metimų.
- D. Klaidingas žaidimas nėra nei pozicijos pažeidimas, nei pašalinis metimas.
- E. Žaidėjas, kuris tyčia klaidingai sužaidžia aikštyne, siekdamas pranašumo prieš kitus, gali būti diskvalifikuotas, vadovaujantis varžybų vadovo 3.03 punktu.
- F. Klaidingo žaidimo tipai:
1. Netinkama metimo vieta. Žaidėjas metė iš vietos, kuri nėra tinkama metimo vieta. Pavyzdžiui, žaidėjas:
 - a. pradėjo žaisti trasoje iš starto vietos, kuri nėra tos trasos starto vieta; arba
 - b. metė iš metimo vietos, kuri nėra tinkamai nustatyta metimo vieta; arba

- c. diskui sustojus užribyje žaidė lyg jis būtų žaidimo plote (ne užribyje); arba
- d. metė iš metimo vietos, kuri buvo nustatyta pagal mestą diską, pažeidusį privalomąjį kelią (*Mando*); arba
- e. metė diską iš atsitraukiamosios srities, lyg tai nebūtų atsitraukiamoji sritis.

Jei po klaidingai sužaisto metimo kitų metimų nebuvo, to metimo nepaisoma. Žaidėjas meta iš tinkamos metimo vietos ir jam skiriamas vienas baudos metimas už klaidingą žaidimą. Jei po klaidingai sužaisto metimo atliktas dar vienas metimas, žaidėjas tęsia žaidimą ir jam skiriami du baudos metimai už klaidingą žaidimą.

2. Neužbaigta trasa. Žaidėjas užbaigė ratą arba metė naujoje trasoje neužbaigęs kurios nors ankstesnės trasos. Tokio klaidingo žaidimo trasoje rezultatas – atliktų metimų skaičius, prie kurio pridedamas vienas metimas trasos užbaigimui ir du baudos metimai už klaidingą žaidimą. Jei žaidėjas tyčia neužbaigia trasos, laikoma, kad jis pasitraukė iš varžybų.
3. Klaidingas trasų eiliškumas. Žaidėjas užbaigė kurią nors trasą ne pagal jos eiliškumą. Žaidėjas turi tęsti žaidimą aikštyne teisinga tvarka. Neatsižvelgiant į tai, kiek trasų per ratą sužaista klaidinga tvarka, už klaidingą žaidimą prie žaidėjo bendro rezultato pridedami du baudos metimai. Visų užbaigtų trasų rezultatas lieka toks, koks yra.
4. Žaidėjo nebuvimas trasoje. Jei prasidedant ratui žaidėjo nėra jam paskirtoje grupėje, laikoma, kad žaidėjo trasoje nėra ir joje jis nežaidžia. Taip pat laikoma, kad žaidėjo nėra trasoje, jei žaidėjo nebuvo ankstesnėje trasoje ir grupė yra pasiruošusi pradėti žaisti naujoje trasoje, o žaidėjas vis dar nepasirodo. Žaidėjui, kurio nėra trasoje, už kiekvieną trasą, kurioje nežaidė, įskaitomas rezultatas – paras plus keturi. Parą nustato direktorius.
5. Žaidėjo dingimas. Jei žaidėjas buvo su grupe, bet jo nėra, kai jam ateina eilė mesti, žaidėjui duodama 30 sekundžių grįžti į grupę. Jei per šį laiką žaidėjas negrįžta, laikoma, kad jis dingo ir už tą trasą jam įskaitomas rezultatas – paras plus keturi. Dėl šios taisyklės išimčių žr. 802.03.C punktą.
6. Praleista trasa. Varžybų ratas jau pasibaigė, o žaidėjas nesužaidė vienos ar kelių trasų. Žaidėjui už kiekvieną trasą, kurioje nežaidė, įskaitomas rezultatas – paras plus keturi.
7. Netinkama trasa. Žaidėjas užbaigė žaisti trasoje, kuri nepriklauso to rato aikštynui, vietoje trasos, kuri priklauso to rato aikštynui. Prie žaidėjo rezultato tokioje trasoje pridedami du baudos metimai.
8. Papildoma trasa. Žaidėjas užbaigė žaisti trasoje, kuri nepriklauso to rato aikštynui. Prie žaidėjo galutinio rezultato pridedami du baudos metimai. Metimai, atlikti papildomoje trasoje, neįskaitomi.
9. Klaidinga žaidimo grupė. Žaidėjas pradėjo žaisti ne jam paskirtoje grupėje. Žaidėjas turi susirasti jam paskirtą grupę ir pradėti žaisti. Metimai, kuriuos žaidėjas atliko klaidingoje grupėje, neįskaitomi. Žaidėjui gali būti skirta nuobaudų už nebuvimą paskirtoje grupėje.
10. Klaidinga pradinė žaidimo trasa. Grupė pradėjo žaisti ne jai paskirtoje trasoje. Jei kuris nors žaidėjas atlieka bent vieną metimą klaidingoje trasoje, laikoma, kad trasoje klaidingai sužaidė visa grupė. Grupė gali užbaigti trasą ir prie tos trasos rezultato kiekvienam žaidėjui pridedami du baudos metimai. Arba

žaidėjams, atlikusiems po vieną metimą, skiriamas vienas baudos metimas, o klaidingo žaidimo metimas neįskaitomas. Tada grupė turi keliauti į reikiamą trasą ir pradėti ratą.

812 Etiketetas

A. Žaidėjui draudžiama:

1. mesti, jei metimas gali ką nors sužaloti arba sutrukdyti kitam žaidėjui;
2. mesti be eilės negavus sutikimo arba jei tai trukdytų kitam žaidėjui;
3. trukdyti kitiems žaidėjams ir elgtis nesportiškai, pavyzdžiui:
 - a. šūkauti (išskyrus atvejus, kai reikia perspėti žmones, kad į juos skrieja diskas),
 - b. keiktis,
 - c. daužyti, spardyti ar mėtyti parko, aikštyno ar žaidėjo inventorių,
 - d. judėti ar kalbėti, kai kitas žaidėjas atlieka metimą,
 - e. būti priešais tolimiausią žaidėją;
4. palikti savo inventorių ten, kur jis blaškytų kitų žaidėjų dėmesį arba trukdytų judėti metamam diskui;
5. mėtyti šiukšles, įskaitant nuorūkas;
6. rūkalų dėmėmis trukdyti kitiems žaidėjams.

B. Žaidėjas privalo:

1. daryti tai, kas numatyta taisyklėse, pavyzdžiui:
 - a. padėti ieškoti pamesto disko;
 - b. patraukti inventorių, jei to prašoma;
 - c. tinkamai vesti rezultatus;
2. stebėti, kaip meta kiti grupės žaidėjai, kad matytų, ar nepažeidžiamos taisyklės, ir kad būtų lengviau rasti diskus.

C. Už pirmą kurios nors etiketo taisyklės pažeidimą žaidėjui skiriamas įspėjimas. Už kiekvieną tolesnį bet kurios etiketo taisyklės pažeidimą tame pačiame rate žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas. Apie etiketo pažeidimą pranešti arba tokį pažeidimą patvirtinti gali bet kuris nukentėjęs žaidėjas arba kuris nors oficialusis asmuo. Už pakartotinius etiketo pažeidimus direktorius gali diskvalifikuoti žaidėją.

813 Inventorius

813.01 Neleistinas diskas

- A. Žaidžiant naudojami diskai turi būti patvirtinti PDGA ir atitikti visas sąlygas, išdėstytas PDGA techniniuose standartuose. Patvirtintų diskų sąrašas pateikiamas adresu <https://pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs>.
- B. Po gamybos leistini disko pakeitimai yra tik šie:
1. žaidžiant atsiradęs nusidėvėjimas;
 2. nedidelis šlifavimas, siekiant patvarkyti nusidėvėjimo požymius ar nedidelius disko liejimo trūkumus;
 3. žymėjimas dažikliais ar atspariuoju žymekliu.
- C. Kiti disko pakeitimai po gamybos yra neleistini. Neleistini pakeitimai yra šie (sąrašas neišsamus):
1. disko modifikavimas, pakeičiant jo pradinius skriejimo parametrus;
 2. perteklinis disko šlifavimas;

3. disko cheminis arba mechaninis graviravimas, raižymas;
 4. aptinkamo storio medžiagos (pavyzdžiui, dažų) pridėjimas;
 5. tyčinis disko deformavimas taip, kad jis nebebūtų apskritas, panašus į lėkštę.
- D. Jei direktorius paskelbė, kad bus žaidžiama naktį arba esant sniegui, žaidėjams leidžiama pridėti medžiagą ar įtaisą, kurie padėtų rasti diską.
- E. Įskilęs arba skylę turintis diskas yra neleistinas.
- F. Diskas, kurio leistinumą užginčija kitas žaidėjas arba oficialusis asmuo, yra neleistinas, nebent jo leistinumą vėliau patvirtina direktorius.
- G. Žaidėjui, kuris žaisdamas meta neleistiną diską, skiriami du baudos metimai. Žaidėjas, kuris pakartotinai meta neleistiną diską, gali būti diskvalifikuotas, vadovaujantis PDGA varžybų vadovo 3.03 punktu.
- H. Visi žaidime naudojami diskai, išskyrus žymeklius, turi būti atpažįstamai pažymėti. Už pirmą nepažymėto disko metimą žaidėjui skiriamas įspėjimas. Už kiekvieną tolesnį nepažymėto disko metimą žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas.

813.02 Neleistini reikmenys

- A. Žaidėjui draudžiama naudoti bet kokius reikmenis, tiesiogiai padedančius atlikti metimą.
- B. Draudžiama pasidėti kokį nors objektą metimo kryptčiai nusistatyti.
- C. Leidžiama naudoti reikmenis, sumažinančius arba kontroliuojančius odos trynimą (pavyzdžiui, pirštines, tvarstomąsias juostas, pleistrus ar tvarsčius), medžiagas, kurios padeda pagerinti sukibimą su oda (pavyzdžiui, talką, kreidą, dulkes ar purvą) ir medicininius reikmenis (pavyzdžiui, kelio ar čiurnos įtvarus).
- D. Ant atramos taško galima pasidėti kokį nors reikmenį, pavyzdžiui, rankšluostį, bet suspaustas jis negali būti didesnio nei vieno centimetro storio.
- E. Reikmuo, kurio leistinumą užginčija kitas žaidėjas arba oficialusis asmuo, yra neleistinas, nebent jo leistinumą vėliau patvirtina direktorius.
- F. Jei kuriuo nors metu per varžybų ratą pastebima, kad žaidėjas naudoja neleistiną reikmenį, jam skiriami du baudos metimai. Žaidėjas, kuris pakartotinai naudoja neleistiną reikmenį, gali būti diskvalifikuotas, vadovaujantis PDGA varžybų vadovo 3.03 punktu.

A priedas. Mačas

A.01 Bendroji informacija

- A. Žaidžiant *mačą* du žaidėjai žaidžia ratą, stengdamiesi laimėti prieš varžovą kiekvienoje trasoje. Mačą laimi žaidėjas, laimėjęs didesniame skaičiuje trasų.
- B. Žaidžiant vadovaujamas PDGA oficialiosiomis diskgolfo taisyklėmis (jose aprašomas *metimų žaidimas*), išskyrus atvejus, kai šios taisyklės jas pakeičia.
- C. Du varžovai turi žaisti grupėje kartu su dar bent viena pora žaidėjų arba su oficialiuoju asmeniu.

A.02 Metimo tvarka

- A. Vienoje grupėje esančių varžovų porų metimo iš starto vietų tvarka turi būti tokia, kokia poros surašytos rezultatų kortelėje.

- B. Pirmoje trasoje pirmas meta tas poros varžovas, kuris rezultatų kortelėje yra pirmas. Tolesnėse trasose pirmas meta tas varžovas, kuris laimėjo ankstesnėje trasoje. Jei trasoje žaidėjai sužaidė lygiosiomis, metimo tvarka nesikeičia.

A.03 Nuobaudos

- A. Tik žaidėjo varžovas gali pranešti apie tai, kad žaidėjas pažeidė taisykles, arba žaidėją įspėti. Pranešimą gali patvirtinti bet kuris grupės žaidėjas arba oficialusis asmuo.
- B. Nuobaudos ir įspėjimai, gauti tarp trasų, priskiriami tolesnei trasai.

A.04 Rezultatai

- A. Mačo rezultatai fiksuojami tik nurodant, kuris žaidėjas konkrečiu metu yra laimėjęs didesniame skaičiuje trasų. Mačas pradedamas varžovų *lygiosiomis*. Vėliau tas žaidėjas, kuris per mačą yra laimėjęs daugiau trasų, *pirmauja* atitinkamu trasų skaičiumi, o jo varžovas *atsilieka* tuo pačiu trasų skaičiumi.
- B. Žaidėjas trasoje laimi, jei ją užbaigia atlikdamas mažiau metimų nei varžovas. Trasoje laimėjęs žaidėjas gauna 1 tašką. Kitas žaidėjas taškų negauna. Tai galima pažymėti brūkšniu. Jei abu žaidėjai trasą užbaigia atlikę vienodą skaičių metimų, trasoje *sužaista lygiai* ir žaidėjai taškų negauna.
- C. Žaidėjas gali paklausti varžovo, kiek metimų jis jau atliko trasoje, kurioje žaidžiama. Jei žaidėjas pasako klaidingą skaičių, trasoje jis pralaimi.

A.05 Pralaimėjimo pripažinimas

- A. Žaidėjas bet kada gali pripažinti, kad pralaimėjo mačą – nebūtina žaisti iki mačo pabaigos. Tokiu atveju mačą laimi jo varžovas.
- B. Žaidėjas bet kada gali pripažinti, kad pralaimėjo trasoje – nebūtina trasos užbaigti. Tokiu atveju trasoje laimi jo varžovas.
- C. Žaidėjas gali pripažinti tolesnį varžovo metimą. Tokiu atveju laikoma, kad tuo metimu varžovas užbaigė trasą.
- D. Žaidėjų pora gali bendrai pripažinti, kad trasoje sužaidė lygiosiomis.
- E. Pralaimėjimo ar metimo pripažinimas negali būti atmetamas ar atšaukiamas.

A.06 Mačo laimėjimas

- A. Jei žaidėjas pirmauja didesniu trasų skaičiumi nei jų liko žaisti, žaidėjas laimi mačą.
- B. Jei žaidėjų poros ratas pasibaigia lygiosiomis, mačas baigiamas lygiosiomis. Ką daryti esant lygiosioms, sprendžia direktorius.

B priedas. Dvejetų ir komandinis žaidimas

B.01 Bendroji informacija

- A. Dvejetų komanda susideda iš dviejų žaidėjų. Analogiškai šios taisyklės gali būti taikomos žaidžiant alternatyviais formatais, kitokio dydžio komandomis.

- B. Žaidžiant vadovaujamosi PDGA oficialiosiomis diskgolfo taisyklėmis, išskyrus atvejus, kai šios taisyklės jas pakeičia.
- C. Kalbant apie komandos rezultatus, taikomas 808 punktas „Rezultatai“, tik žodis „žaidėjas“ pakeičiamas žodžiu „komanda“.

B.02 Metimo tvarka

- A. Komandų metimo iš pirmosios trasos starto vietos tvarka turi būti tokia, kokia komandos surašytos rezultatų kortelėje (-ėse). Metimo tvarka tolesnėse starto vietose nustatoma pagal rezultatus ankstesnėje trasoje: komanda su žemiausiu rezultatu meta pirma ir t. t. Jei trasoje žaidėjai sužaidė lygiosiomis, metimo tvarka nesikeičia.
- B. Kai visų komandų metimo vieta yra ne starto vieta, meta komanda, kurios metimo vieta yra toliausiai nuo taikinio.
- C. Komandos nariai, metantys iš tos pačios metimo vietos, gali mesti bet kokia tvarka.

B.03 Nuobaudos

- A. Su metimu susijusios nuobaudos skiriamos tik tam komandos nariui, kuris atliko metimą. Visi kiti įspėjimai ir nuobaudos skiriami visai komandai ir fiksuojami komandos rezultatuose, kad ir kokių formatu žaidžiama.
- B. Bet koks metimas, kuriuo neįmanoma pagerinti komandos rezultato, vadinamas *papildomu metimu*. Komandai, kurios narys atliko papildomą metimą, už pirmą tokį pažeidimą skiriamas įspėjimas, o už kiekvieną tolesnį kurio nors komandos nario papildomą metimą skiriama po baudos metimą.

B.04 Metimo vieta

- A. Žaidžiant formatu, kai abu komandos nariai meta iš tos pačios metimo vietos, komandos nariui, kuris meta iš kitos metimo vietos nei pirmasis komandos narys, skiriamas vienas baudos metimas už klaidingą žaidimą.
- B. Metimo vietą, iš kurios meta abu komandos nariai, turi žymėti tas pats žymimasis diskas arba žymeklis. Priešingu atveju įvykdomas metimo vietos žymėjimo pažeidimas.
- C. Jei dėl kokios nors priežasties komandos metimo vieta perkeliama, abu komandos nariai turi mesti iš naujos metimo vietos.

B.05 Formatai

- A. Geriausias metimas
 1. Abu komandos nariai atlieka metimus iš starto vietos. Komanda nusprendžia, kurio disko padėtį pasirinkti tolesniam metimui. Abu komandos nariai atlieka metimus iš metimo vietos, nustatytos pagal pasirinkto disko padėtį. Komanda vėl nusprendžia, kurio disko padėtį pasirinkti, ir t. t.
 2. Komanda užbaigia trasą, kai ją užbaigia bet kuris komandos narys.
 3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – metimų iš žaistų metimo vietų skaičius plius baudos metimai, jei tokių buvo.
 4. Jei komanda pakelia mestą diską prieš pasirinkdama ar pažymėdama metimo vietą, to metimo komanda rinktis nebegali. Jei komanda pakelia abu mestus

diskus nepažymėjusi metimo vietos, antrasis pakeltas diskas grupės sutarimu gražinamas į padėtį, kurioje buvo, ir komanda turi žaisti iš pagal jį nustatytos metimo vietos.

5. Jei vieno komandos nario nėra, jis vėluoja arba nutraukia žaidimą, antrasis narys gali žaisti, bet negali atlikti metimų vietoje kito komandos nario. Pavėlavusiam komandos nariui leidžiama pradėti žaisti tik naujoje trasoje.

B. Modifikuotas geriausio metimo formatas

1. Modifikuotas geriausio metimo formatas yra toks pat kaip geriausio metimo formatas, tik su šiais pakeitimais: direktorius gali nustatyti ribą, kiek kartų komandos nariams leidžiama rinktis kiekvieno nario metimą iš starto vietos; viršijus šią ribą komandai skiriami du baudos metimai.

C. Blogiausias metimas

1. Abu komandos nariai atlieka metimus iš starto vietos. Komandos varžovai nusprendžia, kurio disko padėtį parinkti tolesniam metimui, siekdami, kad komandos rezultatas toje trasoje būtų kuo didesnis. Abu komandos nariai atlieka metimus iš metimo vietos, nustatytos pagal varžovų parinkto disko padėtį. Varžovai vėl nusprendžia, kurio disko padėtį komandai parinkti, ir t. t.
2. Komanda užbaigia trasą, kai ją iš tos pačios metimo vietos užbaigia abu komandos nariai.
3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – metimų iš žaistų metimo vietų skaičius plus baudos metimai, jei tokių buvo.
4. Jei komanda pakelia arba pažymi mestą diską anksčiau nei varžovai parinko metimo vietą, diskas grupės sutarimu gražinamas į padėtį, kurioje buvo. Tokiu atveju varžovai komandai gali parinkti metimo vietą, nustatytą pagal pakelto disko padėtį, metimo vietą, nustatytą pagal kito disko padėtį, arba ankstesnę metimo vietą (vietoje nustatytos pagal pakelto disko padėtį).
5. Jei varžovai parenka akivaizdžiai palankią metimo vietą, direktorius juos gali diskvalifikuoti.
6. Jei komandos nario nėra, jis vėluoja, pasitraukia iš žaidimo ar yra diskvalifikuojamas, diskvalifikuojama visa komanda.

D. Sunkiausias metimas

1. Sunkiausio metimo formatas yra toks pat kaip blogiausio metimo formatas, tik su šiuo pakeitimu: komanda užbaigia trasą, kai ją užbaigia bet kuris komandos narys.

E. Metimas pakaitomis

1. Komanda pasirenka, kuris komandos narys atliks pirmą metimą pirmoje trasoje. Tada iš metimo vietos, nustatytos po ankstesnio komandos nario metimo, meta kitas komandos narys ir t. t.
2. Komanda užbaigia trasą, kai ją užbaigia bet kuris komandos narys.
3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – komandos atliktų metimų skaičius plus baudos metimai, jei tokių buvo.
4. Jei vietoje komandos nario, kurio eilė mesti, metimą atlieka kitas komandos narys, tai laikoma klaidingu žaidimu ir komandai skiriamas vienas baudos metimas. Atliktas metimas neįskaitomas. Metimą vis tiek turi atlikti tas komandos narys, kurio eilė mesti. Jei po metimo, kurį atliko ne tas komandos narys, atliktas dar vienas metimas, komandai skiriami du baudos metimai ir žaidimas tęsiamas.
5. Jei iš tos pačios metimo vietos atliekamas pakartotinis metimas, jį turi atlikti tas pats žaidėjas.

6. Jei komandos nario nėra trasoje arba jis vėluoja, už tą trasą komandai įskaitomas rezultatas – paras plus keturi. Jei komandos narys pasitraukia iš žaidimo ar yra diskvalifikuojamas, diskvalifikuojama visa komanda.
- F. Modifikuotas metimo pakaitomis formatas
1. Modifikuotas metimo pakaitomis formatas yra toks pat kaip metimo pakaitomis formatas, tik su šiuo pakeitimu: direktorius gali nurodyti, kuris komandos narys kurioje trasoje turi atlikti pirmą metimą.
- G. Geriausias rezultatas
1. Abu komandos nariai žaidžia trasą kaip atskiri žaidėjai.
 2. Komanda užbaigia trasą, kai bet kuris narys ją užbaigia potencialiai mažiausiu komandos rezultatu.
 3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – rezultatas, pasiektas to komandos nario, kurio metimų skaičius trasoje mažiausias (įskaitant jam skirtus baudos metimus), plus komandai skirti baudos metimai, jei tokių buvo.
- H. Geriausias metimo pakaitomis rezultatas
1. Abu komandos nariai atlieka metimus iš starto vietos. Taip pradedamos dvi metimo pakaitomis serijos.
 2. Komanda užbaigia trasą, kai bet kurios metimo pakaitomis serijos metimu ji užbaigiama mažiausiu įmanomu komandos rezultatu.
 3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – rezultatas, pasiektas toje metimo pakaitomis serijoje, kurioje metimų skaičius mažiausias (įskaitant toje serijoje skirtus baudos metimus), plus komandai skirti baudos metimai, jei tokių buvo.

C priedas. Šaltiniai

- Oficialiosios diskgolfo taisyklės
- Klausimai – atsakymai apie taisykles
- Varžybų vadovas
- Aikštynų katalogas
- Techniniai standartai
- Informacija ir šaltiniai turnyrų direktoriams

D priedas. Matavimo vienetai

Visi taisyklėse minimi dydžiai pateikiami metrinės sistemos vienetais. Jei neturima metrinės sistemos matavimo priemonių, turi būti naudojami toliau nurodyti matmenų atitikmenys JAV įprastiniais / imperiniais matavimo vienetais.

Metrinė sistema Angliškoji sistema

10 metrų	32 pėdos ir 10 colių
3 metrai	9 pėdos ir 10 colių
2 metrai	6 pėdos ir 6 coliai
1 metras	3 pėdos ir 3 coliai
30 centimetrų	1 pėda
20 centimetrų	8 coliai
1 centimetras	1/2 colio

E priedas. Rodyklė

- [Atramos taškas](#)
- [Atsarginis metimas](#)
- [Atsilikimas](#)
- [Atsitiktinė kliūtis](#)
- [Atsitiktinė sritis](#)
- [Atsitiktinis vanduo](#)
- [Atsitraukiamoji sritis](#)
- [Baudos metimas](#)
- [Baudos plotas](#)
- [Direktorius](#)
- [Dropzona](#)
- [Dviejų metrų taisyklė](#)
- [Grupė](#)
- [Ispėjimas](#)
- [Klaidingas žaidimas](#)
- [Krepšys, taikinys krepšys](#)
- [Lygiai, sužaisti lygiai](#)
- [Lygiosios](#)
- [Mačas](#)
- [Metimas](#)
- [Metimo vieta](#)
- [Metimų žaidimas](#)
- [Objektas, taikinys objektas](#)
- [Oficialusis asmuo](#)
- [Padėtis](#)
- [Pakartotinis metimas](#)
- [Papildomas metimas](#)
- [Paras](#)
- [Pašalinis metimas](#)
- [Patas](#)
- [Pirmavimas](#)
- [Privalomasis kelias](#)
- [Privalomasis objektas](#)
- [Rato užbaigimas](#)
- [Starto linija](#)
- [Starto vieta](#)
- [Taikinys](#)
- [Tolimiausias žaidėjas](#)
- [Trasa](#)
- [Turnyro oficialusis asmuo](#)
- [Užribis](#)
- [Žaidėjų susirinkimas](#)
- [Žaidimo linija](#)
- [Žaidimo paviršius](#)
- [Žaidimo plotas \(ne užribis\)](#)
- [Žymeklis](#)
- [Žymimasis diskas](#)

F Priedas. Adaptuotosios diskgolfo taisyklės

F.01 Bendroji informacija

- A. PDGA yra pasiryžusi sukurti atvirą ir įtraukią aplinką visiems žaidėjams, nepaisant negalios. Todėl turnyrų direktoriai yra įgalioti rengti PDGA sankcionuotas adaptuotojo diskgolfo (kaip apibrėžta šiame F priede) varžybas arba varžybas, turinčias adaptuotojo diskgolfo komponentų. Jokia šio F priedo nuostata nėra skirta pakeisti ar kitaip modifikuoti PDGA taisyklių, reglamentų ir procedūrų išimčių taikymo politiką, jei tai nėra aiškiai nurodyta šiame priede. Be to, jokia šio F priedo nuostata nesuteikia PDGA sankcionuotų varžybų žaidėjui teisės dalyvauti adaptuotojo diskgolfo komponente arba naudoti šias taisykles ir negali būti aiškinama kaip suteikianti tokią teisę. Ar tam tikros varžybos arba varžybų komponentas bus adaptuotojo diskgolfo varžybos ar komponentas, sprendžia tik turnyro direktorius. Taip pat, išskyrus šiame F priede aiškiai nurodytus atvejus, jokia šio F priedo nuostata nesiekia suteikti žaidėjams papildomų teisių arba pareigų PDGA ar turnyrų direktoriams ir negali būti aiškinama kaip nustatanti tokias teises ar pareigas, išskyrus tas, kurių reikalaujama toje jurisdikcijoje galiojančiuose teisės aktuose.
- B. Jei varžybos apima adaptuotojo diskgolfo komponentą arba apskritai yra skirtos adaptuotajam diskgolfo, jose taikomi čia pateikti oficialiųjų diskgolfo taisyklių ir PDGA diskgolfo varžybų vadovo pakeitimai. *Adaptuotasis diskgolfas* – tai diskgolfo variantas, skirtas dalyviams, naudojantiems varomąjį judėjimo prietaisą. *Varomasis judėjimo prietaisas* – tai neįgaliojo vežimėlis ar kita žmogaus jėgos arba variklio varoma transporto priemonė. Judėjimo prietaisai, padedantys vaikščioti, bet nevaromi žaidėjo jėgos arba variklio, pavyzdžiui, lazda ar ramentai, nelaikomi varomaisiais judėjimo prietaisais.
- C. Jei varžybose naudojami šie pakeitimai, direktorius visoje registracijos į varžybas medžiagoje turi aiškiai nurodyti, kad varžybose galios šis priedas.
- D. Šis priedas gali būti taikomas konkrečioms divizionams arba visoms varžyboms. Varžybos, kuriose galioja šis priedas, vadinamos X kategorijos varžybomis, kaip nurodyta PDGA turo standartuose, ir joms suteikiami arba nesuteikiami reitingai, lygiai kaip ir to paties tipo varžyboms, kuriose naudojamos standartinės oficialiosios diskgolfo taisyklės ir varžybų vadovas (pavyzdžiui, vienetų, komandinėms varžyboms, mačams, varžyboms, skirtoms tik klubų partnerių nariams ar tam tikros šalies piliečiams, labdaros varžyboms).

F.02 Divizionai ir žaidėjų tinkamumas

- A. Jei varžybose, kuriose naudojami šie pakeitimai, taip pat naudojama divizionų sistema ir sportininkai skirstomi pagal negalią, norint išlaikyti lygiavertę konkurenciją, kiekvienas tokio klasifikavimo elementas arba tokių klasifikavimo elementų pogrupis turi būti priskirtas konkrečiam PDGA divizionui arba PDGA divizionų porai (pavyzdžiui, tam tikra paralimpinė sporto klasė arba sporto klasių grupė gali būti priskirta MA2 ir FA2, kita – FA1 ir MA1 divizionams).
- B. Varžybose, kuriose naudojami šie pakeitimai, žaidėjai, tinkami būti tam tikrame divizione dėl klasifikavimo pagal negalią, yra priskiriami tam divizionui net jei negalėtų jame būti, vertinant pagal reitingą.

F.03 Taisyklių pakeitimai

- A. 802.04 Startas. Jei adaptuotojo diskgolfo žaidėjas naudoja varomąjį judėjimo prietaisą, taškai, kuriuose į žemę remiasi to prietaiso ratai ar kiti komponentai, taip pat erdvė tarp ratų šioje ir kitose oficialiosiose diskgolfo taisyklėse laikomi atramos taškais.
- B. 802.05 Metimo vieta. Jei adaptuotojo diskgolfo žaidėjas naudoja varomąjį judėjimo prietaisą, jo metimo vieta yra ne 30 cm, o dviejų metrų ilgio.
- C. 803.02 Atsitraukimas nuo kliūčių. Tokios sąlygos kaip gilus purvas, neįveikiamas reljefas ar statūs šlaitai, neleidžiantys adaptuotojo diskgolfo žaidėjui, naudojančiam varomąjį judėjimo prietaisą, užimti tinkamą poziciją už žymimojo disko, laikomos kliūtimis, aprašytomis 803.02.B punkte.
- D. 806.02 Užribis (OB). Adaptuotojo diskgolfo žaidėjai, naudojantys varomąjį judėjimo prietaisą, gali atsitraukti taip pat, kaip nurodyta šiame punkte, tačiau šie žaidėjai gali laikyti, kad direktorius leido jiems atsitraukti iki trijų metrų atstumu.
- E. 807 Trasos užbaigimas. Direktorius sprendimu ant žaidimo paviršiaus gali būti paguldytas ne didesnis nei vieno metro skersmens lankas, kurio centras būtų taikino pagrindas. Toks lankas turi būti pritvirtintas prie žemės, kad nejudėtų. Direktorius sprendimu tam tikrų divizionų adaptuotojo diskgolfo žaidėjai, naudojantys varomąjį judėjimo prietaisą, užbaigia trasą ir tuo atveju, kai jų diskas visiškai sustoja lanko viduje arba jį liečia, tačiau jokia disko dalis neišlenda už lanko ribų.
- F. 813.02 Neleistini reikmenys. Adaptuotojo diskgolfo žaidėjai, turintys regėjimo negalią, gali naudoti signalizatorius ar kitus garsą skleidžiančius įrenginius ant diskų ir taikinių kaip pagalbą kryptčiai nustatyti ir diskui surasti, tarsi direktorius būtų paskelbęs, kad bus žaidžiamą naktį arba esant sniegui.
- G. 3.05 Automobiliukai, padėjėjai, vežimėliai ir grupės. Adaptuotojo diskgolfo žaidėjai, naudojantys varomąjį judėjimo prietaisą, nepažeidžia 3.05.F punkto draudimų.

Klausimai – atsakymai apie taisykles

Atnaujinta 2024 m. sausio 1 d.

Taisyklių taikymas

QA-APP-1

K:

Ar yra nustatyta prioritetų tvarka, pagal kurią įskaitomas pažeidimas, jei taikytina daugiau nei viena taisyklė?

A:

Taip. Įskaitomas pažeidimas, už kurį skiriama didžiausia nuobauda. Jei už pažeidimus skiriamos vienodos nuobaudos, įskaitomas tas pažeidimas, kuris įvyko pirmiausia. Vienam metimui negali būti skiriama nuobaudų už daugiau nei vieną pažeidimą.

QA-APP-2

K:

Jei per vieną metimą pažeidžiama ne viena taisyklė, o taisyklė laikoma pažeista tik diskui sustojus, kaip nustatyti, kuri taisyklė pažeista pirmiausia?

A:

Šioje taisyklėje „pirmiausia“ reiškia laiką, kai diskas bendru supratimu patenka į būseną, kurioje pažeidžia taisyklę. Tarkime, mestas diskas pažeidė ir užribio (OB), ir privalomojo kelio (*Mando*) taisykles. Privalomąjį kelią diskas pažeidžia vos patekęs į draudžiamąją plokštumą, o užribio taisyklę – tik sustojęs. Todėl šiuo atveju privalomasis kelias buvo pažeistas pirmiau.

QA-APP-3

K:

Ar galiu pateikti apeliaciją dėl sprendimo, kuris priimtas kito mano grupės žaidėjo atžvilgiu?

A:

Taip. Tokiu atveju tas žaidėjas gali nuspręsti atlikti atitinkamus atsarginius metimus.

QA-APP-4

K:

Mano grupės žaidėjai sako, kad diskas yra užribyje, bet man dėl to kyla abejonių. Iškilus abejonėms, turi būti priimamas žaidėjui palankus sprendimas, tiesa?

A:

Žaidėjui palankus sprendimas priimamas tik jei grupei nepavyksta priimti sprendimo dėl tolygaus nuomonių pasiskirstymo, pavyzdžiui, kai du žaidėjai mano, kad diskas yra užribyje, o kiti du mano, kad nėra. Jei didžioji grupės dalis mano, kad diskas yra užribyje, laikoma, kad jis yra užribyje.

QA-APP-5

K:

Mano grupė priėmė sprendimą, kuris, kaip paaiškėjo vėliau, yra klaidingas. Jie nusprendė, kad mano diskas nėra užribyje, nors iš tikrųjų buvo, todėl žaidžiau iš netinkamos metimo vietos. Ar už tai man gali būti skiriama nuobauda?

A:

Sužaisti aikštyne tinkamai – kiekvieno žaidėjo atsakomybė. Jei nesutinkate su grupės sprendimu, o oficialusis asmuo yra nepasiekiamas, atlikite atsarginį metimą ir vėliau kreipkitės į turnyro direktorių, kad priimtų sprendimą.

QA-APP-6

K:

Kokios taisyklės galioja, jei žaidžiu PDGA nesankcionuotame turnyre arba kitokiame su PDGA nesusijusiame varžybų rate?

A:

Jei žaidžiate varžybose, kuriose paskelbta, kad taikomos PDGA taisyklės, jame galioja oficialiosios diskgolfo taisyklės, nepaisant to, ar varžybos PDGA sankcionuotos ar ne. Varžybų vadovas taikytinas tik PDGA varžyboms. Jei dėl taisyklių nurodymų negavote, galite žaisti laikydamiesi bet kokių taisyklių, dėl kurių susitariate su grupe ar varžybų dalyviais, įskaitant PDGA taisykles.

QA-APP-7

K:

Ką daryti, jei nėra turnyro direktoriaus?

A:

Visuose PDGA sankcionuotuose turnyruose turi būti turnyro direktorius. Nesankcionuotose varžybose ar žaidžiant paprastai, direktoriaus vaidmenį gali atlikti bet kuris asmuo, kurį žaidėjai laiko turinčiu tam įgaliojimus. Jei niekas nenori būti direktoriumi, teks žaisti be kai kurių direktoriaus funkcijų. Pavyzdžiui, gali nebūti galimybės pateikti apeliaciją dėl grupės sprendimų. Kai kurios direktoriaus funkcijos gali būti įgyvendinamos kitais būdais. Pavyzdžiui, apie tai, kokia eilės išdėstytos trasos, kur yra užribiai ir kitus dalykus paprastai paaiškinama per žaidėjų susirinkimą arba padėjėjo knygelėje.

QA-APP-8

K:

Visi mano grupės žaidėjai yra sertifikuotieji oficialieji asmenys. Kai kuriose taisyklėse sakoma, kad pažeidimą turi užfiksuoti du grupės žaidėjai arba oficialusis asmuo. Ar tai gali daryti kuris nors vienas mūsų grupės narys, nes visi esame oficialieji asmenys?

A:

Ne. Pažeidimą užfiksuoti gali tik direktoriaus įgaliotas turnyro oficialusis asmuo. Vien faktas, kad esate išlaikę testą, nereiškia, kad esate konkretaus turnyro oficialieji asmenys (būtent šie taisyklėse vadinami oficialiaisiais asmenimis). Be to, tam tikrais atvejais oficialieji asmenys negali priimti sprendimų – tai priklauso nuo to, ar jie patys žaidžia. Oficialusis asmuo (įskaitant turnyro direktorių), kuris pats žaidžia, negali vienašališkai priimti sprendimų, susijusių su žaidėjais iš jo diviziono. Jei taisyklėse nurodyta, kad sprendimą gali priimti oficialusis asmuo, vienašališkai jis gali tai daryti tik jei pats nežaidžia. Tam tikrus sprendimus gali priimti metimų stebėtojas (pavyzdžiui, dėl į užribį patekusio disko padėties), jei jis yra ir oficialusis asmuo. Jei metimų stebėtojas nėra oficialusis asmuo, jo sprendimai yra tik patarimo pobūdžio, o galutinį sprendimą priima grupė.

QA-APP-9

K:

Ar pats žaidėjas gali fiksuoti arba patvirtinti savo padarytą pažeidimą?

A:

Taip.

Metimas

QA-THR-1

K:

Atsimodamas ranka užkliudžiau šaką, diskas iškrito ant žemės ir nuriedėjo tolyn nuo metimo vietos. Ar tai laikoma metimu?

A:

Ne. Jei diskas iškrenta iš rankos ar už ko nors užkliūva prieš atsimojimą arba atsimojant, tai nelaikoma metimu.

QA-THR-2

K:

Ar yra kokių nors taisyklių, nustatančių, kaip reikia mesti diską? Pavyzdžiui, ar galima mėtyti tik tomahaukus ir tamerius?

A:

Jokių apribojimų metimams nėra. Galima atlikti uždaruosius, atvirouosius metimus, tomahaukus, tamerius ar bet kokius kitus metimus, kurie ateina į galvą. Jei norite, galite „mesti“ ir koja.

Startas

QA-TEE-1

K:

Kaip gali būti pažymėtos starto vietos?

A:

Starto vietas ir dropzonas direktoriai gali pažymėti keliais būdais. Viename aikštyne gali būti naudojamos skirtingo tipo starto vietos. Jei kyla abejonių, kreipkitės į direktorių. Toliau aptariame kelis įprasčiausius starto vietų žymėjimo būdus.

- Jei įrengta starto aikštelė ir jokių ženklavimo elementų nėra, starto vieta laikoma vieta, kuri išsiskiria iš aplinkos spalva, medžiaga, aukščiu ir (arba) tekstūra.
- Kai kurių starto aikštelių priekyje įrengta judesio pratęsimo vieta. Judesio pratęsimo vieta gali būti kitokios spalvos plotas arba tiesiog vieta priešais pažymėtą starto liniją. Tokiu atveju starto vieta yra starto aikštelės dalis iki judesio pratęsimo vietos.
- Jei pažymėtas starto vietos kontūras (ištisine linija, dalinėmis linijomis ar keturiais starto žymekliais), starto vieta laikomas plotas, esantis kontūro viduje. Jei naudojami starto žymekliai, starto vietą žymi išorinės žymeklių briaunos.
- Jei starto aikštelė neįrengta, starto vieta yra trijų metrų ilgio stačiakampis plotas, esantis iškart už pažymėtos starto linijos. Starto vieta apima ir starto liniją, jei tokia pažymėta. Jei starto linija pažymėta dviem starto žymekliais, starto vieta laikomas plotas, besitęsiantis tolyn nuo išorinių tų žymeklių briaunų.
- Jei yra tik vienas starto ženklas arba vienas starto žymeklis, startas yra į vieną pusę nuo ženklo ar žymeklio, iškart už jo.

QA-TEE-2

K:

Atlikau draivą iš paaukštintos betoninės starto aikštelės. Paleidžiant diską priekinė pėdos dalis buvo išsikišusi už aikštelės priekinės briaunos. Ar tai pozicijos pažeidimas?

A:

Ne, taisyklėse sakoma, kad paleidžiant diską starto vietoje turi būti visi atramos taškai. „Atramos taškas“ reiškia vietą, kurioje bet kuri žaidėjo kūno dalis paleidžiant diską liečia žaidimo paviršių (šiuo atveju – starto aikštelę). Pėdos dalis, kuri išsikiša iš pakeltos starto aikštelės, nesiliečia su žaidimo paviršiumi, todėl taisyklės nepažeidžiamos.

Metimo vieta

QA-LIE-1

K:

Mestas diskas sustojo ant tilto virš upelio, kuris yra užribis. Ar turėčiau mesti nuo tilto ar laikoma, kad diskas yra užribyje, nes po juo yra upelis? Kas, jeigu diskas yra toje tilto dalyje, kuri yra virš žemės?

A:

Tokią situaciją turi išaiškinti turnyro direktorius. Jei aikštyno taisyklės neaiškios, atlikite atsarginį metimą. Apskritai, jei užribio linija yra vandens linija ir visas diskas yra užribyje, nepaisant to, ant ko jis sustojo, laikoma, kad diskas yra užribyje. Užribio linija tęsiasi lyg vertikali plokštuma (806.02.F punktas). Jei kuri nors disko dalis yra virš kranto, ne užribyje, tada laikoma, kad diskas yra žaidimo plote.

Metimo vietos žymėjimas

QA-MAR-1

K:

Patyręs mano grupės žaidėjas metimo vietą pažymėjo apversdamas diską ir iš tos vietos atliko metimą. Koks tai pažeidimas?

A:

Tai metimo vietos žymėjimo pažeidimas, nes metimo vieta pažymėta netinkamai. Už pirmą metimo vietos žymėjimo pažeidimą žaidėjui skiriamas įspėjimas.

QA-MAR-2

K:

Diskas įstrigo medyje, tiesiai virš kamieno. Kaip pažymėti metimo vietą?

A:

Jei metimo vietą įmanoma pažymėti tiesiai po disku, taip ir reikia padaryti. Jei ne, ją reikia pažymėti pirmoje įmanomoje vietoje ant žaidimo linijos už disku, toliau nuo taikinio.

Pozicija

QA-STA-1

K:

Pagal apibrėžimą atramos taškas reiškia vietą, kurioje „žaidėjo kūno dalis“ liečia žaidimo paviršių. Tačiau beveik visada tarp žaidėjo kūno ir žaidimo paviršiaus dar būna drabužis ar avalynė. Ar apibrėžimas apima ir juos?

A:

Taip. Šiuo atveju „žaidėjo kūno dalis“ reiškia ne tik drabužį ar avalynę, bet ir pagalbines judėjimo priemones, pavyzdžiui, lazdas ar ramentus (jei į juos remiamasi).

QA-STA-2

K:

Ar atlikdamas patą galiu pasilaikyti už šakos ar kito objekto, esančio už metimo vietos?

A:

Laikytis už ko nors, kas yra už metimo vietos, taisyklėse nedraudžiama, jei tas objektas nėra užribyje. Tik negalima to objekto judinti, nes žaidėjas turi užimti poziciją taip, kad aikštyno kliūtys būtų judinamos kuo mažiau. Remtis į kitą žmogų neleistina, nes žmogus nėra aikštyno dalis.

QA-STA-3

K:

Mūsų aikštyne ant kalvos šlaito įrengtos dvi pralaidos lietaus nuotekoms su angomis, išeinančiomis į žaidimo plotą. Jos maždaug dviejų metrų skersmens, su metalinėmis grotomis, pro kurias telpa diskas, bet žaidėjas pralįsti negali. Jei diskas sustoja tokioje pralaidoje, ar žaidėjas gali tiesiog pažymėti metimo vietą ant šlaito, tiesiai virš pralaidoje esančio disko, negaudamas baudos metimo, nes diskas yra žemiau žaidimo paviršiaus?

A:

Taip. Pralaidos viduje žaidimo paviršiaus nėra, o kalva yra žaidimo paviršius. Jei turnyro direktorius nenurodė, ką daryti diskui patekus į pralaidą, žaidėjas gali pažymėti metimo vietą ant šlaito tiesiai virš disko ir baudos metimas jam neskiriamas.

QA-STA-4

K:

Mano metimo vieta yra įkalnėje ir turiu atlikti trumpą patą. Ar galiu vieną koją statyti metimo vietoje, o kitą – ant žemės priešais metimo vietą ir prieš paleisdamas diską pakelti priekyje esančią koją nuo žemės? Po metimo iš inercijos atsiduriu už metimo vietos.

A:

Taip, tai leistina. Paleidžiant diską jūsų pozicija buvo tinkama ir po pato neperžengėte metimo vietos (neatsidūrėte arčiau taikinio).

Kliūtys ir atsitraukimas

QA-OBS-1

K:

Atlikus draivą diskas sustojo po pikniko stalo. Ar galiu toliau mesti iš už stalo? Ir ką daryti, jei diskas sustojo ant stalo?

A:

Pikniko stalai, kaip ir kiti parko ar aikštyno reikmenys, yra aikštyno kliūtys. Juos reikia traktuoti kaip ir kitas kliūtis, pavyzdžiui, krūmus ar medžius. Iš kur reikia mesti tolesnį metimą, priklauso nuo paties pikniko stalo. Jei įmanoma užimti poziciją po stalu, pavyzdžiui, pakišant po juo koją, taip ir reikia padaryti. Jei diskas sustojo ant stalo ir po stalu yra vietos, disko padėtis yra virš žemės, todėl metimo vietą reikia pažymėti po juo ir mesti iš ten. Jei diskas sustojo ant stalo ir apačioje vietos nėra, stalas laikomas vientisa kliūtimi ir metimo vieta pažymima iškart už jo, ant žaidimo linijos.

QA-OBS-2

K:

Vietoje, kurioje man reikia atsistoti, yra didelė nulūžusi šaka (30 cm storio ir 2,5 metro ilgio). Ar galiu ją patraukti?

A:

Taip, jei tik sugebėsite. Jei tik kliūtis atitinka atsitiktinės kliūties apibrėžimą, jokie apribojimai dėl dydžio netaikomi. Galite ją patraukti, jei tai atrodo praktiška ir jums pavyks atlikti metimą per 30 sekundžių, kaip numatyta taisyklėje dėl laiko viršijimo.

QA-OBS-3

K:

Mano diskas sustojo po ilga nulūžusia šaka. Šaka visiškai atitrūkusi nuo medžio ir dalis jos yra už disko, dalis – priešais jį. Ar galiu perkelti šaką?

A:

Taip. Jei kuri nors šakos dalis yra ant žaidimo paviršiaus už jūsų metimo vietos priekinės linijos, šaką galite patraukti, net jei kita jos dalis yra arčiau taikinio, žiūrint nuo galinės žymimojo disko ar žymeklio dalies.

QA-OBS-4

K:

Atsipalaidavusi, palūžusi šaka kabo iškart už mano žymeklio, todėl man sunku užimti poziciją. Šaka neliečia žemės. Ar galiu ją patraukti? Gal galiu atsitraukti kaip nuo atsiktinės srities?

A:

Ne. Kadangi šaka nėra ant žaidimo paviršiaus už žymimojo disko arba žymeklio, su ja elgiamasi taip pat kaip ir su sveika, nelūžusia šaka. Teks mesti aplink šaką.

QA-OBS-5

K:

Ar galiu atsitraukti nuo tokių dirginančių augalų kaip nuodingoji gebenė, nuodingasis ažuolas ar dilgėlės?

A:

Ne, jei apie tokį atsitraukimą nepaskelbė direktorius. Žaidėjus tokie augalai veikia skirtingai ir tik itin retais atvejais jie kelia rimtą pavojų sveikatai. Jei diskas patenka tarp tokių augalų ir iš ten mesti nenorite, visada galite pasinaudoti galimybe atsitraukti arba atsisakyti metimo, gaudami vieną baudos metimą.

QA-OBS-6

K:

Kaip pažymėti metimo vietą, kai diskas sustoja tokiame aikštno plote, kuriame auga jautrūs, saugomi, nykstantys ar vertingi augalai?

A:

Direktorius gali paskelbti, kad toks plotas yra užribis arba atsitraukiamoji sritis. Tada metimo vietą reikia pažymėti vadovaujantis atitinkama taisykle. Jei direktorius jokių specialių nurodymų nepateikė ir į tą plotą jums patekti draudžiama, toks plotas laikomas atsitraukiamąja sritimi, todėl turite žaisti vadovaudamiesi atitinkama taisykle. Turėkite

omenyje, kad bet kada galite pasinaudoti galimybe atsitraukti arba atsisakyti metimo, gaudami vieną baudos metimą.

QA-OBS-7

K:

Ką daryti, jei iš starto vietos žaisti neįmanoma, nesaugu arba ji nėra tinkamai pažymėta?

A:

Jei problemų kelia atsitiktinė kliūtis, kurios neįmanoma lengvai pašalinti (pavyzdžiui, stovintis vanduo), galite atsitraukti už starto vietos. Kitomis nepalankiomis sąlygomis atsitraukti neleidžiama, tačiau jei starto vieta slidi, galite pasidėti rankšluostų pėdos sukibimui su paviršiumi pagerinti. Jei starto vieta nėra tinkamai pažymėta, kreipkitės į oficialųjį asmenį arba kitoje grupėje žaidžiantį vietinį žaidėją (jei įmanoma), kad padėtų nustatyti starto vietos ribas.

QA-OBS-8

K:

Tiesiai prieš mane, kur ketinu mesti, kabo didelis voratinklis. Ar galiu jį suardyti?

A:

Tik jei kuri nors jo dalis yra ant žaidimo paviršiaus už jūsų metimo vietos priekinės linijos. Tokiu atveju voratinklis būtų laikomas palaidu objektu ir jį galima pašalinti kaip atsitiktinę kliūtį. Jei voratinklis yra tik disko kelyje arba jei jis neliečia žemės, jo judinti negalima.

QA-OBS-9

K:

Žaidėjui leidžiama atsitraukti nuo kliūčių ar atsitiktinės srities išilgai žaidimo linijos į artimiausią tašką, į kurį įmanoma atsitraukti. Ką reiškia „didesnis atsitraukimas“, apie kurį gali paskelbti direktorius?

A:

Didesnis atsitraukimas galėtų būti leidimas mesti iš dropzonos, atlikti pakartotinį metimą arba perkelti metimo vietą. Atsitraukti (perkelti metimo vietą negaunant nuobaudos) leidžiama esant neįprastoms situacijoms, todėl direktorius turi daug laisvės nuspręsti, ką geriausia daryti tokiais išimtiniais atvejais.

Nustatyti keliai

QA-MAN-1

K:

Mestas diskas kirto draudžiamąją plokštumą, tada parriedėjo atgal, iš reikiamos pusės apskudamas privalomąjį kelią žymintį objektą, ir sustojo prieš tą objektą. Ar vis tiek laikoma, kad pažeidžiau privalomąjį kelią (*Mando*)?

A:

Jei diskas kirto draudžiamąją plokštumą, tolesnė judėjimo trajektorija nebesvarbi. Privalomasis kelias pažeistas.

QA-MAN-2

K:

Pažeidžiau privalomąjį kelią, bet dropzona nepažymėta. Kur turėtų būti mano metimo vieta?

A:

Turite grįžti į ankstesnę metimo vietą.

Padėties nustatymas

QA-POS-1

K:

Kaip pažymėti metimo vietą, jei diskas sustojo nepasiekiamoje vietoje po žaidimo paviršiumi, pavyzdžiui, kokiam nors plyšyje? Ar už tai skiriama kokia nors nuobauda?

A:

Taisyklės, taikytinos diskui, sustojusiam virš žaidimo paviršiaus, galioja ir diskui, kuris yra žemiau žaidimo paviršiaus. Jei matote, kad diskas įlindo į kokį nors plyšį, tačiau, vadovaujantis sveika nuovoka, ten neįmanoma užimti pozicijos, metimo vietą galite pažymėti ant žaidimo paviršiaus tiesiai virš jo. Už tai baudos metimas neskiriamas. Jei taškas tiesiai virš disko yra ore arba kokio nors vientiso objekto viduje, metimo vietą pažymėkite ant žaidimo linijos toliau nuo taikinio, artimiausiame taške, kuriame įmanoma tai padaryti.

Diskas dviejų ar daugiau metrų aukštyje

QA-2M-1

K:

Ar dviejų metrų taisyklė tebegalioja?

A:

Apskritai dviejų metrų taisyklė negalioja. Tačiau turnyro direktorius gali nuspręsti paskelbti ją galiojančia visame turnyre arba tam tikroje turnyro dalyje ar tam tikriems objektams. Apie tai pranešama per žaidėjų susirinkimą ir (arba) padėjėjo knygelėje.

QA-2M-2

K:

Diskui, kurį laiko taikinys, dviejų metrų taisyklė netaikoma. O kas, jei diską laiko kitas aikštyno inventorius, pavyzdžiui, starto vietos arba aikštyno ženklas?

A:

Tokiu atveju dviejų metrų taisyklė taikoma, nes bet koks kitas inventorius nėra taikinys. Vienintelė išimtis yra trasos, kurioje žaidžiama, taikinys, taigi jei koku nors būdu jūsų diskas užstrigtų dviejų ar daugiau metrų aukštyje ant taikinio, skirto kitai trasai, jam būtų taikoma dviejų metrų taisyklė.

QA-2M-3

K:

Oficialusis asmuo nusprendė, kad mano diskas buvo aukščiau nei du metrai virš žaidimo paviršiaus man dar nespėjus prie disko prieiti ir pasižiūrėti pačiam. Kitas žaidėjas papurtė medį ir diskas iškrito man nespėjus pasižymėti metimo vietos. Buvo paskelbta, kad dviejų metrų taisyklė galioja. Ką daryti?

A:

Kadangi sprendimą priėmė oficialusis asmuo, dviejų metrų taisyklė yra taikoma ir metimo vieta pažymima po disko užstrigimo vieta. Šią vietą kiek įmanoma tiksliau turi nustatyti oficialusis asmuo ir jūsų grupė.

Disko pametimas

QA-LOS-1

K:

Mano mestas diskas skriejo link ežero, kuris yra užribis, ir išnyko iš akiračio. Disko neberadome. Ar jį reikėtų laikyti pamestu ar sustojusiu užribyje?

A:

Jei grupė sutinka, jog akivaizdu, kad diskas pateko į užribį – ežerą, reikia laikyti, kad taip ir įvyko, ir vadovautis užribio taisyklėmis. Jei neaišku, ar diskas nuskriejo į ežerą, jį reikėtų laikyti pamestu.

Taikinio aikštelė

QA-PUT-1

K:

Jei patą atlieku išskėtęs kojas, ar mano kita pėda privalo būti prie linijos, statmenos metimo vietai?

A:

Ne. Kita pėda turi būti ne arčiau taikinio nei galinis žymimojo disko ar žymeklio kraštas. Taigi tą pėdą galima statyti ir kitur, ne vien į šoną nuo pėdos, kuri yra už žymimojo disko ar žymeklio. Iš tikrųjų pėda, esanti už žymimojo disko ar žymeklio, gali būti nutolusi iki 30 cm už jo (toks metimo vietos ilgis) ir (arba) 10 cm į šoną (pusė metimo vietos pločio, kuris yra 20 cm), taigi kita pėda gali būti ir arčiau taikinio. Tiesiog ji negali būti arčiau nei galinis žymimojo disko ar žymeklio kraštas. Taip pat nepamirškite, kad norint tinkamai nustatyti tokį pat atstumą nuo taikinio, koku nutolęs galinis žymimojo disko ar žymeklio kraštas, reikia brėžti apskritimą, kurio centre – taikiny.

Užribis

QA-OB-1

K:

Mano mėgstamiausias draiveris sustojo užribyje. Ar galiu jį pasiimti ir naudoti tolesniam metimui?

A:

Taip, jei jums pavyks atlikti metimą per 30 sekundžių, kaip numatyta taisyklėje dėl laiko viršijimo.

QA-OB-2

K:

Mestas diskas pateko į aukštomis nendrėmis apaugusį tvenkinį, kuris yra užribis. Atsitraukus vieną metrą nuo taško, kuriame diskas kirto užribio liniją, tektų stovėti viduryje nendrių. Ar galiu tiesiog grįžti į starto vietą?

A:

Taip. Grįžti į ankstesnę metimo vietą – vienas iš variantų, ką daryti, kai diskas sustoja užribyje. Kitas variantas – pranešti, kad metimo atsisakote. Rezultatas būtų toks pat. Taip pat galite rinktis atsitraukti toliau nuo taikinio išilgai žaidimo linijos (negaudami už tai

papildomo baudos metimo), nes tai būtų atsitraukimas jau gavus baudos metimą už disko sustojimą užribyje. Paprastai šis variantas būna geriausias.

QA-OB-3

K:

Mano diskas atsitrenkė į lanksčią tvorą iš užribio pusės. Ar tvorai išsilenkus arba diskui šiek tiek išsikišus per skylę tvoroje diskas buvo žaidimo plote (ne užribyje)?

A:

Ne. Tvorą yra užribio plokštuma, kuri išsilenkia kartu su tvora. Jei į tvorą įlindęs diskas joje neužstrigo, tvora laikoma vientisu paviršiumi, kuris nebuvo pažeistas. Taigi atsitrenkęs į tvorą diskas nebuvo patekęs į žaidimo plotą.

QA-OB-4

K:

Mano diskas sustojo užribyje. Ar galiu pasinaudoti pasirenkamo atsitraukimo taisykle ir metimo vietą pasižymėti toliau ant žaidimo linijos, o ne vieno metro atstumu nuo užribio linijos?

A:

Po metimo, dėl kurio žaidėjui skiriamas baudos metimas, ir reikia iš naujo nustatyti metimo vietą (pavyzdžiui, diskui sustojus užribyje arba aukščiau nei du metrai virš žaidimo paviršiaus), žaidėjas gali rinktis atsitraukti be papildomo baudos metimo. Pirmiausia atsitraukiama pagal 806.02.D punktą, tada galima atsitraukti atgal išilgai žaidimo linijos (803.02.D, E punktai). Pasinaudojęs pasirenkamo atsitraukimo taisykle, žaidėjas nebegali atsitraukti dar vieno metro nuo užribio linijos, net jei perkelta metimo vieta yra netoli užribio.

QA-OB-5

K:

Mestas diskas sustojo prie upelio, kuris yra užribis. Sunku nustatyti, ar diskas yra upelyje, nes vanduo kažkiek semia pakrantės purvą ir žolę. Kitas žaidėjas paspaudė diską, norėdamas pažiūrėti, ar po juo yra vandens. Ar tokiu atveju mano diskas laikomas buvusiu žaidimo plote (ne užribyje), nes kitas žaidėjas jį palietė?

A:

Ne. Jei jūs pats pajudintumėte savo diską, kuris galimai yra užribyje, iškart būtų laikoma, kad diskas buvo užribyje. Tačiau atvirkštinės taisyklės, kuri teigtų, kad kitam žmogui pajudinus diską iškart būtų laikoma, jog šis buvo žaidimo plote arba užribyje, nėra. Jei diską šiek tiek pajudintų kitas žmogus, diską reiktų grupės sutarimu grąžinti į apytikslę pradinę jo vietą.

QA-OB-6

K:

Mano grupės žaidėjas padarė pozicijos pažeidimą ir apie tai buvo paskelbta (pažeidimą patvirtino dar vienas grupės žaidėjas). Mestas diskas sustojo užribyje. Ar žaidėjui turi būti skiriamas įspėjimas, baudos metimas ar du baudos metimai?

A:

Net ir už pirmą pozicijos pažeidimą žaidėjui skiriamas baudos metimas. Šiuo atveju įvyko keli pažeidimai. Paprastai įskaitomas tas pažeidimas, kuris įvyko pirmiausia. Šiuo atveju tai pozicijos pažeidimas (nors tai esmės nekeičia, nes abiem atvejais būtų skirtas vienas baudos metimas). Metimo kartoti nereikia, taigi toliau žaidžiama kaip ir kitais atvejais, kai diskas sustoja užribyje. Kadangi žaidėjui negalima skirti baudos metimų už skirtingus pažeidimus, įvykdytus atliekant tą patį metimą, skiriamas tik vienas baudos metimas.

QA-OB-7

K:

Vadovaujantis taisyklėmis, norint nustatyti metimo vietą, reikia žinoti, kur „diskas kirto užribio liniją“. Kuriame taške tai įvyksta? Pavyzdžiui, diskas galbūt kurį laiką skriejo virš užribio linijos. Ar tas taškas būtų ten, kur pirmoji disko dalis kirto liniją, ar ten, kur liniją kirto visas diskas?

A:

Reikia imti tašką, kuriame liniją kirto visas diskas. Kadangi diskas yra skritulio formos, teoriškai reikėtų nustatyti tašką, kuriame jis paskutinį kartą lietė užribio linijos kraštą. Būtent šis taškas naudojamas nustatant tolesnio metimo vietą.

Atsitiktinė sritis

QA-CAS-1

K:

Mano diskas sustojo upelyje, kuris yra atsitiktinė sritis. Ar už žymimojo disko arba žymeklio galiu pasidėti akmenį arba nulūžusią šaką ir atsistoti ant jų, kad nesušlapčiau kojų?

A:

Ne. Jei renkatės neatsitraukti išilgai žaidimo linijos, turite užimti poziciją vadovaudamiesi tomis pačiomis taisyklėmis, kaip ir bet kurioje kitoje aikštyno vietoje. Vienintelis atvejis, kai galite judinti kliūtis – tada, kai reikia jas pašalinti iš metimo vietos. Jei nenorite žaisti iš tokios metimo vietos, kokia ji yra, arba atsitraukti nuo atsitiktinės srities, galite atsitraukti toliau arba atsisakyti metimo, tik už tai gausite vieną baudos metimą.

QA-CAS-2

K:

Ar taisyklėje dėl atsitraukimo nuo atsitiktinės srities minimas „vandens telkinys“ apima ir užšalusį ar snieguotą plotą?

A:

Ne. Taisyklėse minimas „atsitiktinis vanduo“ yra vanduo tuo pavidalu, koku jis paprastai ir suprantamas – skystos būklės. Taisyklėse nenumatytas atsitraukimas nuo sniego, ledo ar garų, jei tokių pasitaikytų. Tiesa, direktorius gali paskelbti, kad ledas arba sniegas yra atsitiktinės kliūtys. Tokiu atveju juos būtų galima pašalinti, jei būtų jūsų metimo vietoje arba už jos.

Trasos užbaigimas

QA-COM-1

K:

Jei mano diskas yra šalia krepšio, ar privalau jį įmesti ar užtenka įdėti į krepšio gaudomąjį padėklą ir paleisti?

A:

Diską galima ir įdėti, bet būtina paleisti iš rankos ir prieš išimant palaukti, kol visiškai sustos. Metimo sąvoka apima disko paleidimą, todėl norint užbaigti trasą neužtenka pateriu paliesti grandines ar krepšio gaudomąjį padėklą, nes toks veiksmas nėra laikomas metimu.

QA-COM-2

K:

Atlikau patą ir diskas sustojo ant krepšio viršaus. Ką daryti?

A:

Trasos dar neužbaigėte. Pažymėkite metimo vietą po disku ir tęskite.

QA-COM-3

K:

Atlikus patą diskas užkibo už krepšio gaudomojo padėklo krašto ir horizontalioje padėtyje laikosi ant dviejų kilpų. Ar laikoma, kad trasa baigta?

A:

Taip.

QA-COM-4

K:

Visa grupė matė, kaip mano lankstus pateris įlindo į krepšį per jo šonines groteles, jose neužstrigo ir sustojo krepšio viduje. Grupės nariai sako, kad taip negalima. Ar toks patas užskaitomas?

A:

Taip. Visiškai nesvarbu, kaip skriejo diskas. Jei jis yra laikomas padėklo arba grandinių žemiau grandinių laikomosios konstrukcijos, trasa užbaigta.

QA-COM-5

K:

Atlikdamas patą atsispiriu kita koja ir paleidęs diską laikausi ant atraminės kojos. Paprastai sustingstu kelioms sekundėms, tada žengiu link taikinio, statydamas į priekį koją, kuri buvo pakelta. Ar tai pozicijos pažeidimas?

A:

Sunku pasakyti. Norėdamas „parodyti, kad išlaiko pusiausvyrą“, žaidėjas paleidęs diską turi atlikti veiksmą, kuris parodytų, kad judėjimas link taikinio sustojo. Tik tada jis gali eiti link taikinio. Štai keli pavyzdžiai, kaip žaidėjas gali parodyti, kad išlaiko pusiausvyrą: 1) aiški pauzė išlaikant pusiausvyrą; 2) pakeltos kojos nuleidimas ant žemės už žymimojo disko ar žymeklio; 3) žymimojo disko ar žymeklio pakėlimas. Esmė – prieš judant pirmyn parodyti, kad išlaikoma pusiausvyra ir kūno kontrolė už žymimojo disko ar žymeklio. Geriausia būtų nepalikti vietos abejonėms. Tai nėra sunku, jei patą atlikęs žaidėjas iš tikrųjų išlaiko kūno kontrolę.

QA-COM-6

K:

Kai mano diskas jau buvo sustojęs krepšio grandinėse, leidau atlikti patą kitam žaidėjui. Jo diskas išstūmė iš krepšio mano diską ir šis atsidūrė ant žemės. Ar norėdamas užbaigti trasą turiu atlikti dar vieną metimą?

A:

Ne. Jei diskas jau buvo sustojęs laikomas krepšio, trasą užbaigėte. Galite pasiimti diską ir eiti į tolesnę trasą.

QA-COM-7

K:

Trasoje, kurioje iš metimo vietos krepšio nesimatė, mečiau greitą, stabilų diską ir šis atsitrenkęs į žemę nušoko krepšio kryptimi. Priėję prie krepšio pamatėme, kad diskas įstrigęs krepšio padėklo išorinėje pusėje. Ar laikoma, kad trasa užbaigta?

A:

Taip. Jei diskas yra laikomas padėklo arba grandinių žemiau grandinių laikomosios konstrukcijos, trasa užbaigta.

Rezultatai

QA-SCO-1

K:

Ar skiriama kokia nors nuobauda neužfiksavus rezultato kurioje nors vienoje trasoje, net jei bendras rezultatas yra teisingas?

A:

Taip. Rezultatų kortelės, kuriose neįrašytas kurios nors trasos rezultatas, laikomos neteisingomis, todėl tokiu atveju prie teisingo bendro rezultato pridedami du baudos metimai.

QA-SCO-2

K:

Mano grupės narys vedė rezultatus į popierinę rezultatų kortelę ir jo paties rato ir trasų rezultatai yra teisingi. Tačiau kortelėje įrašyti kitų žaidėjų rezultatai visiškai neatitinka tikrovės. Kadangi nuobauda už neteisingą rezultatų kortelę taikoma tik tada, kai žaidėjas pateikia klaidingą savo paties rezultatą, ar žaidėjui leidžiama improvizuoti su kitų žaidėjų rezultatais?

A:

Žaidėjas nebaudžiamas, jei vesdamas kito žaidėjo rezultatą padaro klaidą, tačiau bet kokių skaičių rašymas nėra rezultato vedimas, todėl turnyro direktorius tokį žaidėją gali diskvalifikuoti. Žaidėjai turi sąžiningai stengtis vesti teisingus rezultatus ir tinkamai užpildyti rezultatų kortelę. Pasibaigus ratui grupė turi suderinti visus rezultatų kortelių skirtumus ir tik tada šias korteles gražinti. To padaryti neįmanoma, jei kas nors į kortelę nesurašo tikslių rezultatų.

Metimo atsisakymas

QA-ABA-1

K:

Ką reiškia metimo atsisakymas? Kuo tai skiriasi nuo anksčiau galiojusių taisyklių dėl pasirenkamo pakartotinio metimo?

A:

Kai žaidėjas atsisako metimo, iš esmės žaidžiama, lyg metimas nebuvo atliktas. Metimas, kurio žaidėjas atsisakė, ir vienas baudos metimas įtraukiami į rezultatą. Atsisakius metimo tampa nebesvarbu, kokia nauja metimo vieta būtų buvusi, jei metimas būtų užskaitytas, taip pat neskiriamos ir su tuo metimu susijusios nuobaudos.

QA-ABA-2

K:

Trumpoje, lengvoje trasoje atlikdamas draivą netyčia paleidau diską į tankų mišką ir jis įstrigo aukštai medyje. Buvo paskelbta, kad dviejų metrų taisyklė galioja. Nenoriu mesti iš miško, todėl ketinu kartoti metimą iš starto vietos. Ar tai bus mano trečias ar ketvirtas metimas?

A:

Turėtumėte pranešti, kad draivo atsisakote. Tada atliksite trečią metimą. Atsisakius metimo įskaitomas atliktas metimas ir pridamas vienas baudos metimas. Su metimu, kurio atsisakoma, susijusios nuobaudos neskiriamos.

QA-ABA-3

K:

Atlikau metimą, pakėliau žymeklį ir tik tada supratau, kad noriu atsisakyti metimo. Ar galiu tai padaryti, nors to metimo vieta nebėra pažymėta?

A:

Taip, tik su grupe turite sutarti, kur buvo apytikslė metimo, kurio atsisakėte, vieta, kad galėtumėte iš jos mesti dar kartą.

Atsarginis metimas

QA-PRO-1

K:

Kokia atsarginio metimo taisyklės esmė ir kada tokių metimų gali prireikti?

A:

Atsarginio metimo prireikia, kai žaidėjas nesutinka su grupės sprendimu, o oficialusis asmuo yra nepasiekiamas arba kai toks metimas sutaupytų laiko, pavyzdžiui, jei kyla įtarimas, kad

diskas yra pamestas, sustojo užribyje ar pažeidė privalomąjį kelią (*Mando*). Atlikus atsarginį metimą galima žaisti toliau, atidedant sprendimo priėmimą iki tol, kol nustatomas mesto disko statusas arba kol oficialusis asmuo tampa pasiekiamas ir išsprendžia kilusį neaiškumą. Jei sprendimas yra užginčijamas ar lieka neaiškus, žaidėjui gali prireikti sužaisti tiek nuo pirmojo, tiek nuo atsarginio metimo ir užbaigti trasą abiem variantais. Priėmus galutinį sprendimą įskaitomi tik tie metimai, kurie susiję su reikiamu variantu.

Pašalinis metimas

QA-PRA-1

K:

Pasižymėjęs metimo vietą mestelėjau paterį link kuprinės, kuri stovėjo maždaug už trijų metrų. Diskas atsitrenkė į kuprinę ir nuriedėjo apie 10 metrų nuo kalno. Ar tai laikytina pašaliniu metimu?

A:

Ne. Metimas, atliekamas norint pasidėti nenaudojamą diską, kai šis oru nuskrieja mažiau nei penkis metrus, nėra pašalinis metimas.

QA-PRA-2

K:

Mano draugas prie starto vietos netyčia paliko nenaudojamą diską. Aš jį paėmiau, pamačiau draugą kitoje trasoje ir numečiau jam diską. Draugas buvo maždaug už 30 metrų. Ar tai laikytina pašaliniu metimu?

A:

Taip. Diskas oru nuskriejo daugiau nei penkis metrus, todėl toks metimas laikomas pašaliniu metimu, neatsižvelgiant į tai, koks buvo metimo tikslas.

QA-PRA-3

K:

Mano grupės žaidėjas susinervino, nes prametė trumpą patą. Jau užbaigęs trasą jis smarkiai metė paterį į grandines būdamas dviejų metrų atstumu nuo krepšio. Ar tai laikytina pašaliniu metimu?

A:

Taip. Tai nebuvo varžybinis metimas, be to, jis atliktas ne siekiant pasidėti nenaudojamą diską ar grąžinti diską kitam žaidėjui. Todėl toks metimas laikomas pašaliniu metimu.

Trukdymas

QA-INT-1

K:

Mano diskas įstrigo medyje gerokai aukščiau nei du metrai (paskelbta, kad dviejų metrų taisyklė galioja), o kito žaidėjo mestas diskas jį išmušė ir diskas nusileido ant žemės. Kur turėtų būti mano metimo vieta ir ar man skiriamas baudos metimas už dviejų metrų taisyklės pažeidimą?

A:

Dalyje apie trukdymą sakoma, kad jei diskas buvo pajudintas, toliau žaidžiama nuo ten, kur jis buvo sustojęs pirmą kartą. Kadangi tai buvo gerokai aukščiau nei du metrai virš žaidimo paviršiaus, jums skiriamas baudos metimas – viskas daroma taip, lyg diskas būtų likęs medyje.

Klaidingas žaidimas

QA-MIS-1

K:

Mano grupė sužaidė trasoje, kuri nepriklauso turnyro aikštynui. Kokia nuobauda už tai skiriama?

A:

Jei trasoje sužaista vietoje kitos trasos, kuri priklauso aikštynui, prie sužaistos trasos rezultatų pridedama po du baudos metimus. Jei trasoje sužaista papildomai, sužaidžiant ir visose aikštynui priklausančiose trasose, du baudos metimai pridedami prie galutinio kiekvieno žaidėjo rezultato (žaidimo papildomoje trasoje rezultatai neįskaitomi).

QA-MIS-2

K:

Netyčia atlikau metimą nuo kito žaidėjo disko. Ar tai pozicijos pažeidimas ar klaidingas žaidimas?

A:

Tai klaidingas žaidimas, nes metėte iš klaidingos metimo vietos. Pozicijos pažeidimas įvykdomas tada, kai metama iš tinkamos metimo vietos, tik žaidėjas ją pažeidžia atlikdamas metimą.

QA-MIS-3

K:

Atlikdamas draivą pažeidžiau privalomąjį kelią, bet tai supratome tik tada, kai jau atlikau kitą metimą. Ką dabar daryti?

A:

Antrasis metimas laikomas klaidingu žaidimu, nes atliktas iš netinkamos metimo vietos. Jis turėjo būti atliekamas iš dropzonos (o jei tokios nėra – iš starto vietos). Kadangi klaidą pastebėjote po vieno klaidingo metimo, tas klaidingas metimas nėra įskaitomas. Vietoje to už klaidingą žaidimą jums skiriamas vienas baudos metimas. Kitą metimą turite atlikti iš metimo vietos, kuri būtų tinkama pažeidus privalomąjį kelią. Baudos metimas už privalomojo kelio pažeidimą irgi įskaitomas, nes pažeidimas įvyko prieš metimą, kuris laikomas klaidingu žaidimu.

QA-MIS-4

K:

Gražinės rezultatų kortelę supratau, kad esu neužbaigęs vienos trasos, nors ją ir buvau pradėjęs. Kokia nuobauda už tai skiriama?

A:

Skiriami du baudos metimai, kaip nurodyta 811.C punkte. Be to, pridedamas dar vienas metimas (pagal 811.F.2 punktą) trasos užbaigimui. Galutinis tos trasos rezultatas – atliktų metimų skaičius plus du baudos metimai, plus dar vienas metimas trasos užbaigimui.

QA-MIS-5

K:

Viduryje varžybų rato man suskaudo pilvą ir teko išskubėti į tualetą. Užtrukau ilgokai ir grupė sužaidė vieną trasą be manęs. Ar galiu tęsti žaidimą su jais, priimdamas nuobaudą už praleistą trasą?

A:

Taip. Apie tai, ką daryti, žr. 811.F.4 ir 811.F.5 punktus.

QA-MIS-6

K:

Į aikštyną atvykau vėlokai, jau po dviejų minučių signalo, ir sužinojau, kad man paskirta pradėti nuo 12 trasos, kuri yra visai kitame parko gale. Iki jos nusigauti niekaip nespėčiau, todėl už praleistą trasą man gresia paras plus keturi. Tada pastebėjau, kad 3 trasoje, kuri visai šalia, žaidžia trijų žmonių grupė. Jei žaisčiau su jais, gaučiau du baudos metimus už žaidimą

klaidingoje trasoje ir (arba) klaidingoje grupėje – dviem mažiau nei gresia už trasos praleidimą. Ar suprantu teisingai?

A:

Ne visai. Už tyčinį klaidingą žaidimą trasoje savo naudai žaidėjas gali būti diskvalifikuotas. Jokie metimai, atlikti žaidžiant su klaidinga žaidimo grupe, neįskaitomi. Jums reikia susirasti grupę, į kurią esate paskirtas.

QA-MIS-7

K:

Mano diskas pateko į krepšį, kuris nėra tikrasis žaidžiamos trasos taikiny. Ką toliau daryti?

A:

Tokiu atveju taikiny yra eilinė kliūtis. Pažymėkite metimo vietą žaidimo paviršiuje po disku (805.01.C punktas) ir iš jos atlikite tolesnį metimą. Jei paaiškėtų, kad suklydote ir pradėjote žaisti tolesnėje trasoje (arba užbaigėte ratą), tinkamai neužbaigdami ankstesnės trasos, tai būtų laikoma klaidingu žaidimu. Žr. 811.F.2.

Etiketas

QA-COU-1

K:

Mano varžovas mėgsta daryti man psichologinį spaudimą, pavyzdžiui, pasakydamas, koks mano rato rezultatas, tvirtindamas, kad pataikysiu arba pramesiu patą ir pan. Ar galiu paskelbti, kad jis įvykdė etiketo pažeidimą?

A:

Galbūt. Nors į etiketo pažeidimų sąrašą negarbingas elgesys tiesiogiai nėra įtrauktas, nuobauda gali būti skiriama už bet kokį elgesį, kuris trukdo kitiems žaidėjams ir yra nesportiškas. Jums pačiam reikia nuspręsti, ar žaidėjo elgesys yra toks blogas, kad jį galima laikyti pažeidimu. Trumpai tariant, problemą su tuo žmogumi reikės išspręsti jums pačiam, jūsų grupei ir (arba) kitiems žaidėjams. Jei žaidėjo elgesys tikrai blogas arba netgi tapo žaidėjo įpročiu, galite apie tai pranešti turnyro direktoriui ir (arba) PDGA drausmės komitetui.

Įranga

QA-EQU-1

K:

Ar galima naudoti tolimačius?

A:

Taip, tačiau nepamirškite, kad metimą turite atlikti per 30 sekundžių, kaip numatyta taisyklėje dėl laiko viršijimo.

QA-EQU-2

K:

Ar PDGA varžybose leidžiama naudoti nupigintus PDGA patvirtintų modelių diskus (diskus su dvigubu spaudu, gamyklinius perdirbinius, diskus su spaudo ar kitokiais trūkumais ir pan.)?

A:

Taip. Tokius diskus galima naudoti PDGA varžybose, jei jie atitinka visus bendruosius reikalavimus (dėl svorio, briaunos aštrumo, lankstumo ir pan.), pateiktus PDGA techninių standartų dokumente. Žaidėjai visada turi teisę užginčyti varžybose naudojamo disko leistinumą. Tokiais atvejais galutinį sprendimą turi priimti turnyro direktorius.

QA-EQU-3

K:

Savo mėgstamiausią paterį palikau automobilyje. Ar gali draugas jį man atnešti prasidėjus varžybų ratui?

A:

Taip. Prasidėjus ratui kuprinę galima papildyti naujais diskais. Tik nei jūs, nei draugas neturėtų blaškyti kitų žaidėjų dėmesio. Taip pat nepažeiskite taisyklės dėl laiko viršijimo. Tinkamiausias laikas perduoti diską – tarp trasų.

QA-EQU-4

K:

Anksčiau žaidžiau ultiemeitą, todėl žaisdamas diskgolfa mėgstu mėvėti sukibimą pagerinančias pirštines. Ar galiu jas naudoti?

A:

Taip. 813.02.C punkte pirštinės paminėtos tarp leidžiamų odos trynimą mažinančių reikmenų.

QA-EQU-5

K:

Diskas sustojo ant labai kietos, akmenuotos žemės. Ar galiu pasitiesti rankšluostį ar kokį kitą paklotą, norėdamas apsaugoti kelį?

A:

Taip. Metimo vietoje, įskaitant dropzoną ir starto vietą, galima pasitiesti rankšluostį ar nedidelį paklotą, kuris suspaustas būna ne didesnio nei vieno centimetro storio.

QA-EQU-6

K:

Ar galiu diską sulankstyti į kelias dalis ir mesti kaip kamuolį?

A:

Ne, tai laikytina disko modifikavimu po jo gamybos, pakeičiant pradinį skriejimo parametrus (813.01.C.1 punktas). Techniniuose standartuose reikalaujama, kad metamas diskas būtų skritulio formos, panašus į lėkštę. Net jei minėtas modifikavimas yra laikinas, mesti taip sulankstyta diską draudžiama.

Mačas

QA-MAT-1

K:

Mano varžovas pripažino mano patą, bet aš vis tiek norėčiau pabandyti įmesti diską į krepšį, kad ranka „neatvėstų“. Ar galiu?

A:

Ne. Jei varžovas pripažino metimą, trasą užbaigėte. Po pripažinimo atliktas metimas laikomas pašaliniu metimu. Baudos metimas už tokį pašalinį metimą pridedamas prie kitos trasos metimų skaičiaus.

Dvejetų ir komandinis žaidimas

QA-DOU-1

K:

Mano dvejeto narys atliko metimą link krepšio iš metimo vietos, kurią žymi anksčiau mestas diskas. Ar galiu metimo vietą pasižymėti žymekliu?

A:

Ne. Komandos narių metimo vieta turi būti pažymėta vienodai. Metimo vieta žymima tik vieną kartą.

Varžybų vadovas

QA-CMP-1

K:

Ar moterys gali žaisti bet kuriame divizione?

A:

Moterys gali žaisti bet kuriame divizione, jei tik atitinka to diviziono kriterijus. Nėra divizionų, kurie būtų skirti tik vyrams.

QA-CMP-2

K:

Ką daryti, jei grupė pradėjo žaisti anksčiau, nei duotas oficialus signalas?

A:

Jei grupė netyčia pradeda žaisti anksčiau ir tik tada išgirsta oficialų pradžios signalą, ji turi grįžti prie starto vietos ir pradėti iš naujo. Nė vienas atliktas metimas nėra laikomas pašaliniu metimu, net jei buvo atliktas po dviejų minučių signalo. Jei grupė pradėjo anksčiau, bet oficialaus pradžios signalo neišgirdo, jų rezultatai lieka tokie, kokie yra, be jokių nuobaudų.

Competition Manual for
Disc Golf Events

Diskgolfo

varžybų vadovas

PDGA.com

PDGA™

Diskgolfo varžybų vadovas

Atnaujinta 2024 m. sausio 1 d.

Įvadas

PDGA diskgolfo varžybų vadove išdėstytos PDGA varžybų procedūros ir gairės. Ši instrukcija skirta naudoti kartu su oficialiosiomis diskgolfo taisyklėmis ir turo standartų dokumentu. Jei nenurodyta kitaip, čia pateikiamos procedūros ir gairės privalomos visoms PDGA sankcionuotoms varžyboms. Taip pat pateikiamos nuorodos į kai kurias tarptautinių programų vadove numatytas išimtis varžyboms, vykstančioms ne Jungtinėse Amerikos Valstijose ar Kanadoje. Terminas „turnyro direktorius“ (TD) varžybų vadove arba turo standartuose reiškia asmenį, atsakingą už varžybas pagal 801.02.G punkte. Jei turnyro direktorius mano, kad kuri nors šių dokumentų nuostata yra nepriimtina, jis gali kreiptis į PDGA pagalbos varžyboms direktorių adresu eventsupport@pdga.com arba telefonu +1 762 253 2200 ir paprašyti leidimo tos nuostatos nesilaikyti.

Žaidimo dvasia

Paprastai diskgolfas žaidžiamas be teisėjo ar arbitro. Tikimasi, kad žaidėjai elgsis sportiškai, laikysis padorumo, gerbs kitus žaidėjus ir vadovausis oficialiosiomis diskgolfo taisyklėmis. Visi žaidėjai, net jei yra labai azartiški, privalo būti disciplinuoti, visada elgtis mandagiai, sportiškai. Fiksuokite kitų pažeidimus. Pripažinkite savo pažeidimus. Nieko nepriimkite asmeniškai – tiesiog tokios taisyklės. Tai yra žaidimo dvasia.

Diskgolfo žaidėjo kodeksas

1. Žaiskite protingai.

Nemeskite disko į zoną, kurios nematote, taip pat jei yra tikimybė pataikyti į žaidėjus, žiūrovus, praėjusius ar kitus žmones. Pasitarkite metimų stebėtoją.

2. Gerbkite aikštiną.

Laikykitės visų taisyklių. Nešiukšlinkite, nepieškite grafičių, negadinkite inventoriaus, nežalokite augmenijos.

3. Atstovaukite sportui.

Būkite pozityvūs, elkitės atsakingai. Mokykite kitus.

1 dalis. Turnyrų procedūros

1.01 Žaidėjų tinkamumas

- A. Visi gerą reputaciją turintys PDGA nariai gali varžytis bet kuriame divizione, jei tik atitinka divizionui keliamus reikalavimus pagal klasę (profesionalų ar mėgėjų), amžių, lytį ir žaidėjo reitingą. Išimtys turi būti iš anksto patvirtintos PDGA pagalbos varžyboms direktoriaus. Dėl išsamesnės informacijos apie tinkamumą dalyvauti konkrečiuose divizionuose žr. 2 dalį „Reikalavimai divizionų žaidėjams“.
- B. Narystės reikalavimas.
1. Žaidėjams, norintiems dalyvauti bet kuriose aukščiausiojo lygio (angl. *Major*), elito serijos, A arba B lygio varžybose, privaloma galiojanti PDGA narystė. Išimtys nurodytos tarptautinių programų vadove.
 2. Visose kitose PDGA sankcionuotose varžybose žaidėjai, kurie neturi galiojančios PDGA narystės, gali dalyvauti sumokėję ne nariams taikomą mokestį (nereikalaujama lygose, žr. 1.14.C.1 punktą). Išimtys nurodytos tarptautinių programų vadove.
 3. PDGA sankcionuotose varžybose, kuriose leidžiama dalyvauti sumokėjus ne nariams taikomą mokestį, toks mokestis netaikomas žaidėjams, žaidžiantiems jaunimo divizionuose. Taip pat šis mokestis gali būti netaikomas PDGA pagalbos varžyboms direktoriaus sprendimu (pavyzdžiui, Pasaulinėse moterų varžybose (angl. *WGE*) ar Varžybų paramos programos (angl. *Competition Endowment Program*) varžybose).

1.02 Registracija į turnyrą

- A. Išankstinė registracija privaloma PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*), elito serijos ir A lygio varžyboms; kitiems lygiams išankstinė registracija rekomenduojama.
- B. Žaidėjas oficialiai nėra priimtas į varžybas, kol varžybų rengėjas nėra patvirtinęs, kad gavo dalyvio mokestį.
- C. Visos laisvos dalyvių vietos turi būti išdalytos tiems, kas užsiregistruoja pirmesni, išskyrus atvejus, kai vykdant išankstinę registraciją paskelbiamas maksimalus atskirų divizionų arba profesionalų ir mėgėjų klasių dalyvių skaičius – tada į kiekvieną divizioną ar klasę priimami žaidėjai, kurie užsiregistruoja pirmesni juose. Toliau išvardijamos galimos registracijos pirmumo principo taikymo išimtys.

1. Išimtys

Tam tikros registracijos pirmumo principo taikymo išimtys gali būti naudojamos kaip proga atsilyginti vietiniams klubams ir savanoriams už jų paruošiamuosius darbus ir paslaugas, kaip būdas turnyro direktoriui surinkti papildomų lėšų, iš kurių naudosis turėtų visi varžybų dalyviai, taip pat kaip galimybė turnyro direktoriui skatinti sporto plėtrą tarp tam tikrų žmonių grupių konkrečioje vietovėje.

- a. Nė viena iš šių išimčių netaikytina PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ar PDGA elito serijos varžyboms, nes jose taikomi nusistovėję registracijos kriterijai, išdėstyti varžybų sutartyse su PDGA. A lygio varžybose, rengiamose kartu su elito serijos varžybomis, tokias išimtis galima taikyti.

- b. Visais atvejais, jei taikomos išimtys, tai turi būti daroma skaidriai, išimtys turi būti paskelbtos viešai likus bent 48 valandoms iki registracijos pradžios, kad kiekvienas reikalavimus atitinkantis žaidėjas galėtų jomis pasinaudoti.
- c. Toliau (2, 3 ir 4 punktuose) išvardytos išimtys, klasifikuojamos kaip neribotos apimties, ribotos apimties ir klubų, kurie yra PDGA partneriai, išimtys, yra VIENINTELĖS išimtys iš registracijos pirmumo principo, leidžiamos PDGA sankcionuotoms varžyboms.

2. Neribotos apimties išimtys

Šios neribotos apimties išimtys nėra apibrėžiamos procentine varžybų vietų dalimi. Atskirose registracijos pakopose, kurioms taikomos neribotos apimties išimtys, reikalavimus atitinkantys žaidėjai turi būti priimami pagal registracijos pirmumą. Turnyrų direktoriai gali nustatyti registracijos pakopas, kurios pagrįstos:

- a. PDGA žaidėjų reitingais, kad aukštesnio reitingo žaidėjai galėtų registruotis pirmesni (pavyzdžiai: elito serijos varžybos, JAV mėgėjų diskgolfo čempionatas);
- b. atranka per PDGA sankcionuotas atrankos varžybas, kurios žaidėjams buvo viešai prieinamos (pavyzdžiai: PDGA pasaulio čempionatas, JAV diskgolfo čempionatas, JAV mėgėjų diskgolfo čempionatas ar Taškų serijos finalas);
- c. konkrečiais divizionais, kuriuose priešingu atveju gali trūkti žaidėjų. Tai taikytina tik moterų, jaunimo ar vyresnio amžiaus žmonių (nuo 50 metų) divizionams;
- d. galiojančia PDGA naryste.

3. Ribotos apimties išimtys

Reikalavimai:

- a. Turnyrų direktoriai gali taikyti vieną ar daugiau iš trijų toliau nurodytų ribotos apimties išimčių, tačiau jas taikant negali būti užimta iš viso daugiau nei trečdalis (33 %) varžybų vietų. Du trečdaliai (67 %) varžybų vietų turi būti išdalyti vadovaujantis registracijos pirmumo principu.
- b. Jei varžybose nustatytas didžiausias profesionalų ir mėgėjų klasių dalyvių skaičius, taikant toliau nurodytas ribotos apimties išimtis negali būti užimta iš viso daugiau nei trečdalis (33 %) profesionalų vietų ir trečdalis (33 %) mėgėjų vietų. Likę du trečdaliai (67 %) profesionalams ir mėgėjams skirtų varžybų vietų turi būti išdalyti vadovaujantis registracijos pirmumo principu.
- c. Jei varžybose nustatytas didžiausias divizionų dalyvių skaičius, taikant ribotos apimties išimtis negali būti užimta daugiau nei pusė (50 %) vietų viename divizione. Likusi pusė (50 %) varžybų vietų siūlomuose divizionuose turi būti išdalyta vadovaujantis registracijos pirmumo principu.
- d. Toliau išvardytos ribotos apimties išimtys.
 - 1. Išimtis klubų partnerių nariams**

Turnyrų direktoriai gali pasiūlyti pakopinę registraciją vietinių diskgolfo klubų, kurie rengia varžybas arba kitaip prisideda prie jų sėkmės ir turi klubo PDGA partnerio statusą, nariams, įsigijusiems mokamą narystę. Klubo narystė negali būti išimtinė, informacija apie ją turi būti viešai skelbiama, kad klubų partnerių nariams taikoma išimtimi galėtų pasinaudoti visi, kas pageidauja.

2. Išimtis varžybų rėmėjams

Turnyrų direktoriai gali pasiūlyti pakopinę registraciją žaidėjams, kurie sutinka paremti varžybas turnyro direktoriaus nurodytu lygiu (arba varžybų rėmėjo pasirinktiems žaidėjams). Galimybė paremti negali būti išimtinė, informacija apie ją turi būti viešai skelbiama, kad varžybų rėmėjams taikoma išimtimi galėtų pasinaudoti visi, kas pageidauja.

3. Išimtis savanoriams

Turnyrų direktoriai gali pasiūlyti pakopinę registraciją savanoriams už jų darbą ruošiant varžyboms aikštyną ir kt. turnyro direktoriaus nurodytu lygiu. Tokia galimybė savanoriauti negali būti išimtinė, informacija apie ją turi būti viešai skelbiama, kad savanoriams taikoma išimtimi galėtų pasinaudoti visi, kas pageidauja.

4. Išimtis klubų PDGA partnerių nariams – varžybose, skirtose tik klubo nariams

- a. Daug narių turintys klubai PDGA partneriai gali rengti PDGA sankcionuotas varžybas, kuriose galimybė registruotis paliekama tik registruotiems klubo PDGA partnerio nariams. Apie tai, kas vadinama klubu partneriu ne Jungtinėse Amerikos Valstijose ar Kanadoje, žr. tarptautinių programų vadovą.
 - b. Klubo narystė negali būti išimtinė, informacija apie ją turi būti viešai skelbiama, kad klubo partnerio nariu galėtų tapti visi, kas pageidauja.
 - c. Klubo partnerio nariai turi būti priimami į varžybas vadovaujantis registracijos pirmumo principu.
 - d. Kadangi tokios varžybos nėra viešai prieinamos, jos priskiriamos X lygiui (XC, XB, XA ir t. t.), o varžybų pavadinime turi būti frazė „Varžybos tik klubo nariams“ (pavyzdys: „Vėjų gaudymas su Ogastos diskgolfo klubu – varžybos tik klubo nariams“).
- D. Laukiančiųjų sąrašai sudaromi remiantis iš anksto paskelbtomis dalyvių skaičiaus ribomis (bendromis, atskirų klasių arba divizionų).
- E. Internetinės registracijos įrašai turi turėti datos ir laiko žymą, nurodančią faktinį laiką, kada internetinės registracijos priemonėje gautas dalyvio mokestis.
- F. Jei vienu metu užsiregistravo keli dalyviai, pirmenybė turi atitekti žaidėjui su žemiausiu PDGA numeriu.
- G. Varžybų išankstinės registracijos sąrašai turi būti skelbiami PDGA varžybų rezultatų puslapyje, o laukiančiųjų sąrašai – oficialiame registracijos puslapyje; sąrašai turi būti atnaujinami bent kartą per savaitę.

- H. Skelbiamame turnyro dalyvių sąrašė turi būti nurodyti tik dalyvio mokesčių sumokėję dalyviai.

1.03 Atsisakymas dalyvauti ir lėšų gražinimas

Varžybų politika (išimtis pateikiamos tarptautinių programų vadove)

- A. Apie atsisakymą dalyvauti varžybose žaidėjai privalo pranešti turnyro direktoriui el. paštu arba telefonu, nurodytais turnyro kontaktinėje informacijoje. Pranešimas kitiems asmenims, įskaitant kitus turnyro organizatorius, nelaikomas oficialiu.
- B. Žaidėjams, už įtraukimą į laukiančiųjų sąrašą sumokėjusiems didesnę sumą nei nominalusis įtraukimo į laukiančiųjų sąrašą mokeskis, lygus 10 JAV dolerių, arba oficialiai paprašiusiems išbraukti juos iš laukiančiųjų sąrašo iki pasibaigiant oficialiam registracijos terminui ir patvirtinant dalyvius iš laukiančiųjų sąrašo (rekomenduojama – likus vienai savaitei), gražinama 100 % įtraukimo į laukiančiųjų sąrašą mokesčio (atėmus iš jų administravimo mokesčių, kuris gali siekti iki 10 JAV dolerių). Laukiančiųjų sąrašė esantiems žaidėjams, sumokėjusiems tik nominalųjį negražinamą įtraukimo į laukiančiųjų sąrašą mokesčių, lygų 10 ar mažiau JAV dolerių, lėšos negražinamos.
- C. Žaidėjams, kurie oficialiai atsisako dalyvauti varžybose likus bent 30 dienų iki varžybų pradžios, gražinama 100 % dalyvio mokesčio lėšų (atėmus administravimo mokesčių, kuris gali siekti iki 10 JAV dolerių).
- D. Žaidėjams, kurie oficialiai atsisako dalyvauti varžybose likus 15–29 dienoms iki varžybų pradžios, gražinama 100 % dalyvio mokesčio, atėmus administravimo mokesčių, kuris gali siekti iki 10 JAV dolerių, tačiau tik jei jų vietą turnyre užima kitas žaidėjas, kuris atsisakymo dalyvauti varžybose metu yra laukiančiųjų sąrašė. Jei žaidėjo vietos niekas neužima, turnyro direktorius gali gražinti 50 % dalyvio mokesčio lėšų arba tik žaidėjo paketą, kurį žaidėjas būtų gavęs, jei dalyvautų varžybose (atėmus pristatymo kainą). Jei žaidėjas priklauso profesionalų divizionui ir varžybose nebuvo numatytas profesionaliems žaidėjams skirtas paketas, kurio vertė būtų bent 25 % dalyvio mokesčio, turnyro direktorius turi gražinti 50 % sumokėtų lėšų.
- E. Žaidėjams, kurie oficialiai atsisako dalyvauti varžybose likus 14 ar mažiau dienų iki varžybų pradžios, taip pat iki pasibaigiant oficialiam registracijos terminui ir iki patvirtinant dalyvius iš laukiančiųjų sąrašo (rekomenduojama – likus vienai savaitei), gražinama 100 % dalyvio mokesčio, atėmus administravimo mokesčių, kuris gali siekti iki 10 JAV dolerių, tačiau tik jei jų vietą turnyre užima kitas žaidėjas, kuris atsisakymo dalyvauti varžybose metu yra laukiančiųjų sąrašė. Jei žaidėjo vietos niekas neužima, turnyro direktorius gali gražinti 25 % dalyvio mokesčio lėšų arba tik žaidėjo paketą, kurį žaidėjas būtų gavęs, jei dalyvautų varžybose (atėmus pristatymo kainą). Jei žaidėjas priklauso profesionalų divizionui ir varžybose nebuvo numatytas profesionaliems žaidėjams skirtas paketas, kurio vertė būtų bent 25 % dalyvio mokesčio, turnyro direktorius turi gražinti 25% sumokėtų lėšų.
- F. Žaidėjams, kurie atsisako dalyvauti varžybose likus 48 valandoms iki žaidimo pradžios arba kurie atsisako dalyvauti po paskelbtos registracijos pabaigos ir po paskelbtos dalyvių iš laukiančiųjų sąrašo patvirtinimo pabaigos, pinigai negražinami. Jei žaidėjas atsisako dalyvauti varžybose po paskelbtos registracijos pabaigos ir po paskelbtos dalyvių iš laukiančiųjų sąrašo patvirtinimo pabaigos, tačiau likus daugiau

nei 48 valandoms iki žaidimo pradžios ir jei tuo metu turnyro direktorius jo vietą atiduoda žaidėjui iš laukiančiųjų sąrašo, jam gražinama 100 % dalyvio mokesčio.

- G. Aukščiausiojo lygio (angl. *Major*), elito serijos ir A lygio varžybas rengiantys turnyrų direktoriai gali kreiptis į PDGA pagalbos varžyboms direktorių dėl C, D ir E punktuose nurodytų terminų pakeitimo.
- H. Jei pakeitimas patvirtinamas, nauja politika turi būti aiškiai paskelbta, pridodant visą jos registravimo medžiagą.
- I. Jei dėl žaidėjų stokos kuriame nors pasiūlytame divizione turnyro direktorius nusprendžia tą divizioną panaikinti (žr. 2.01.L punktą), žaidėjams, nenorintiems pereiti į kitą divizioną, kurio reikalavimus atitinka, gražinamos visos sumokėtos lėšos.
- J. Jei turnyro direktorius atšaukia varžybas, visiems šiuo metu užsiregistravusiems arba į laukiančiųjų sąrašą įtrauktiems žaidėjams turi būti gražinta 100 % jų sumokėto dalyvio arba įtraukimo į laukiančiųjų sąrašą mokesčio. Tik įvykus ekstremaliam įvykiui, kuris nėra turnyro direktoriaus valioje ir dėl kurio varžybos negali įvykti, nes tampa nebeįmanoma naudotis varžybų vieta (-omis), ir tik iš anksto gavus PDGA pagalbos varžyboms direktoriaus patvirtinimą, mėgėjų divizionuose registruotiems žaidėjams turnyro direktorius gali išdalyti žaidėjo paketus ir gražinti sumokėto mokesčio dalį, kuri būtų lygi dalyvio mokesčio ir žaidėjo paketo pardavimo vertės skirtumui.
- K. Jei turnyro direktorius perkelia varžybas, visiems žaidėjams, kurie paskelbimo apie perkėlimą metu jau yra užsiregistravę į varžybas ankstesniu laiku arba įtraukti į laukiančiųjų sąrašą, turi būti gražinta 100 % sumokėto dalyvio arba įtraukimo į laukiančiųjų sąrašą mokesčio, jei jie to pageidauja. Tik įvykus ekstremaliam įvykiui, kuris nėra turnyro direktoriaus valioje ir dėl kurio varžybos negali įvykti, nes tampa nebeįmanoma naudotis varžybų vieta (-omis), ir tik iš anksto gavus PDGA pagalbos varžyboms direktoriaus patvirtinimą, mėgėjų divizionuose registruotiems žaidėjams turnyro direktorius gali išdalyti žaidėjo paketus ir gražinti sumokėto mokesčio dalį, kuri būtų lygi dalyvio mokesčio ir žaidėjo paketo pardavimo vertės skirtumui. Paskelbus naują datą, visi žaidėjai, kurie liko užsiregistravę ar įtraukti į laukiančiųjų sąrašą, turi būti informuoti el. paštu. Jei nuspręstų, kad varžybose naujuoju laiku dalyvauti negalės, jiems turi būti suteikta protinga galimybė atgauti 100 % sumokėto dalyvio arba įtraukimo į laukiančiųjų sąrašą mokesčio.

Pastaba. Primygtinai rekomenduojama didelės apimties varžybose į žaidėjų paketus neįtraukti suasmenintų daiktų, nes tai sukeltų papildomų rūpesčių, jei žaidėjai atsisakytų dalyvauti varžybose ir reiktų gražinti lėšas. Suasmenintus daiktus reiktų siūlyti tik kaip prekes, kurias už atskirą negražinamą mokesį, neįskaitomą į turnyro dalyvio mokesį, galima įsigyti registruojantis.

1.04 Registracija atvykus į varžybas

- A. Registracija atvykus į varžybas privaloma A lygio varžybų žaidėjams; kitiems lygiams tokia registracija rekomenduojama.
- B. Iki turnyro direktoriaus nurodyto termino neužsiregistravęs žaidėjas netenka oficialios vietos varžybose ir dalyvio mokesčio. Turnyro direktoriaus nuožiūra gali būti taikomos išimties. Turnyro direktorius turi informuoti žaidėjus apie registracijos reikalavimus registracijos puslapyje arba el. paštu likus ne mažiau kaip 48 valandoms iki anksčiausio registracijos laiko.
- C. A lygio varžybose, kuriose naudojamas paskirstyto starto laiko formatas, atvykę žaidėjai kiekvieną dieną bent 5 minutės prieš savo startą turi prisistatyti starto

skelbėjui. Žaidėjams, kurie laiku neprisistato starto skelbėjui, skiriami du baudos metimai. Ši nuostata rekomenduojama ir kitų lygių varžybose, kuriose naudojamas paskirstyto starto laiko formatas.

- D. Jei vėliau, remiantis skyriaus „Klaidingas žaidimas“ 811.F.4 punkto nuostata, laikoma, kad žaidėjo pradinėje trasoje nėra, 1.04.C punkte nurodyta nuobauda netaikoma. Žaidėjui skiriama tik nuobauda už nebuvimą.
- E. Registracijos reikalavimai aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ir elito serijos varžybose aprašyti 4.05 punkte.

1.05 Treniruočių ratai, žaidimo pradžia, žaidėjų vėlavimas

- A. Žaidėjai turi susiplanuoti treniruočių ratus iki varžybų. Aikštynas ir turnyrui skirtas trasų išdėstymas treniruotėms gali būti pasiekiami skirtingu laiku (daugiau informacijos pateikiama turo standartų dokumente). Vykstant turnyrui ir kitu turnyro direktoriaus nurodytu laiku aikštynuose treniruotis draudžiama.
- B. Varžybos pradedamos vienu iš dviejų toliau nurodytų būdų.
 - 1. Sinchroninis startas (visos grupės ratą pradeda vienu metu). Nustatytu laiku turnyro centre žaidėjams išdalijamos rezultatų kortelės. Išdalijus rezultatų korteles žaidėjams suteikiama pakankamai laiko pasiekti paskirtas trasas. Likus dviem minutėms iki varžybų pradžios turi nuaidėti gerai girdimas garsinis signalas. Signalą turi sudaryti du trumpi garsai. Išgirdę signalą žaidėjai turi užbaigti treniruotes ir nedelsiant nueiti prie jiems paskirtos trasos starto vietos. Ilgu garsiniu signalu paskelbiama rato pradžia. Tada rezultatus vedantys žaidėjai turi paskelbti metimo eilės tvarką.
 - 2. Paskirstytas starto laikas (grupės viena po kitos pradeda ratą nuo tos pačios trasos). Žaidėjas turi pradėti žaisti turnyro direktoriaus paskelbtu laiku. Žaidėjams rekomenduojama prisistatyti starto skelbėjui dešimt minučių prieš startą. Varžybose, kuriose naudojamas paskirstyto starto laiko formatas, žaidėjai gali treniruotis turnyro direktoriaus nurodytoje vietoje, kol starto skelbėjas duoda signalą, kad iki jų grupės starto liko dvi minutės. Jei aikštynė jau žaidžiami turnyro ratai, jame treniruotis negalima, nebent turnyro direktorius būtų nurodęs kitaip.
- C. Jei starto laukiantis žaidėjas atlieka metimą po dviejų minučių signalo ir tai mato bent du kiti žaidėjai arba kuris nors oficialusis asmuo, jam skiriamas įspėjimas. Jei žaidėjas toliau mėtė diską (nesvarbu kiek kartų) ir tai mato bent du kiti žaidėjai arba kuris nors oficialusis asmuo, prie žaidėjo rezultato pridedamas vienas baudos metimas.
- D. Paties žaidėjo atsakomybė – žinoti aikštyno taisykles, būti starto trasoje ir pasiruošti laiku pradėti ratą.
- E. Jei žaidėjo nėra pradinėje ar kurioje nors tolesnėje trasoje, tai laikoma klaidingu žaidimu (žr. skyriaus „Klaidingas žaidimas“ 811.F.5 ir 6 punktus). Jei žaidėjas praleidžia visą ratą arba jo nebaigia, turnyro direktoriaus nuožiūra jis gali būti diskvalifikuotas.
- F. Ar būtų žaidžiama sinchroninio starto ar paskirstyto starto laiko formatu, vėluojantys žaidėjai turi iš turnyro direktoriaus, turnyro centro ar starto skelbėjo susižinoti, į kurią grupę yra paskirti, ir pradėti žaisti su ta grupe arba su grupe, kurią turnyro direktorius sukūrė dėl laiku neatvykusio žaidėjo. Priešingu atveju fiksuojamas klaidingas žaidimas (žr. skyriaus „Klaidingas žaidimas“ 811.F.10 punktą).
- G. Turnyro direktorius kiekvienam grupės žaidėjui turi parūpinti po rezultatų kortelę. Šios rezultatų kortelės gali būti skaitmeninės arba fizinės ir turi atitikti 808 skyriaus „Rezultatai“ reikalavimus.

- H. Kad ir koks būtų oficialus turnyro direktoriaus nurodytas rezultatų vedimo būdas, kiekvienai žaidžiančiai grupei turi būti suteikta galimybė gauti popierines rezultatų korteles.

1.06 Grupavimas ir skirstymas į srautus

- A. Profesionalūs žaidėjai ir mėgėjai neturėtų būti skiriami į vieną grupę. Jei tik praktiškai įmanoma, žaidėjų grupes turėtų sudaryti to paties diviziono žaidėjai.
- B. Pirmajam ratui visi diviziono žaidėjai turėtų būti suskirstyti į grupes vienu iš toliau nurodytų būdų (išimtyms nurodytos tarptautinių programų vadove).
1. Atsitiktinis grupavimas: diviziono žaidėjai pirmajam ratui sugrupuojami atsitiktiniu būdu. Šis variantas turi būti naudojamas visose komandinėse varžybose.
 2. Grupavimas pagal žaidėjų reitingus: pirmajam ratui diviziono žaidėjai gali būti sugrupuoti atsižvelgiant į žaidėjų reitingus. Aukščiausio reitingo žaidėjas pradeda nuo žemiausiu numeriu pažymėtos trasos, antras pagal reitingą žaidėjas pradeda nuo tolesnės trasos ir t. t. Taip tęsiama, kol baigiasi rato pradžios trasos. Pavyzdžiui, jei divizione yra 12 žaidėjų ir ratas pradedamas trijose trasose, pagal didžiausią reitingą išdėlioti žaidėjai pasiskirstytų taip:
 - 1 trasa: 1, 4, 7 ir 10 žaidėjai
 - 2 trasa: 2, 5, 8 ir 11 žaidėjai
 - 3 trasa: 3, 6, 9 ir 12 žaidėjai
 3. Jei divizionas yra toks didelis, kad jį reikia padalyti į atskirus srautus, žaidėjai turi būti dalijami pagal reitingą (pavyzdžiui, 72 didžiausio reitingo žaidėjai skiriami į A srautą ir 72 žemiausio reitingo žaidėjai – į B srautą). Pirmajam ratui kiekvieno diviziono srauto žaidėjai tarpusavyje suskirstomi atsitiktine tvarka.
- C. Jei tik praktiškai įmanoma, visuose tolesniuose ratuose grupes turėtų sudaryti to paties diviziono žaidėjai.
- D. Konkrečiame divizione žaidėjai turi būti suskirstyti pagal žemiausią rezultatą (ką daryti, kai žaidėjų rezultatas sutampa, žr. 1.09 punktą „Lygiosios“). Žemiausiu rezultatu sužaidusių žaidėjų grupė pradeda nuo žemiausiu numeriu pažymėtos trasos ir t. t. Jei žaidžiama paskirstyto starto laiko formatu, žemiausiu rezultatu sužaidusių žaidėjų grupė žaisti pradeda vėliausiai.
- E. Ką daryti, kai žaidėjų rezultatas sutampa, žr. 1.09 punktą.
- F. Siekiant užtikrinti sąžiningumą, grupes turi sudaryti ne mažiau nei trys žaidėjai; išimtyms galimos tik, turnyro direktorius nuožiūra, esant pateisinamoms aplinkybėms. Jei grupėje žaidžia mažiau nei trys žaidėjai, grupę turi lydėti turnyro oficialusis asmuo (žr. 1.12.A punktą); jis gali žaisti kartu su jais, jei tai netrukdo varžybose dalyvaujantiems žaidėjams.
- G. Grupėje negali būti daugiau nei penki žaidėjai; kai tik įmanoma, grupės dydis neturėtų viršyti keturių žaidėjų. Žaidžiant komandomis, dėl komandų dydžio arba dėl to, kad varžybose dalyvauja nelyginis komandų skaičius, grupę gali sudaryti daugiau nei penki žaidėjai.
- H. Jei į varžybas užsiregistravo daugiau žaidėjų nei jų gali žaisti viename rate, juos galima padalyti į srautus. To paties diviziono žaidėjai per varžybas turi žaisti visiškai tokio pat išdėstymo aikštyne.
- I. Jei skirtingų srautų žaidėjų žaidimui turėjo įtakos skirtingos sąlygos, turnyro direktorius geriausius žaidėjus gali atrinkti srautų dalijimo būdu. Tokiu atveju iš

kiekvieno žaidėjų srauto pagal rezultatą paimamas proporcingas skaičius žaidėjų, bet jų rezultatai neperkeliami.

- J. Pirmajame žaidimo rate draudžiama sudaryti žaidėjų grupes žiniasklaidos tikslais, išskyrus atvejus, kai daromas vaizdo įrašas ir tokį grupavimą patvirtina kiekvienas grupės žaidėjas bei PDGA pagalbos varžyboms direktorius.
- K. Šešėlinė grupė – tai antra žaidėjų grupė, paskirta pradėti žaisti nuo trasos, kuri jau užimta kitos žaidėjų grupės. Šešėlinės grupės turėtų būti naudojamos tik ypatingais atvejais, pavyzdžiui, jei netikėtai paaiškėja, kad trasoje neįmanoma žaisti dėl jos užtvindymo, nutrūkusios elektros linijos ar kitų aplinkybių, nepriklausančių nuo turnyro direktoriaus.
 - 1. Šešėlinė grupė trasoje visada turi startuoti antra; sudarant tiek pirmojo rato (žr. 1.06.B punktą), tiek vėlesnių ratų (žr. 1.06.D punktą) grupes, šešėlinės grupės pradinės trasos numeris sumažinamas.
 - 2. Šešėlinės grupės turėtų pradėti nuo trumpesnės trasos, einančios po ilgesnės / sudėtingesnės trasos, kad poveikis visai žaidimo eigai būtų kuo mažesnis.
- L. Varžybose, kuriose naudojamas paskirstyto starto laiko formatas, turnyro direktoriai turi paskelbti visų konkretaus diviziono žaidėjų starto laikus PDGA varžybų puslapyje ne vėliau nei likus 12 valandų iki pirmojo to diviziono starto laiko arba ne vėliau kaip po valandos nuo ankstesnio to diviziono rato užbaigimo – žiūrint kuris iš šių įvykių įvyksta vėliau.

1.07 Žaidimo stabdymas

Visose PDGA sankcionuotose varžybose ypač daug dėmesio turi būti skiriama saugumui. Labai pageidautina, kad turnyro direktoriai pasinaudotų visomis įmanomomis priemonėmis, pavyzdžiui, žaibų detektoriais, internetiniais orų žemėlapiais (kuriuose informuojama apie besiantinančias audras ir žaibų pavojų), kad galėtų sustabdyti žaidimą, kol dar neiškilo pavojus žaidėjams, personalui ir žiūrovams (žr. PDGA varžybų stabdymo ir nutraukimo politiką).

- A. Jei, turnyro direktoriaus nuomone, dėl žaibų, didelės liūties ar pavojingų sąlygų tęsti žaidimą praktiškai neįmanoma arba pernelyg pavojinga, turnyras turi būti stabdomas. Žaidimo stabdymo signalas turi būti panašus į žaidimo pradžios signalą, tik jį turi sudaryti trys trumpi garsai. Toks signalas tą pačią minutę turi būti bent kartą pakartotas ir turnyro direktorius turi pasirūpinti, kad jį išgirstų visos grupės.
- B. Žaidėjai privalo nedelsiant sustabdyti žaidimą ir pažymėti kiekvieno grupės nario metimo vietą. Apytikslės vietas, nuo kurių žaidėjai vėliau tęs žaidimą, galima pažymėti koku nors gamtiniu objektu. Tada žaidėjai turi pasitraukti į saugią vietą. Jei įmanoma, žaidėjai turėtų grįžti prie pirmosios trasos starto vietos, į klubo namus, turnyro centrą arba į turnyro direktoriaus nurodytą vietą. Varžybos stabdomos ne mažesniai nei 30 minučių laikotarpiui, skaičiuojant nuo varžybų stabdymo signalo.
- C. Žaidėjai žaidimą turi tęsti nuo apytikslių metimo vietų, kurios buvo pažymėtos sustabdžius žaidimą. Apytikslės metimo vietos nustatomos grupės daugumos sprendimu.
- D. Turnyro direktorius, įvertinęs sąlygas, turi nustatyti, kada žaidėjai turi grįžti susižinoti dėl žaidimo atnaujinimo arba tolesnio atidėjimo; tai negali būti anksčiau nei praėjus 30 minučių po stabdymo signalo.
- E. Žaidimas atnaujinamas naudojant tokius pat signalus kaip ir rato pradžioje: dviejų minučių signalą, susidedantį iš dviejų trumpų garsų, o po dviejų minučių – vieną ilgą signalą, kuriuo pranešama, kad ratas tęsiamas.

- F. Neužbaigtą rato dalį turnyro direktorius gali perkelti į kitą to paties turnyro dieną, jei, turnyro direktoriaus nuomone, sąlygos nepagerės arba iki prognozuojamos žaidimo pabaigos sutems (žr. PDGA varžybų stabdymo ir nutraukimo politiką).
- G. Neatsižvelgiant į tai, kada ratas tęsiamas, pirmosios rato dalies rezultatai perkeliama į rato tęsinį.
- H. Žaidėjui, kuris nustoja žaisti iki nuskambant žaidimo stabdymo signalui, skiriami du baudos metimai, jei yra įrodymų, kad žaidėjas nustojo žaisti per anksti. Žaidėjui, kuris tęsia žaidimą po oficialaus žaidimo stabdymo, skiriami du baudos metimai, jei yra įrodymų, kad žaidėjas apie stabdymą žinojo.
- I. Jei tik įmanoma, turnyro direktorius turi pasistengti, kad visi turnyro ratai būtų užbaigti pagal tvarkaraštį.
 - 1. Jei buvo suplanuoti trys ratai ar mažiau, tam, kad varžybos būtų laikomos oficialiai įvykusiomis, visi žaidėjai turi būti užbaigę bent vieną ratą.
 - 2. Jei buvo suplanuoti keturi ratai ar daugiau, tam, kad varžybos būtų laikomos oficialiai įvykusiomis, visi žaidėjai turi būti užbaigę bent du ratus.
 - 3. Jei šios sąlygos netenkinamos, varžybos turi būti surengtos iš naujo. Jei iš naujo surengti varžybas neįmanoma ir (arba) žaidėjai negali jose dalyvauti, žaidėjams grąžinamos visos sumokėtos lėšos, atskaičius žaidėjo paketo, PDGA ir kitus susijusius varžybų mokesčius.
- J. Visi sustabdyti ratai turi būti užbaigti, išskyrus atvejus, kai tai neįmanoma dėl esamų sąlygų. Jei sąlygos neleidžia atnaujinti žaidimo ir jau sužaistas privalomas ratų skaičius, paskutinio užbaigto rato rezultatai laikomi galutiniais (žr. PDGA varžybų stabdymo ir nutraukimo politiką).
- K. Pirmiau turi būti užbaigtas sustabdytas ratas ir tik tada gali būti pradedamas naujas, todėl nauji ratai turi būti atšaukti, jei to reikia norint užbaigti sustabdytą ratą.

1.08 Žaidėjų skaičiaus sumažinimas (pjūvis)

- A. Turnyro direktoriaus nuožiūra pusfinaliuose ir finaluose žaidėjų skaičių galima sumažinti (atlikti pjūvį), jei apie tai buvo pranešta prieš paskelbiant žaidėjų registraciją į varžybas. Išimtis galima tik jei norint užbaigti varžybas įgyvendinama PDGA varžybų stabdymo ir nutraukimo politika.
- B. Kurie vienodu rezultatu sužaidę žaidėjai pateks į pusfinalį arba finalą, kai atliekamas žaidėjų skaičiaus pjūvis, išsiaiškinama kuriuo nors lygiųjų išsprendimo būdu (žr. 1.09 punktą), jei turnyro direktorius iš anksto nepranešė kitaip.
- C. Pjūvio linija turi būti ties išmokų linija arba aukščiau, kad visi žaidėjai, kurie patenka į tolesnį etapą užėmę vietas, už kurias numatytos išmokos, tas išmokas gautų. Jei į tolesnį etapą dėl lygiųjų pateko žemiau išmokų linijos likusių žaidėjų, išmokas turi gauti tik tie žaidėjai, kurių galutinis rezultatas yra bent toks pat kaip pretenduojančiųjų į išmoką. Išimtytis galimos tik jei norint užbaigti varžybas įgyvendinama PDGA varžybų stabdymo ir nutraukimo politika arba atvejais, kurie nurodyti tarptautinių programų vadove.
- D. Jei žaidėjas, patekęs į pusfinalį arba finalą, nutaria jame nedalyvauti, jam skiriama vieta ir išmoka arba apdovanojimai, kuriuos gautų, jei užbaigtų žaidimą paskutinis iš likusių žaidėjų.
- E. Nerekomenduojama rengti paguodos ratų žaidėjams, kurie liko žemiau pjūvio linijos – tokie ratai NĖRA varžybų dalis, jie NĖRA oficialūs, apie juos NEBUS teikiamos ataskaitos, jie neturės įtakos galutinėms žaidėjų užimtoms vietoms. Tokie paguodos ratai NEGALI trukdyti oficialių turnyro ratų tvarkaraščiui.

1.09 Lygiosios

- A. Kai tarp ratų iš naujo kuriamos žaidimo grupės, vienodu rezultatu sužaidusių žaidėjų vietas turi būti paskirstomos toliau nurodytais būdais. Atnaujinant žaidėjų vietas, aukštesnė vieta skiriama tam iš vienodu rezultatu sužaidusių žaidėjų, kuris pastarajame rate sužaidė žemesniu rezultatu. Jei žemiausi rezultatai visuose ankstesniuose ratuose yra tokie patys, žaidėjų vietas nulemia PDGA numeris – kuo žemesnis numeris, tuo aukštesnė vieta, – o jei žaidėjai neturi PDGA numerio, tada jie surašomi abėcėlės tvarka pagal pavardę.
- B. Kai į pirmąją vietą bet kuriame divizione pretenduojantys žaidėjai sužaidžia vienodu rezultatu, laimėtojas išsiaiškinamas žaidžiant pratęsimą staigios mirties formatu. Tokiu pat principu išsiaiškinami ir kas iš vienodu rezultatu sužaidusių žaidėjų pateks į tolesnį etapą po žaidėjų skaičiaus sumažinimo, jei to reikia. Jokiomis aplinkybėmis pirmosios vietos laimėtojai negali būti išsiaiškinami kitais būdais, pavyzdžiui, vertinant labai gerai sužaistą („karštą“) ratą, tarpusavio akistatų rezultatą ar pan.
1. Staigi mirtis – tai toks žaidimo formatas, kai žemiausią rezultatą trasoje pasiekę žaidėjai tęsia žaidimą tolesnėje trasoje, o visi kiti eliminuojami iš žaidimo. Jei trasoje žemiausią rezultatą pasiekė tik vienas žaidėjas, jis paskelbiamas pratęsimo laimėtoju ir staigios mirties žaidimas baigiamas. Žaidžiant staigios mirties formatu taikomos oficialiosios diskgolfo taisyklės ir varžybų vadovas, tačiau atliekami metimai nepridedami prie žaidėjų rezultatų.
 2. Kaupiamasis pratęsimas – tai toks staigios mirties formatas, kai varžovai sužaidžia turnyro direktoriaus paskelbtas 6 trasas (ar mažiau) ir visose jose žemiausią rezultatą pasiekęs žaidėjas tampa pratęsimo nugalėtoju. Žaidėjai, turintys vienodą rezultatą po kaupiamojo pratęsimo, tęsia žaidimą įprastu staigios mirties formatu tose pačiose trasose, nebent turnyro direktorius būtų nurodęs kitas trasas.
 3. Staigios mirties formatu, įskaitant kaupiamąjį pratęsimą, jei tik įmanoma, turi būti žaidžiama tame pačiame aikštyne ir naudojant tą patį trasų išdėstymą kaip ir žaidžiant paskutinį ratą, nuo pirmos trasos, išskyrus atvejus, kai turnyro direktorius prieš turnyro pradžią būna paskelbęs apie kitą aikštyną, trasą ar trasų seriją.
 4. Žaidžiant staigios mirties formatu turi būti naudojamas toks pat žaidimo formatas kaip ir ankstesniame rate (t. y. metimų žaidimas, mačas, komandinis žaidimas), išskyrus atvejus, kai turnyro direktorius prieš prasidedant turnyru nurodytų kitokį formatą. Žaidžiant komandomis, šioje dalyje terminas „žaidėjas“ taikytinas kiekvienai komandai. Jei varžybose, kuriose kiekvienas žaidėjas žaidžia individualiai, pratęsimas staigios mirties formatu žaidžiamas komandomis, arba komandinėse varžybose pratęsimą staigios mirties formatu žaidėjai žaidžia individualiai, tam turi būti įtikinama su varžybomis susijusi priežastis. Tokį pakeitimą iki varžybų pradžios turi patvirtinti pagalbos varžyboms direktorius.
 5. Žaidžiant staigios mirties formatu, žaidėjų starto eilė nustatoma traukiant burtus (pavyzdžiui, traukiant sunumeruotas žaidimo kortas, numeriukus iš kepurės ar pan.).
 6. Jei žaidžiant staigios mirties formatu trasa sužaidžiama lygiosiomis, kitoje trasoje starto eilė nustatoma rotuojant žaidėjus, t. y. žaidėjas, kuris ankstesnėje trasoje startavo pirmas, dabar turi startuoti paskutinis, žaidėjas, kuris buvo antras, dabar turi startuoti pirmas ir t. t.

7. Žaidžiant kaupiamąjį pratęsimą, starto eilė nustatoma taip, kaip aprašyta 802.02 punkte „Metimo tvarka“.
 8. Jei pasibaigus kaupiamajam pratęsimui dviejų ar daugiau žaidėjų rezultatas tebėra lygus, starto eilė toliau nustatoma taip:
 - a. pirmoje staigios mirties trasoje – 802.02 punkte nustatyto būdu;
 - b. toliau žaidžiant staigios mirties formatu – 1.09.B.6 punkte nustatyto būdu.
 9. Žaidėjai gali atsisakyti dalyvauti staigios mirties formato žaidime. Tokių žaidėjų užimta vieta ir jiems skiriama išmoka ar apdovanojimai nustatomi, lyg jie būtų atsisakę dalyvauti pusfinalyje arba finale su lygiosiomis sužaidusiais žaidėjais (žr. 1.08.D punktą).
- C. Pirmosios vietos išmoka ar apdovanojimai skiriami diviziono laimėtojiui ir įtraukiami į varžybų rezultatus. Vienodu rezultatu sužaidusiems žaidėjams, pretenduojantiems į pirmąją vietą, išmoka ar apdovanojimai negali būti padalyti lygiomis dalimis, išskyrus 1.09.D punkte nurodytas išimtis.
- D. Išimties, kai nereikalaujama išsiaiškinti vieną pirmosios vietos laimėtoją:
1. kai varžybose taikomas lankstus žaidimo pradžios laikas ir tokiu pat rezultatu sužaidęs varžybų dalyvis jau yra išvykęs;
 2. kai žaidėjų rezultatas liko vienodas, nes varžybos atšauktos dėl pavojingų sąlygų ir paskutinę suplanuotą varžybų dieną nebėra laiko užbaigti varžybas arba išsiaiškinti vieną laimėtoją. Jokiomis aplinkybėmis iš žaidėjų negali būti tikimasi arba prašoma grįžti kitą dieną po paskutinės suplanuotų ratų dienos, kad užbaigtų varžybas (žr. PDGA varžybų stabdymo ir nutraukimo politiką).
- Jeigu pratęsimą staigios mirties formatu neįmanoma surengti paskutinę suplanuotą varžybų ratų dieną, laikoma, kad žaidėjai pasidalijo pirmąją vietą ir tapo laimėtojais. Pagal žaidėjų skaičių atskaičiuotų vietų išmokos ir apdovanojimai padalijami žaidėjams po lygiai (jei pirmąją vietą pasidalijo du žaidėjai, jiems padalijamos pirmosios ir antrosios vietos išmokos ar apdovanojimai).
- E. Jei du ar daugiau žaidėjų sužaidžia vienodu rezultatu, nepretenduojančiu į pirmąją vietą, oficialiai fiksuojama, kad jie pasidalijo užimtą vietą. Tokiems žaidėjams (užėmusiems žemesnę nei pirmąją vietą) išmoka nustatoma sudėjus pasidalytoms vietoms skirtų išmokų sumas ir gautą skaičių padalijus iš tas vietas pasidalijusių žaidėjų skaičiaus. Kam iš vienodu rezultatu sužaidusių žaidėjų atiteks trofėjai, galima išsiaiškinti žaidžiant staigios mirties formatu arba surengiant kokias nors su diskgolfo įgūdžiais susijusias varžybas – tvarką nustato turnyro direktorius. Ši tvarka taikytina tik trofėjų dalyboms; rezultatuose oficialiai užfiksuojama, kad žaidėjai pasidalijo atitinkamą vietą.

1.10 Apdovanojimų paskirstymas

- A. Bet kuris profesionalų diviziono žaidėjas, priimančias piniginę išmoką PDGA sankcionuotose varžybose (išskyrus lygą – žr. 1.14.C.2 punktą), jau prieš varžybas turi turėti PDGA numerį, reikalingą tam, kad būtų galima fiksuoti jo duomenis (žaidėjai, gavę PDGA numerį po registracijos į varžybas, apie tai prieš varžybas turi pranešti turnyro direktoriui). PDGA numerio neturintis žaidėjas gali gauti tik trofėjus, o jo užimtai ir tolesnėms vietoms skirtos piniginės išmokos pastumiamos žemyn – išmoką gauna dar vienas papildomas žaidėjas.

- B. A ir aukštesnio lygio varžybose PDGA narys mėgėjas, žaidžiantis profesionalų divizione (žr. 2.04.C punktą), negali vietoje pinigų gauti kokių nors prekių; tačiau jis gali gauti trofėjų, jei toks apdovanojimas numatytas jo užimtai vietai. Jo užimtai ir tolesnėms vietoms skirtos piniginės išmokos pastumiamos žemyn – išmoką gauna dar vienas papildomas žaidėjas. Ar mėgėjai, žaidžiantys profesionalų divizione kito lygio varžybose, vietoje pinigų gaus kokių nors prekių, sprendžia turnyro direktorius. Jei nuspręsta, kad mėgėjai prekių negaus, kiekvieno mėgėjo užimtai ir tolesnėms vietoms skirtos piniginės išmokos pastumiamos žemyn – išmoką gauna dar vienas papildomas žaidėjas. Ši tvarka netaikoma lygoms (žr. 1.14.C.3 punktą).
- C. Varžybų lygiui taikoma pridėtinių lėšų suma turi būti proporcingai paskirstyta visiems profesionalų divizionams, skaičiuojant pagal diviziono žaidėjų sumokėtų dalyvavimo mokesčių procentinę dalį nuo visų varžybų profesionalios dalies divizionų sumokėtų mokesčių. Minimalią pridėtinių lėšų sumą viršijančios lėšos gali būti paskirstomos turnyro direktoriaus nuožiūra.
- D. Jei varžybose žaidžiami daugiau nei du ratai, apie išmokas (įskaitant visas pridėtines lėšas) turi būti paskelbta prieš prasidedant paskutiniam ratui.
- E. Visi apdovanojimai (pinigai ar prekės), kurių žaidėjas atsisako, perduodami žemesnę vietą užėmusiam žaidėjui (pavyzdžiui: jei trečiąją vietą užėmęs žaidėjas atsisako apdovanojimo, ketvirtosios vietos laimėtojas turi gauti trečiosios vietos apdovanojimą, penktosios vietos laimėtojas – ketvirtosios vietos apdovanojimą ir t. t.). Apdovanojimus, kurių atsisakė visi tam tikro diviziono žaidėjai, turnyro rengėjams leidžiama pasilikti, jei apdovanojimai buvo pasiūlyti visiems varžybas užbaigusiesiems žaidėjams.
- F. PDGA varžybose leidžiama naudoti skinus (ir kitus panašius formatus), tačiau tokie rezultatai negali turėti įtakos žaidėjo užimtai vietai varžybose ir laimėti apdovanojimai neįskaitomi į žaidėjo laimėjimus.
- G. Visi žaidėjo pelnyti apdovanojimai išdalijami pasibaigus varžyboms, surašius į lenteles ir patikrinus visus rezultatus.
1. Turnyrų direktoriai savo nuožiūra apdovanojimus gali įteikti ir anksčiau.
 2. Žaidėjai, išvykę prieš oficialų apdovanojimų įteikimą, laimėjimų neatsisako, tačiau turi patys kuo greičiau susisiekti su turnyro direktoriumi ir susitarti dėl apdovanojimų atsiėmimo, taip pat padengti pristatymo išlaidas, jei tokių būtų.
 3. Jei profesionalų laimėtiems piniginiams prizams išdalyti turnyro direktorius naudoja elektroninius mokėjimus (pavyzdžiui, per „PayPal“), prizai turi būti išdalyti per dvi darbo dienas nuo varžybų pabaigos. Tiems, kurie neturi galimybės priimti elektroninių mokėjimų, turnyro direktorius laimėjimus turi išmokėti grynaisiais arba čekiais.
 4. Jei mėgėjų laimėtoms išmokoms padengti turnyro direktorius naudoja prekių kuponus, jie turi būti išdalyti varžybų vietoje arba vėliau – internetu.
 5. Jei žaidėjas ne dėl turnyro direktoriaus kaltės neatsiima apdovanojimo (pinigų, trofėjų ar prekių) per 30 dienų nuo varžybų pabaigos, laikoma, kad jis jo atsisakė. Turnyrų direktoriai turi imtis visų tinkamų priemonių įteikti žaidėjui apdovanojimą: su juo susisiekti, pasiūlyti laimėjimą išsiųsti ir pan. Laikoma, kad žaidėjas priėmė dovanų kuponą, dovanų kortelę, dovanų kodą ar panašų prizą tada, kai jį gavo; čia nurodytas terminas netaikomas tokių kuponų, kortelių, kodų ar panašių prizų panaudojimui.

1.11 Oficialieji asmenys

- A. Sertifikuotaisiais oficialiaisiais asmenimis gali tapti PDGA nariai, išlaikę PDGA sertifikuotą taisyklių egzaminą, skirtą oficialiesiems asmenims, ir užsiregistravę PDGA kaip oficialieji asmenys. Jei įvedama didelių oficialiųjų diskgolfo taisyklių pakeitimų, PDGA direktorių valdyba gali reikalauti, kad sertifikuotieji oficialieji asmenys, norintys išsaugoti savo statusą, išlaikytų atnaujintą egzaminą.
- B. Turnyrų direktoriai (ir pagalbiniai turnyrų direktoriai), norintys sankcionuoti arba rengti PDGA varžybas, privalo turėti galiojantį sertifikuotojo oficialiojo asmens statusą.
- C. Egzaminas pagrįstas oficialiosiomis diskgolfo taisyklėmis ir PDGA varžybų vadovu.
- D. Sertifikuotojo oficialiojo asmens statusas nereiškia, kad žmogus yra turnyro oficialusis asmuo, turintis teisę priimti sprendimus PDGA varžybose (žr. 1.12.A punktą).

1.12 Turnyro oficialieji asmenys

- A. Konkretaus turnyro oficialiaisiais asmenimis laikomi tik turnyro direktorius, jo specialiai paskirti sertifikuotieji oficialieji asmenys (kaip apibrėžta 1.11.A punkte) arba PDGA varžybų direktoriaus paskirtas PDGA kuratorius (angl. *Marshal*).
- B. Tik turnyro oficialieji asmenys gali priimti sprendimus PDGA sankcionuotose varžybose, neskaitant tų atvejų, kai taisyklėse leidžiama sprendimus priimti patiems žaidėjams arba žaidimo grupei.
- C. Žiūrovai nėra turnyro oficialieji asmenys, todėl negali priimti sprendimų. Varžybų žaidėjai, kurie nėra paskirti turnyro oficialieji asmenys ir konkrečiu laiku nežaidžia rato (žaisti jau baigė arba dar nepradėjo), laikomi žiūrovais.
- D. Kiekvienas turnyro oficialusis asmuo privalo nuolat prie savęs turėti turnyro / aikštyno taisykles, oficialiąsias diskgolfo taisykles ir varžybų vadovą spausdintiniu arba skaitmeniniu formatu.
- E. Jei bet kuris turnyro oficialusis asmuo pats dalyvauja varžybose, jis negali priimti oficialių sprendimų, susijusių su jo diviziono žaidėjais, išskyrus taisyklėse numatytus sprendimus, kuriuos gali priimti kaip žaidimo grupės narys.
- F. Turnyro oficialiojo asmens sprendimas yra viršesnis už žaidimo grupės sprendimą, tačiau dėl jo galima teikti apeliaciją vyriausiajam oficialiajam asmeniui – paprastai turnyro direktoriui arba jo paskirtam vyriausiajam oficialiajam asmeniui.
- G. Turnyro direktorius savanoriams gali suteikti metimų stebėtojo įgaliojimus, tačiau metimų stebėtojo sprendimai nėra viršesni už grupės sprendimą.
- H. Sankcionuotame žaidime priimant sprendimus neleidžiama naudoti vaizdo įrašų ar kitų medijos priemonių. Tokios priemonės gali būti naudojamos tik netinkamam žaidėjo elgesiui užfiksuoti (žr. apibrėžimą 3.03 punkte). PDGA drausmės komitetas gali bet kada įvertinti netinkamo žaidėjų elgesio įrodymus.

1.13 Jaunimo saugumas

- A. PDGA sankcionuotose varžybose už vaikus atsakingi jų tėvai / globėjai. Per varžybas niekas iš PDGA ar varžybų personalo nėra atsakingi už turnyro žaidėjų, žiūrovų ir kt. vaikus. Tėvams / globėjams draudžiama palikti vaikus be priežiūros srityje, kurioje vyksta žaidimas, ar šalia jos, klubo namuose, taip pat bet kurioje kitoje turnyro vietoje. Vaiką, kuriam mažiau nei 13 metų, kuris lydi kurį nors grupės žaidėją ir kuris nėra žaidėjo padėjėjas, turi prižiūrėti suaugęs asmuo, kuris nėra žaidimo grupės narys ar kurio nors žaidėjo padėjėjas.

- B. Jaunimo ≤ 12 , jaunimo ≤ 10 , jaunimo ≤ 08 ir jaunimo ≤ 06 divizionuose žaidžiančius žaidėjus per turnyro ratus turi lydėti kuris nors iš tėvų arba globėjų. Taip pat bet kurį jaunesnį nei 13 metų žaidėją turi lydėti kuris nors iš tėvų arba globėjų, nepaisant to, kuriame divizione jis žaidžia. Vienas iš tėvų ar globėjų gali būti atsakingas už kelis tos pačios grupės jaunus žaidėjus, jei visi tėvai / globėjai dėl to susitaria prieš prasidedant ratui. Jaunimo ≤ 18 ir jaunimo ≤ 15 divizionuose žaidžiančius žaidėjus per turnyro ratus gali lydėti kuris nors iš tėvų arba globėjų.
- C. Per PDGA sankcionuotų turnyrų ratus tėvams / globėjams, lydintiems jaunimo divizionuose žaidžiančius žaidėjus:
1. LEIDŽIAMA būti žaidėjo padėjėju; padėti jaunesiems žaidėjams pasirinkti diską, metimą, paaiškinti taisykles ar padėti vesti rezultatus.
 2. DRAUDŽIAMA priimti ar patvirtinti sprendimus, pavyzdžiui, dėl pozicijos, etiketo pažeidimų ar pan.
 3. PRIVALOMA prisidėti prie sportiško elgesio, palaikant visus jaunimo grupės žaidėjus.
 4. PRIVALOMA emocinę ir fizinę jaunimo grupės žaidėjų gerovę laikyti svarbesne už asmeninį troškimą laimėti.
 5. DRAUDŽIAMA kalbėti įžeidžiamai, vartoti necenzūrinę kalbą.
 6. DRAUDŽIAMA vartoti narkotikus, alkoholinius gėrimus ir tabako gaminius.
- D. Jei jaunimo diviziono žaidėją lydintis (-i) tėvas / motina / globėjas / globėja nevykdo 1.13 punkte išdėstytų pareigų, atitinkamas žaidėjas gali būti diskvalifikuotas arba pažeidimą įvykdžiusio žaidėjo, padėjėjo ar globėjo gali būti paprašyta pasišalinti. Jaunesni nei 13 metų žaidėjai, kurių globėjo paprašyta pasišalinti, gali toliau žaisti, jei globėjo pareigas pasiūlo perimti kitas asmuo ir ankstesnis globėjas su tuo sutinka.
- E. PDGA turnyrų direktoriams primygtinai rekomenduojama turnyrų tvarkaraščius sudaryti taip, kad visi jauniausio amžiaus grupių žaidėjai (jaunimo ≤ 08 ir jaunimo ≤ 06) žaistų ne daugiau nei 18 trasų per dieną. Taip pat turnyrų direktoriai, atsižvelgdami į aikštyno trasų ilgį ir sudėtingumą, turėtų apsvarstyti, ar nevertėtų apriboti per dieną žaidžiamų trasų skaičiaus žaidėjams iš jaunimo ≤ 10 diviziono (10 metų ir jaunesniems).
- F. Varžyboms, vykstančioms ne Jungtinėse Amerikos Valstijose ar Kanadoje, taikytinos gairės pateiktos tarptautinių programų vadove.

1.14 Lygos

- A. PDGA lygos – tai žemiausio lygio PDGA sankcionuotos varžybos. Tai ne vienas turnyras. Per lygas žaidžiama po ratą kas savaitę tą pačią savaitės dieną kelias savaites iš eilės (pavyzdžiui, aštuonis iš eilės einančius pirmadienius, dešimt iš eilės einančių penktadienių ir pan.). Lygoms leidžiama praleisti vieną savaitę dėl orų ar kitų pateisinamų aplinkybių, gavus PDGA personalo leidimą.
- B. Per vieną lygos ratą kiekvienas žaidėjas turi žaisti tą patį trasų išdėstymą, tačiau skirtingomis savaitėmis gali būti naudojami vis kitokie išdėstymai ar aikštynai.
- C. PDGA lygose galioja oficialiosios diskgolfo taisyklės ir varžybų vadovas, išskyrus toliau nurodytas išimtis.
1. Lygose žaidėjams, kurie nėra PDGA nariai arba kurių narystė negalioja, netaikomas ne nario mokestis (žr. 1.01.B.2 punktą).
 2. Žaidėjai gali laimėti piniginių apdovanojimų neturėdami PDGA nario numerio (žr. 1.10.A punktą).
 3. Mėgėjai gali gauti piniginių apdovanojimų nekeisdami mėgėjo statuso (žr. 2.01.F punktą).

4. Ten, kur vietiniai įstatymai ir varžybų vietos taisyklės leidžia, žaidėjai, sulaukę įstatymuose numatyto amžiaus, gali vartoti alkoholinius gėrimus ar jų turėti nuo dviejų minučių signalo iki rezultatų kortelės gražinimo (žr. 3.03.B.5 punktą). Tačiau žaidėjams vis tiek draudžiama išgerti per daug ar rodytis viešumoje apsvaigus (žr. 3.03.B.6 punktą).
5. Žaidimo grupę lydinčius jaunesnius nei 13 metų vaikus gali prižiūrėti suaugęs grupės žaidėjas (žr. 1.13.A punktą). Žaidimo grupę lydintiems jaunesniems nei 13 metų vaikams taikomos 812 skyriaus „Etiketas“ ir 3.03 punkto nuostatos; vaiko užtrauktos nuobaudos skiriamos jį prižiūrinčiam žaidėjui.

2 dalis. Reikalavimai divizionų žaidėjams

2.01 Bendroji informacija

- A. Žaidėjams draudžiama registruotis į divizioną, į kurį registruotis neturi teisės dėl PDGA narystės statuso, žaidėjų klasės, lyties, amžiaus ar reitingo. Žr. lentelę „Divizionai, reitingai ir taškų daugikliai“.
- B. Žinoti, kokiam (-iuose) divizione (-uose) gali varžytis, – paties žaidėjo atsakomybė. Jei žaidėjas užsiregistruoja į divizioną, kuriame varžytis neturi teisės, jis gali būti diskvalifikuotas iš varžybų ir (arba) gali būti suspenduota jo galimybė dalyvauti kitose PDGA varžybose (dėl išimčių žr. 2.02 punktą).
- C. Pasibaigus registracijai, žaidėjai nebegali prašyti perkelti juos į kitą divizioną, išskyrus atvejus, kai jų divizione yra trys žmonės ar mažiau. Jei žaidėjai to prašo, tai turi padaryti iki prasidedant varžyboms. Turnyro direktoriai savo pačių nuožiūra gali tokį prašymą patenkinti arba ne.
- D. Jei prasidėjus varžyboms turnyro direktorius sužino, kad žaidėjas žaidžia divizione, kuriame žaisti neturi teisės, tolesniuose ratuose jis gali perkelti žaidėją į tinkamą divizioną, tačiau TIK jei abiejų divizionų žaidėjai žaidžia lygiai tokio pat išdėstymo aikštyne. Jei ne, žaidėjas turi būti pašalintas iš varžybų.
- E. Žaidėjams leidžiama žaisti suplanuotą (-us) ratą (-us) vieną kartą per varžybas, išskyrus atvejus, kai:
 1. varžybose skirtingų divizionų žaidėjai žaidžia skirtingomis dienomis; ir
 2. tos dienos pateikiamos kaip skirtingi įrašai PDGA kalendoriuje.
- F. PDGA sankcionuotose varžybose žaidžiantys žaidėjai turi pateikti tinkamus savo tapatybės duomenis: vardą, pavardę ir PDGA numerį. Žaidėjai, norintys likti anonimais arba pateikę klaidingus tapatybės duomenis, iš varžybų turi būti diskvalifikuoti ir gali būti suspenduoti iš PDGA turo.
- G. Profesionalūs žaidėjai, žaidžiantys profesionalų divizione, varžosi dėl pinigų. Mėgėjai, žaidžiantys profesionalų divizione, gali priimti piniginę išmoką, taip tapdami profesionalais; jei nori išlaikyti mėgėjo statusą, jie gali atsisakyti pinigų ir priimti tik trofėjų (jei toks numatytas) (žr. 1.10.A ir 1.10.B punktus). Mėgėjai, priimančys piniginę išmoką PDGA lygose, netampa profesionalais ir nepraranda mėgėjo statuso (žr. 1.14.C.3 punktą).
- H. Žaidėjai, žaidžiantys mėgėjų divizione, varžosi dėl trofėjų ir (arba) apdovanojimų.
- I. Moterys, jei nori, gali žaisti mišriuosiuose divizionuose, tačiau vyrams neleidžiama žaisti moterų divizionuose (žr. PDGA politiką dėl teisės žaisti divizionuose pagal lytį).
- J. Mėgėjas gali žaisti bet kuriame profesionalų divizione, kuriame turi teisę žaisti pagal amžių, lytį ir varžybų formatą.

- K. PDGA profesionalo narystę turintys žaidėjai mėgėjų divizionuose gali žaisti tik tam tikrais išskirtiniais atvejais (žr. 2.04 punktą).
- L. Turnyro direktorius gali apriboti varžyboms siūlomų divizionų variantus, registracijos formoje nurodydamas tik tuos divizionus, kuriuos siūlo. Jei pasiūlius tam tikrą divizioną jame užsiregistravo bent keturi žaidėjai, turintys teisę žaisti tame divizione, jis varžybose turi likti. Jei į pasiūlytą divizioną užsiregistravo mažiau nei keturi žaidėjai, turintys teisę jame žaisti, arba jei pasibaigus registracijai divizione nėra bent keturių žaidėjų, turinčių teisę jame žaisti, sprendimą, ar divizionas varžybose liks, turi priimti turnyro direktorius (žr. 1.03.I punktą). Turnyro direktoriai primygtinai raginami siūlyti divizionus, kuriuose priešingu atveju gali trūkti žaidėjų (žr. 1.02.C.2.c), ir išlaikyti juos varžybose, net jei užsiregistravo mažiau nei keturi konkrečiam divizionui tinkami žaidėjai.
- M. PDGA nariams turi būti leidžiama žaisti bet kuriame divizione, kuriame jie turi teisę žaisti, jei tokį divizioną siūlo turnyro direktorius. Jokios vietinės taisyklės, pagal kurias žaidėjas dėl ankstesnių pasiekimų būtų verčiamas pereiti į aukštesnį divizioną, PDGA sankcionuotose varžybose negalioja.

2.02 Išimtis

- A. Žaidėjams leidžiama žaisti reitingais pagrįstame divizione, kuriame šiaip jie neturėtų teisės žaisti, tik toliau nurodytomis aplinkybėmis.
 - 1. Jei tai prieš varžybas patvirtina PDGA pagalbos varžyboms direktorius.
 - 2. Jei žaidėjui iš anksto užsiregistravus į varžybas reitingai buvo atnaujinti ir dėl pasikeitusio reitingo žaidėjas tapo nebetinkamas žaisti divizione, kuriame užsiregistravo, turnyro direktoriaus nuožiūra dvi savaites po reitingų atnaujinimo žaidėjui gali būti leidžiama žaisti tame divizione.
 - 3. Jei žaidėjai žaidžia atitinkamose taškų serijos varžybose (žr. 2.02.B punktą).
- B. Taškų serijos varžybose žaidėjams gali būti leidžiama žaisti reitingais pagrįstame divizione, kuriame šiaip jie neturėtų teisės žaisti, tik toliau nurodytomis aplinkybėmis.
 - 1. Serijos direktorius iš anksto kreipėsi į PDGA ir gavo PDGA pagalbos varžyboms direktoriaus leidimą.
 - 2. Žaidėjui leidžiama likti tame divizione per visą seriją.
 - 3. Per seriją žaidėjas nežaidė jokiam aukštesniame divizione.
 - 4. Žaidėjo reitingas viršutinės diviziono, kuriame ketina žaisti, ribos neviršija daugiau nei 20 taškų.
- C. Jokios šios dalies nuostatos netaikytinos profesionalų klasės žaidėjams, žaidžiantiems mėgėjų divizionuose.

2.03 Profesionalų ir mėgėjų klasifikavimo keitimas

- A. Iš profesionalo į mėgėją
 - 1. Žaidėjai, tapę PDGA nariais profesionalais, PDGA pagalbos varžyboms direktoriui gali pateikti prašymą perklasifikuoti juos į mėgėjus.
 - 2. Persiklasifikuoti pageidaujantys žaidėjai turi atitikti visus reikalavimus, išdėstytus lentelėje „Divizionai, reitingai ir taškų daugikliai“.
- B. Iš mėgėjo į profesionalą
 - 1. Mėgėjas, pageidaujantis persiklasifikuoti į profesionalą, gali tai padaryti kreipdamasis į PDGA narystės tvarkytoją.

2. Jei mėgėjas, žaidęs profesionalų divizione, priima laimėtą piniginę išmoką, jis automatiškai perklasifikuojamas į profesionalą (žr. 1.10.A ir 1.10.B punktus).
3. Priimdamas piniginį laimėjimą kuriose nors šalutinėse varžybose, pavyzdžiui, žaibo banką, prizą už geriausią pasirodymą grupėje konkrečiame rate ar už disko sustojimą arčiausiai taikinio stulpelio (CTP), žaidėjas nepraranda mėgėjo statuso.

2.04 Profesionalų žaidimas su mėgėjais ir mėgėjų žaidimas su profesionalais

- A. Profesionalai gali žaisti PDGA A, B ir C lygio varžybose siūlomuose mėgėjų divizionuose, kuriuose turi teisę žaisti pagal savo reitingą, amžių ir lytį, kaip nurodyta lentelės „Divizionai, reitingai ir taškų daugikliai“ skirsnyje „PROFESIONALŲ ŽAIDIMAS SU MĖGĖJAIS“.
- B. Tokie žaidėjai už rezultatus gauna mėgėjų taškų, bet šie taškai neskaičiuojami skirstant metų pabaigos apdovanojimus profesionalams arba teikiant kvietimus į profesionalų pasaulio čempionatą.
- C. Mėgėjai, žaidžiantys profesionalų divizionuose, už rezultatus gauna profesionalų taškų, bet šie taškai neskaičiuojami skirstant metų pabaigos apdovanojimus mėgėjams arba teikiant kvietimus į mėgėjų pasaulio čempionatą.

2.05 Varžybos tikriesiems mėgėjams

Tikriesiems mėgėjams – nuoroda, kurią PDGA naudoja toms mėgėjų varžyboms arba toms mėgėjams skirtoms varžybų dalims, kuriose propaguojama tikroji mėgėjų sporto atmosfera ir geriausiai turnyre pasirodžiusiems žaidėjams įteikiami tik trofėjai, ne apdovanojimas prekėmis. Visi žaidėjai turi gauti tokios pat vertės turnyro patirties ir su turnyru susijusių veiklų bei dovanų (žr. varžybų tikriesiems mėgėjams gaires).

3 dalis. Žaidėjų elgesio kodeksas

3.01 Bendroji informacija

- A. Visi PDGA nariai tiek aikštyne, tiek už jo ribų turi vengti elgesio, kuris kenktų diskgolfo ir PDGA.
- B. Visi žaidėjai privalo laikytis oficialiųjų diskgolfo taisyklių ir varžybų vadovo.
- C. Įrenginiai, galintys skleisti garsą arba turintys blykstę, negali skleisti garso ir naudoti blykstės nuo dviejų minučių signalo iki rezultatų kortelės pateikimo.
 1. Jei iš žaidėjo įrenginio pasigirsta garsas arba pasimato blykstė, tai laikoma etiketo pažeidimu (žr. 812 punktą „Etiketas“). Tačiau etiketo pažeidimu nelaikoma, jei žaidėjas naudoja prietaisą, kuris gydytojo sprendimu jam būtinas dėl medicininių priežasčių, pavyzdžiui, gliukozės monitorių.
 2. Įrenginiai, skleidžiantys garsą, turi būti naudojami tik su ausinėmis, kurių garsumo lygis turi būti nustatytas taip, kad:
 - a. garso negirdėtų kiti žaidėjai;
 - b. žaidėjas galėtų tinkamai bendrauti su grupe, pavyzdžiui, vedant rezultatus ar ieškant pamestų diskų; ir

- c. nekeltų pavojaus žaidėjo saugumui – žaidėjas turi girdėti kitų žaidėjų perspėjimus ar turnyro personalo įspėjamuosius signalus.
- 3. Jei dėl to, kad naudoja ausines, žaidėjas nesugeba tinkamai bendrauti su žaidimo grupe, kaip reikalaujama taisyklėse, tai laikoma etiketo pažeidimu (žr. 812 punktą „Etiketas“).
- D. Žaisdami žaidėjai negali turėti / vestis gyvūnų, išskyrus žaidėjus, kuriems dėl negalios ar sveikatos sutrikimo būtinas įstatymuose numatytas pagalbinis gyvūnas. Apie įstatymuose numatyto pagalbinio gyvūno naudojimą žaidėjai turi iš anksto pranešti turnyro direktoriui.
- E. PDGA pasilieka teisę žaidėjams ir nariams nustatyti ir taikyti papildomas drausmines nuobaudas, įskaitant probaciją, suspendavimą iš PDGA sankcionuotų varžybų arba PDGA narystės atėmimą visam laikui. Daugiau informacijos pateikiama PDGA drausminio proceso dokumente.

3.02 Žaidimo tempas

- A. Visi varžovai turi žaisti nevilkindami žaidimo ir stengtis neatsilikti nuo priekyje žaidžiančios grupės. Žaidimo vilkinimas – tai toks delsimas žaisti, kuris turi įtakos iš paskos einančios grupės žaidimo tempui, išskyrus atvejus, leidžiamus taisyklėse.
- B. Tikimasi, kad vieną trasą užbaigę žaidėjai ir grupės, vengdami lėtinti iš paskos einančios grupės žaidimo tempą, nedelsdami pereis prie kitos trasos starto vietos. Trasoje žaidžiantiems žaidėjams ar grupėms draudžiama vilkinti žaidimą savo veiksmais ar neveikimu.
- C. Jei dėl kurio nors žaidėjo žaidimas vilkinamas, žaidimo grupė arba turnyro oficialusis asmuo gali fiksuoti laiko viršijimą (žr. 802.03 punktą „Laiko viršijimas“).
- D. Jei žaidimą vilkina visa grupė, turnyro oficialusis asmuo nuobaudą už viršijamą laiką turi skirti kiekvienam grupės žaidėjui (žr. 802.03 punktą „Laiko viršijimas“). Žaidimo vilkinimo pavyzdžiai:
 - 1. užbaigusi trasą grupė lieka prie taikinio, kad surašytų rezultatus;
 - 2. pamesto disko ieškanti grupė neįjungia laikrodžio arba nenustato laiko limito (žr. 805.03 punktą „Disko pametimas“);
 - 3. su žaidimu nesusiję grupės veiksmai sustabdo arba sulėtina žaidimą.
- E. Jei turnyro direktoriaus arba paskirto turnyro oficialiojo asmens sprendimu grupė vilkina žaidimą, ji gali būti stebima su laikrodžiu.
 - 1. Tokiu atveju grupę lydės turnyro oficialusis asmuo; jis skaičiuos, kiek laiko užtrunka kiekvienas žaidėjas, stebės, ar visi žaidėjai laikosi 802.03 punkto „Laiko viršijimas“ bei 3.02.A–D punktų nuostatų ir šių punktų pažeidėjams atitinkamai skirs įspėjimus bei baudos metimus.
 - 2. Turnyro oficialusis asmuo turi visiems žaidėjams suprantamu būdu pranešti grupei, kad ji stebima su laikrodžiu.
 - 3. Kai grupė žaidimo nebevilkina, stebėjimas su laikrodžiu nutraukiamas. Tokiu atveju turnyro oficialusis asmuo nebeskaičiuos, kiek laiko užtrunka kiekvienas žaidėjas.
 - 4. Kai nutraukiamas grupės stebėjimas su laikrodžiu, turnyro oficialusis asmuo turi pranešti apie tai grupei visiems žaidėjams suprantamu būdu.
 - 5. Grupei, kuri pakartotinai stebima su laikrodžiu, gali būti skiriamos nuobaudos, numatytos 3.02.C punkte ir 802.03 punkte „Laiko viršijimas“.

3.03 Netinkamas žaidėjų elgesys

- A. Visi žaidėjai, dalyvaudami PDGA sankcionuotose varžybose ir bendraudami su žiniasklaida, turi laikytis profesionalaus sporto etikos, etiketo ir padorumo standarto. Jei žaidėjas šį standartą pažeidžia, kiti žaidėjai gali fiksuoti etiketo pažeidimą (žr. 812 punktą „Etiketas“), turnyro direktorius gali skirti nuobaudas, PDGA gali imtis kitų reikalingų drausminių priemonių.
- B. Jei žaidėjas pažeidžia minėtą standartą, už pirmą pažeidimą turnyro direktorius gali savo nuožiūra skirti turnyro įspėjimą (išskyrus atvejus, nurodytus 3.03.C punkte). Turnyro įspėjimas – tai toks įspėjimas, kuris galioja per visus ratus ir staigios mirties formato pratęsimą. Kitais atvejais turnyro direktorius turi nedelsiant diskvalifikuoti žaidėją. Toliau pateikta standarto pažeidimo pavyzdžių (sąrašas neišsamus).
1. Pasikartojanti ir akivaizdžiai įžeidžiama ar necenzūrinė kalba, įskaitant bet kokias PDGA įstatų 2.4 punkte išdėstytų PDGA nediskriminavimo principų neatitinkančias pastabas ar komentarus žaidėjų ar grupės adresu.
 2. Daiktų mėtymas susinervinus (bet kokių daiktų, išskyrus diskus žaidžiant).
 3. Akivaizdžiai šiurkštus ar grasinamas elgesys su bet kuriuo turnyre esančiu asmeniu.
 4. Tyčinis ir atviras turto, įskaitant gyvūniją ir augaliją, niokojimas, gadinimas, vandalizmas (žr. 803.03 punktą „Žala aikštynui“).
 5. Per didelio alkoholio kiekio vartojimas arba rodymasis apsvaigus viešumoje turnyro vietoje.
 6. Akivaizdus diskgolfo taisyklių nesilaikymas arba atsisakymas jas taikyti per varžybas (žr. 801.02.B punktą „Taisyklių taikymas“).
 7. Trukdymas oficialiojo asmens atliekamam paties ar kito žaidėjo elgesio tyrimui, nebendradarbiavimas ar atsisakymas bendradarbiauti.
 8. Sąmoningas manipuliavimas savo reitingu, tyčia klaidingai žaidžiant ar pasitraukiant iš varžybų (žr. 811.E punktą „Klaidingas žaidimas“).
 9. Čia ir 3.03.C punkte neišvardyti veiksmai, pažeidžiantys federalinius, valstijos ar vietos įstatymus ir kitus teisės aktus, parko taisykles arba diskgolfo aikštyno taisykles.
- C. Toliau nurodyti veiksmai taip pat pažeidžia minėtą standartą. Žaidėjus, įvykdžiusius vieną ar daugiau iš šių pažeidimų, turnyro direktorius nedelsiant diskvalifikuos be atskiro įspėjimo.
1. Sukčiavimas: tyčinis bandymas apeiti žaidimo taisykles.
 2. Fiziniai išpuoliai prieš bet kuriuos turnyre esančius asmenis.
 3. Viešas nelegalių ar draudžiamų medžiagų demonstravimas arba vartojimas, pažeidžiant įstatymus (nacionalinius, federalinius, valstijos, provincijos, vietos, miesto, apygardos ar kt.), nuo dviejų minučių signalo iki tol, kol sugrąžinama žaidėjo rezultatų kortelė.
 4. Viešas alkoholinių gėrimų demonstravimas ar vartojimas C ar aukštesnio lygio PDGA varžybose, viešas kanapių (išskyrus atvejus, kai leidžiama CBD produktų vartojimo politikoje) demonstravimas ar vartojimas bet kurio lygio PDGA varžybose (net ir ten, kur įstatymai tai leidžia) nuo dviejų minučių signalo iki tol, kol sugrąžinama žaidėjo rezultatų kortelė. Ši taisyklė netaikoma lygoms, kuriose, jei leidžia vietiniai įstatymai ir varžybų vietos taisyklės, žaidėjai, sulaukę įstatymuose numatyto amžiaus, gali vartoti alkoholinius gėrimus žaisdami ratą (žr. 1.14.C.4 punktą).
- D. Apie netinkamą žaidėjų elgesį žaidėjai privalo pranešti turnyro oficialiajam asmeniui (jei toks yra) arba turnyro direktoriui iškart po rato užbaigimo.
- E. Apie žaidėjų diskvalifikavimą ir netinkamą elgesį turnyrų direktoriai privalo kuo greičiau pranešti PDGA.

- F. Diskvalifikuotas žaidėjas netenka teisės į piniginius ar kitokius apdovanojimus, jam negražinamas sumokėtas dalyvio mokestis.
- G. Varžybų personalui, žaidėjams ir jų padėjėjams bet kurio lygio PDGA varžybose, kuriose žaidžiama tik jaunimo divizionuose (t. y. divizionuose, prasidedančiuose simboliais MJ ir (arba) FJ), draudžiama viešai demonstruoti ar vartoti tabako gaminius.

Viešai demonstruoti ar vartoti šiuos gaminius draudžiama ir varžybose, vykstančiose kartu su PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) bei elito serijos varžybomis. PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ir elito serijos varžyboms taikytina politika pateikta 4.04.A punkte.

1. Šis draudimas apima bet kokį tabako gaminių rūkimą ir kramtymą, taip pat elektronines cigaretes, neatsižvelgiant į tai, ar jose garinamoje medžiagoje yra tabako. Draudimas netaikomas gaminiams, kurie padeda mesti rūkyti ir neskleidžia dūmų (garų), pavyzdžiui, nikotino gumai, nikotino pleistrams ar nikotino pastilėms.
2. Jei žaidėjai ar jų padėjėjai pažeidžia šiuos draudimus, tai laikoma etiketo pažeidimu. Pažeidėjų turi būti paprašyta pasidėti gaminį iki rato pabaigos. Vėlesni pažeidimai yra etiketo pažeidimai, už kuriuos skiriami baudos metimai (žr. 812.C punktą „Etiketas“). Už pakartotinius pažeidimus žaidėjas gali būti diskvalifikuotas (žr. 3.03.B punktą).
3. Visose ne jaunimo varžybose, kuriose ši politika taikytina, turnyro direktorius gali įrengti specialias nuošalias rūkimo zonas, kuriomis žaidėjai, jų padėjėjai ir varžybų personalas galėtų naudotis vykstant ratui; visais atvejais taisyklės dėl žaidimo tempo lieka galioti (žr. 3.02 punktą).
4. Bet kurio lygio PDGA varžybose, kuriose žaidžiama tik jaunimo divizionuose, įskaitant PDGA jaunimo pasaulio čempionatą, rūkymo zonų įrengti negalima.
5. Jei vietiniai įstatymai ir taisyklės prieštarauja šiai politikai, kreipkitės į PDGA pagalbos varžyboms direktorių, kad pateiktų nurodymų, ką daryti.

3.04 Aprangos kodas

- A. Visi aprangos kodo politikos pažeidimai laikomi etiketo pažeidimais (žr. 812 skyrių „Etiketas“).
- B. Visi varžybų dalyviai ir personalas privalo dėvėti viršutinę ir apatinę kūno dalį dengiančius drabužius, pavyzdžiui, marškinėlius ir kelnes.
- C. Visi varžybų dalyviai ir personalas privalo avėti batelius ar kitokią avalynę. Žaidėjams draudžiama žaisti basomis. Leidžiama avėti basutes ar paplūdimio šlepetes.
- D. PDGA rekomenduoja A bei žemesnio lygio varžybose taikyti 4.04 punkte nurodytą aprangos kodą, tačiau sprendimą dėl to turi priimti turnyro direktorius.

3.05 Automobiliukai, padėjėjai, vežimėliai ir grupės

- A. Visose PDGA varžybose per turnyro ratus žaidėjai turi vaikščioti pėsčiomis, išskyrus atvejus, kai visiems konkrečiau varžybų diviziono žaidėjams suteikiamos transporto priemonės (pavyzdžiui, specialūs automobiliukai), įskaičiuotos į įprastą dalyvio mokestį (ne kaip papildomai užsakoma paslauga).

- B. Žaidėjo padėjėjas – tai asmuo, kuris per ratą nešioja žaidėjo reikmenis arba teikia kitokią pagalbą. Per ratą vienu metu žaidėjas gali turėti tik vieną padėjėją. Padėjėjui turi būti bent 13 metų, jis turi laikytis tų pačių oficialiųjų diskgolfo taisyklių bei varžybų vadovo, kaip ir žaidėjas, kuriam jis padeda, įskaitant aprangos kodeksą. Padėjėjas neprivalo būti PDGA narys ar sertifikuotasis oficialusis asmuo.
- C. Žaidėjai, nusprendę naudotis padėjėjo paslaugomis, yra visiškai atsakingi už padėjėjo elgesį nuo dviejų minučių signalo iki tol, kol sugražinama žaidėjo rezultatų kortelė. Nuobaudos dėl netinkamo padėjėjo elgesio (apibūdinto šiame ir 3.03 punkte) skiriamos tiek žaidėjui, tiek padėjėjui.
- D. Žaidėjų padėjėjai negali fiksuoti grupės žaidėjų pažeidimų ar priimti sprendimų jų atžvilgiu.
- E. Žaidėjai turi informuoti padėjėjus, kad reikia išlaikyti tinkamą atstumą ir netrukdyti varžovų metimams.
- F. Leidžiamas reikmenų nešiojimo inventorių yra diskgolfo krepšiai, sulankstomos kėdutės ir stumdomi vežimėliai. PDGA varžybose draudžiama šiuo tikslu naudoti gyvūnus, variklines ar dviračio tipo priemones.
- G. Žaidėjo padėjėjas negali būti asmuo, kuris šiuo metu yra suspenduotas (įtrauktas į šiuo metu galiojančių drausminių priemonių sąrašą) arba diskvalifikuotas iš:
 - 1. tų pačių varžybų;
 - 2. kitos tų pačių varžybų dienos, kaip nurodyta 2.01.E punkte; arba
 - 3. kartu vykstančių kito lygio varžybų (pavyzdžiui, A lygio varžybų, rengiamų kartu su elito serijos varžybomis).

3.06 Turo žaidėjų santykiai su žiniasklaida ir rėmėjais

- A. Visi dalyviai sutinka, kad PDGA ir jos atstovai skelbtų nuotraukas ir vaizdus su jais iš PDGA sankcionuotų varžybų.
- B. Žaidėjai neturėtų duoti interviu žiniasklaidos atstovams tol, kol oficialiai negražino rezultatų kortelės turnyro oficialiesiems asmenims.
- C. Naujausia informacija apie žiniasklaidos priemones PDGA varžybose pateikiama PDGA žiniasklaidos politikos dokumente.

3.07 Politika dėl turo prekybininkų

- A. Turnyro direktorius savo nuožiūra gali atsisakyti leisti prekybininkams vykdyti veiklą turnyro vietoje ir šalia jos.
- B. Jei taikytina, rėmėjai / prekybininkai yra patys atsakingi už reikiamų leidimų gavimą iš atitinkamų institucijų / jurisdikcijų ir, turnyro direktoriui paprašius, turi pateikti šiuos leidimus.
- C. Jei prekybininkas nesilaiko šios politikos, PDGA jo atžvilgiu gali imtis drausminių priemonių.
- D. Kokia politika taikytina ne Jungtinėse Amerikos Valstijose ar Kanadoje, žr. tarptautinių programų vadovą.

3.08 Turnyro direktoriaus teisės ir pareigos

PDGA supranta, kad diskgolfo turnyro organizuotumas ir darna priklauso nuo PDGA ir turnyro direktoriaus bendradarbiavimo. Siekdama padėti turnyrų direktoriams geriau atlikti savo darbą PDGA suteikė jiems tam tikrų teisių. Turnyrų direktoriai turi ir tam tikrų įsipareigojimų PDGA bei žaidėjams, tarp kurių – toliau išvardytieji (sąrašas neišsamus).

- A. Bet kuriam žaidėjui, sulaukusiam 18 ar daugiau metų, turinčiam galiojančią PDGA narystę ir norinčiam surengti PDGA sankcionuotas varžybas, gali reikėti išlaikyti internetinį turnyro procedūrų vertinimo testą, kad galėtų tokias varžybas organizuoti. Testas pagrįstas oficialiosiomis diskgolfo taisyklėmis ir PDGA varžybų vadovu. PDGA nariai, kuriems dar nesukako 18 metų, negali būti turnyrų direktoriai.
- B. Turnyrų direktoriai sutinka laikytis PDGA turo standartų ir sankcionavimo reikalavimų, taikytinų atitinkamo lygio varžyboms.
- C. Tam, kad galėtų organizuoti PDGA sankcionuotas varžybas, turnyrų direktoriams gali reikėti pasirašyti dokumentą, kuriame nurodoma, kad jie yra perskaitę oficialiąsias diskgolfo taisykles bei varžybų vadovą ir sutinka joms paklusti bei taikyti jų nuostatas.
- D. Turnyrų direktoriai turi atskleisti savo rengiamų turnyrų finansinę informaciją, nurodytą PDGA sankcionavimo sutartyje. Dėl visos kitos su turnyru susijusios finansinės informacijos, neskaitant PDGA reikalaujamų duomenų, atskleidimo sprendžia pats turnyro direktorius.
- E. Remiantis PDGA įstatų 2.4 skirsniu, turnyrų direktoriai negali atsisakyti teikti kam nors paslaugas dėl jų rasės, amžiaus, religijos, seksualinės orientacijos, odos spalvos, tautybės, neįgalumo, lyties, lytinės tapatybės ar kilmės.
- F. Turnyrų direktoriai privalo laikytis galiojančių PDGA žaidėjams taikomų drausminių priemonių.
- G. Jei per turnyrą kiltų problemų, neatsižvelgiant į tai, ar jos aptariamose kuriame nors PDGA dokumente, įskaitant įtarimus dėl turnyro direktoriaus piktnaudžiavimo pareigomis, apie jas PDGA gali būti informuojama taikant PDGA drausminį procesą.
- H. Jei varžybos neatitinka joms taikytinų kriterijų arba turnyro direktorius nesilaiko sankcionavimo sutartyje, turo standartuose, PDGA privatumo politikoje ar varžybų vadove nurodytų įsipareigojimų, PDGA pasilieka teisę ateityje pažeminti varžybų lygį arba suspenduoti turnyro direktoriaus teisę rengti varžybas. Kokia politika taikytina ne Jungtinėse Amerikos Valstijose ar Kanadoje, žr. tarptautinių programų vadovą.
- I. Turnyro direktoriui nepranešus varžybų rezultatų tinkamu būdu arba neįvykdžius varžybų finansinių įsipareigojimų, gali būti imamas drausminių priemonių, įskaitant turnyro direktoriaus PDGA narystės ir privilegijų suspendavimą.

4 dalis. Aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ir elito serijos varžybos

4.01 Taisyklių galiojimas

- A. Visos oficialiųjų diskgolfo taisyklių, diskgolfo varžybų vadovo 1–3 dalių ir PDGA turo standartų nuostatos galioja visose PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ir elito serijos varžybose, išskyrus atvejus, kai šioje dalyje nurodyta kitaip. Šioje dalyje į elito serijos varžybų sąvoką įeina ir kito lygio varžybos, rengiamos kaip išplėstinio elito serijos turo dalis, pavyzdžiui, DGPT „Silver“ varžybos.

- B. Jokia šio skyriaus nuostata negalioja jokioms kitoms varžyboms, išskyrus atvejus, kai oficialiosiose diskgolfo taisyklėse, diskgolfo varžybų vadovo 1–3 dalyse arba PDGA turo standartuose nurodyta kitaip.
- C. Šio skyriaus nuostatomis gali būti pakoreguotos oficialiosiose diskgolfo taisyklėse, diskgolfo varžybų vadove arba PDGA turo standartuose nurodytos nuobaudos arba išplėsta jų taikymo sritis.

4.02 Žaidėjų tinkamumas

- A. MPO žaidėjų, norinčių dalyvauti PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) arba elito serijos varžybose, reitingas registruojantis turi būti bent 935, FPO žaidėjų – 825.
- B. Kitiems PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) arba elito serijos varžybų divizionams minimalaus reitingo reikalavimo nėra.
- C. Visi žaidėjai, norintys registruotis ir dalyvauti PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) arba elito serijos varžybose, turi būti sertifikuotieji taisyklių oficialieji asmenys, kurių sertifikatas galioja bent iki varžybų pabaigos.

4.03 Padėjėjai ir grupės

- A. Žaidėjo padėjėjas – tai jį per žaidimą lydintis asmuo.
- B. Žaidimo grupę sudaro tik:
 - 1. patys žaidėjai; ir
 - 2. kiekvieno žaidėjo asmeninis padėjėjas;

žaidimo grupę taip pat gali lydėti:

- 3. lydintieji asmenys, kai to reikia (žr. 1.13.B punktą); ir
- 4. aktyvus turnyro personalas, kurį nustato turnyro direktorius; ir
- 5. įgaliojimus turintys žiniasklaidos atstovai.

Su žaidimo grupe negali būti jokių kitų žmonių. Visi kiti (įskaitant žaidėjus, baigusius ratą) laikomi žiūrovais ir turi likti nurodytose žiūrovų vietose, atskirai nuo žaidimo grupės.

- C. Žaidėjų padėjėjai, per žaidimą būdami aikštyne arba lankydamiesi tik žaidėjams skirtoje zonoje, visada privalo turėti matomą padėjėjo pažymėjimą. Jei pažymėjimas nepateiktas arba tokių apskritai nėra, žaidėjas prieš prasidedant žaidimui turi pristatyti padėjėją grupei.
- D. Padėjėjo negalima pastatyti ar nukreipti taip, kad taptų regimu orientyru ar metimo kryptį rodančiu objektu; tokiais atvejais jis būtų laikomas objektu, padedančiu nusistatyti metimo kryptį (žr. 813.02.B punktą „Neleistini reikmenys“).
- E. Visi kiti šios dalies pažeidimai laikytini etiketo pažeidimais (žr. skyriaus „Etiketas“ 812.C punktą); jie priskiriami žaidėjui, kurį padėjėjas lydi.

4.04 Žaidėjų elgesio kodeksas

- A. 3.03.G punkte nurodytas draudimas viešai demonstruoti ir vartoti tabako gaminius taikytinas visose PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ir elito serijos varžybose:

1. PDGA jaunimo pasaulio čempionate varžybų personalui, žaidėjams ir jų padėjėjams visada draudžiama viešai demonstruoti ar vartoti tabako gaminius.
 2. Visose kitose PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ir elito serijos varžybose varžybų personalui, žaidėjams ir jų padėjėjams draudžiama viešai demonstruoti ar vartoti tabako gaminius nuo dviejų minučių signalo iki tol, kol sugražinama žaidėjo rezultatų kortelė.
- B. Visi PDGA sankcionuotų varžybų žaidėjai ir turnyro personalas visose varžybų ir su jomis susijusių renginių vietose turi būti tinkamai apsirengę, švarios, tinkamai prižiūrimos išvaizdos.
1. Visi žaidėjai turi dėvėti viršutinę aprangą, dengiančią viršutinę krūtinės dalį ir apatinę liemens dalį. Priimtinais laikomi tinkamo dydžio marškiniai ar marškinėliai su apykakle ir rankovėmis arba be rankovių. Taip pat leidžiama dėvėti tinkamo dydžio vientisas teniso sukneles ar marškinėlius su bent vieno colio pločio pečių dirželiais. Varžybų dalyviams draudžiama dėvėti kitokius marškinėlius be rankovių.
 2. Žaidėjams draudžiama dėvėti marškinėlius trumpomis rankovėmis be apykaklės kaip viršutinį drabužį, išskyrus jaunimo ir mėgėjų divizionų žaidėjus, žaidžiančius pirmuose ratuose. Pusfinalio ar finalo ratuose jaunimo ir mėgėjų divizionų žaidėjai marškinėlių trumpomis rankovėmis be apykaklės dėvėti negali. Marškinėliai apvaliu ar V raidės formos kaklu iš aukštos kokybės arba aukštųjų technologijų medžiagų (įskaitant medvilnės ir poliesterio mišinius, padedančius pasišalinti prakaitui) leidžiami.
 3. Marškiniai ar marškinėliai, karantys žemiau apatinės žaidėjo šortų linijos, turi būti sukamšyti.
 4. Aikštyne negalima būti su suplėšytais marškiniais ar marškinėliais, šortais arba kelnėmis. Ši nuostata apima neapsiūtus drabužius arba drabužius su įplėstomis ar iškirptomis „vedinimo“ angomis ties marškinių ar marškinėlių apykakle.
 5. Ant drabužių negali būti įžeidžiamų, necenzūrinių ar nepadorių šūkių arba logotipų. Jaunimo divizionų žaidėjams draudžiama dėvėti drabužius su šūkais ar logotipais, susijusiais su alkoholiniais gėrimais, tabako gaminiiais ar narkotikais.
- C. Šis aprangos kodas galioja nuo kiekvienų varžybų pradžios iki pabaigos, įskaitant visus turnyro ratus.
- D. Žaidėjai, kurie nebetęsia žaidimo, nes liko žemiau pjūvio linijos, ir yra turnyro vietoje, yra laikomi žiūrovais ir neprivalo laikytis šio aprangos kodo.
- E. Jei žaidėjas arba jo padėjėjas pažeistų šios dalies nuostatas, tai būtų laikoma etiketo pažeidimu (žr. 812 skyrių „Etiketas“).
- F. Visi žaidėjai turi būti pasiekiami bet kokioms ir visoms turnyre dirbančioms žiniasklaidos priemonėms, išskyrus varžybų rato laiką ir kai iki rato pradžios yra likę mažiau nei 30 minučių.

4.05 Registracija atvykus į turnyrą ir žaidimo pradžia

- A. Aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ir elito serijos varžybose privaloma registracija atvykus į turnyrą.
- B. Iki turnyro direktoriaus nurodyto termino neužsiregistravęs žaidėjas netenka oficialios vietos varžybose ir dalyvio mokesčio.

- C. Varžybose, kuriose naudojamas paskirstyto starto laiko formatas, atvykę žaidėjai kiekvieną dieną bent 5 minutės prieš savo startą turi prisistatyti starto skelbėjui ir paskutines 5 minutes iki starto turi būti prie trasos, nuo kurios pradės žaisti.
- D. Žaidėjams, kurie iki to laiko neprisistato starto skelbėjui arba kurių nėra prie pradinės trasos likus 5 minutėms iki starto, skiriami du baudos metimai.
- E. Jei vėliau, remiantis skyriaus „Klaidingas žaidimas“ 811.F.5 punkto nuostata, laikoma, kad žaidėjo pradinėje trasoje nėra, 4.05.D punkte nurodyta nuobauda netaikoma. Žaidėjui skiriama tik nuobauda už nebuvimą.

4.06 Rezultatai

- A. Jei PDGA aukščiausiojo lygio (angl. *Major*) ar elito serijos varžybose oficialusis rezultatų vedimo būdas yra PDGA skaitmeninė rezultatų kortelė:
 - 1. MPO ir FPO divizionuose bent vienas grupės žaidėjas turi vesti rezultatus į skaitmeninę rezultatų kortelę; ir
 - 2. visi žaidėjai turi vesti rezultatus arba į skaitmeninę, arba į popierinę rezultatų kortelę.
- B. Kai naudojamas paskirstyto starto laiko formatas, visi grupės nariai pasibaigus ratui iškart turi pereiti į rezultatų vedimo zoną. Ratas pasibaigia, kai visi grupės žaidėjai užbaigia paskutinę rato trasą.