

OFICIÁLNE PRAVIDLÁ

DISCGOLFU

PDGA.com

PDGA®

Obsah

800 POPIS HRY	1	808 SKÓRE	7
801 POUŽITIE PRAVIDIEL	1	809 INÉ HODY	8
801.01 FÉROVOSŤ.....	1	809.01 ZANECHANÝ HOD.....	8
801.02 UPLATŇOVANIE PRAVIDIEL.....	1	809.02 PROVIZÓRNY HOD.....	8
801.03 ODVOLANIE.....	2	809.03 CVIČNÝ HOD.....	8
802 HOD	2	810 ZASAHOVANIE DO HRY	8
802.01 HODY.....	2	811 CHYBNÁ HRA	9
802.02 PORADIE HRY.....	2	812 ŠPORTOVÉ SPRÁVANIE	10
802.03 ČASOVÝ LIMIT.....	2	813 VÝBAVA	11
802.04 ODHOD.....	3	813.01 NEPOVOLENÝ DISK.....	11
802.05 POLOHA DISKU.....	3	813.02 NEPOVOLENÉ ZARIADENIE.....	11
802.06 ZAZNAČENIE POLOHY.....	3	PRÍLOHA A JAMKOVÁ HRA	12
802.07 POSTOJ.....	3	A.01 VŠEOBECNÉ USTANOVENIA.....	12
803 PREKÁŽKY A ÚĽAVA	4	A.02 PORADIE HRY.....	12
803.01 PREMIESTŇOVANIE PREKÁŽOK.....	4	A.03 TRESTY.....	12
803.02 ÚĽAVA OD PREKÁŽOK.....	4	A.04 SKÓRE.....	12
803.03 POŠKODZOVANIE IHRISKA.....	4	A.05 VZDANIE SA.....	12
804 PREDPÍSANÉ DRÁHY	4	A.06 VÍŤAZSTVO.....	12
804.01 POVINNÉ DRÁHY (MANDO).....	4	PRÍLOHA B HRA DVOJÍC (DOUBLES) A TÍMOVÁ HRA	13
805 PREDPÍSANÉ POZÍCIE	5	B.01 VŠEOBECNÉ USTANOVENIA.....	13
805.01 URČOVANIE POZÍCIE.....	5	B.02 PORADIE HRY.....	13
805.02 DISK VIAC AKO DVA METRE NAD ZEMOU.....	5	B.03 TRESTY.....	13
805.03 STRATENÝ DISK.....	5	B.04 POLOHA.....	13
806 PREDPÍSANÉ PRIESTORY	6	B.05 FORMÁTY.....	13
806.01 PATOVACÍ PRIESTOR.....	6	PRÍLOHA C ZDROJE	15
806.02 HRANICE IHRISKA.....	6	PRÍLOHA D PREVODY	15
806.03 NÁHODNÝ PRIESTOR.....	6	PRÍLOHA E REGISTER	15
806.04 OBLASŤ ÚĽAVY.....	7	OTÁZKY A ODPOVEDE K PRAVIDLÁM	17
806.05 HAZARD.....	7		
807 DOKONČENIE JAMKY	7		

PDGA Oficiálne pravidlá disc golfu

800 Popis hry

Predmetom hry v discgolfe je dokončiť ihrisko na čo najmenší počet hodov diskom. Ihrisko zvyčajne pozostáva z deviatich alebo osemnástich jamiek, z ktorých každá je samostatne vyhodnocovaná.

Každá jamka sa začína na odhodisku a končí pri cieľi – koši. Po odhode z odhodiska sa každý ďalší hod vykonáva z miesta, kde predošlý hod skončil. Po odohratí jamky sa hráč presúva na odhodisko nasledujúcej jamky až pokiaľ neodohrá všetky jamky.

Discgolfové ihriská sú bežne umiestňované v okolí alebo vnútri lesa, či na členitom teréne, ktorý ponúka prirodzené prekážky pre let disku. Hráč nesmie ihrisko upravovať žiadnym spôsobom, ktorý by akokoľvek znížil náročnosť jamky. Hráči musia hrať ihrisko v takom stave v akom ho našli a vždy hádzať disk odtiaľ kde skončil, okrem prípadov určených v týchto pravidlách.

801 Použitie pravidiel

801.01 Férovosť

A. Tieto pravidlá boli navrhnuté tak, aby podporovali férovosť pre všetkých hráčov discgolfu. Pri ich používaní by hráč mal aplikovať to pravidlo, ktoré sa najpriamejšie vzťahuje na konkrétnu situáciu. Ak nastane sporná situácia, ktorá nie je pokrytá v pravidlách, rozhodnutie sa vykoná v súlade s férovosťou. K tomu môže často pomôcť logické rozšírenie najbližšieho existujúceho pravidla a princípov obsiahnutých v ňom.

801.02 Uplatňovanie pravidiel

- A. Hráči hrajú jamky v skupine za účelom vzájomného overenia skóre a zaručenia priebehu hry v súlade s pravidlami. Akékoľvek rozhodnutie, ktoré uskutoční skupina ako celok, musí byť väčšinové.
- B. V prípade, že dôjde ku zjavnému porušeniu pravidiel, sa od hráčov očakáva, že ho nahlásia. Nahlásenie musí byť bezprostredné aby sa mohlo pravidlo uplatniť (okrem prípadu chybné hry).
- C. Hráč v skupine môže nahlásiť, alebo potvrdiť porušenie pravidiel ktorýmkoľvek hráčom zo skupiny tak, že ho oznámi všetkým hráčom.
- D. **Varovanie** je prvotné upozornenie ktoré hráč dostane pri porušení určitých pravidiel; opakované porušenie daného pravidla vyústí do udelenia trestných hodov. Oznamenie porušenia pravidiel, ktoré vedie k varovaniu nemusí byť potvrdené aby sa uplatnilo. Varovania sa neprenášajú z jedného kola do druhého, ani do playoff.
- E. Nahlásenie porušenia pravidiel, ktoré vedie k jednému, či viacerým trestným hodom sa môže uplatniť len ak ho potvrdí iný hráč zo skupiny, alebo rozhodca. **Trestný hod** je hod pridaný ku skóre hráča za porušenie pravidiel, alebo zmenu polohy disku podľa konkrétnych pravidiel.
- F. **Turnajový rozhodca**, alebo **rozhodca** je človek, ktorého riaditeľ turnaja poveril dohliadaním na riadne dodržiavanie pravidiel počas hry. Rozhodca môže nahlásiť, alebo potvrdiť porušenie pravidiel ktorýmkoľvek hráčom. Nahlásenie rozhodcu nemusí byť potvrdené, aby bolo uplatnené. Rozhodca, ktorý hrá, nesmie plniť funkciu rozhodcu pre hráčov v jeho divízii.
- G. **Riaditeľ** je človek, ktorý je za turnaj, či podujatie zodpovedný. Riaditeľ môže byť riaditeľ turnaja, riaditeľ ihriska, či riaditeľ ligy. Iba riaditeľ môže diskvalifikovať hráča. Rozhodnutia riaditeľa sú definitívne.

H. V prípade hodu, alebo správania, ktoré má byť potrestané v rámci viacerých pravidiel, sa použije najprísnejšie pravidlo (pravidlo, z ktorého hráčovi vyplynie najviac trestných hodov); alebo, v prípade že je počet trestných hodov pri všetkých porušených pravidlách zhodný, sa použije to pravidlo, ktoré bolo prvé porušené.

801.03 Odvolanie

- A. Ak skupina nie je schopná dospieť k väčšinovému rozhodnutiu, vyberie sa rozhodnutie s najväčším prospechom pre daného hráča.
- B. Hráč sa môže odvolať voči skupinovému rozhodnutiu u rozhodcu, alebo voči rozhodnutiu rozhodcu u riaditeľa tak, že jasne a bezprostredne vyjadrí tento úmysel svojim spoluhráčom. Ak je rozhodca, alebo riaditeľ turnaja prítomný, môže skupina počas riešenia odvolania ustúpiť bokom a nechať iné skupiny obehnuť ju.
- C. Ak rozhodca, ani riaditeľ nie sú prítomní, aby posúdili odvolanie, môže hráč odohrať sériu provizórnych hodov (pozri 809.02) a potom si rozhodnutie vyžiadať od rozhodcu, alebo riaditeľa pri najbližšej vhodnej príležitosti. Ak sú polohy rovnaké, nahádzu sa žiadne ďalšie hody.
- D. Ak sa rozhodnutie zruší, môže rozhodca, alebo riaditeľ upraviť skóre hráča v súlade so správnou interpretáciou pravidiel. Riaditeľ turnaja môže prípadne nariadiť opakované odohratie jednej, alebo viacerých jamiek. Rozhodnutia riaditeľa turnaja sú definitívne.

802 Hod

802.01 Hody

- A. Hod je uvedenie do pohybu a vypustenie disku za účelom zmeny jeho pozície.
- B. Každý hod, vykonaný ako súťažný pokus zmeny pozície disku sa zaráta, okrem prípadu, že by ho vylúčilo pravidlo.
- C. Za hod, ktorý bol vylúčený sa nezarátajú ani akékoľvek trestné hody, ktoré sa k nemu viazali. Trestné hody ktoré sa viažu k hodu sú za: OB, hazard, nesplnené mando, disk vyššie ako dva metre, postavenie, zaznačenie, nepovolenú úľavu a stratený disk.

802.02 Poradie hry

- A. Poradie hráčov na odhodisku prvej jamky určuje poradie v akom sú hráči zapísaní na skórkarte.
- B. Poradie hráčov na každom ďalšom odhodisku je určené skóre dosiahnutým na predošlej jamke, tak, že začína hráč s najnižším skóre atď. V prípade rovnakého skóre sa poradie nemení.
- C. Keď je poloha diskov všetkých hráčov mimo odhodiska, nasleduje ten hráč, ktorého disk je najďalej od koša (najvzdialenejší hráč).
- D. Ak hráč hádže ďalší hod z rovnakej polohy, čiže opakovaný hod, ostáva na rade tento hráč. Opakovaný hod je hod navyše z rovnakej polohy, ktorý slúži namiesto pôvodného hodu.
- E. Pre lepšiu plynulosť hry môže hráč, ktorý nie je na rade predbehnúť hráča na rade, ak s tým tento hráč súhlasí, alebo v prípade, že ho hod nijako neovplyvní.
- F. Hádzanie mimo poradia sa považuje za nešportové správanie.
- G. Počas turnaja nesmie žiadna skupina predbehnúť skupinu pred sebou, pokiaľ im to nenariadi rozhodca, alebo to nedovoľujú pravidlá.

802.03 Časový limit

- A. Hráč prekročil časový limit, pokiaľ je prítomný a nehodil v rámci 30 sekúnd potom ako:
 - 1. Predchádzajúci hráč uskutočnil svoj hod; a

2. Mal dostatok času na príchod ku disku a určeniu jeho polohy; a
 3. Je ďalší na rade; a
 4. Hracia plocha ostáva bez prekážok
- B. Hráč, ktorý prvý krát prekročí časový limit, dostane varovanie. Za každé ďalšie porušenie dostane hráč trestný hod. Pozri 811.F.5 v prípade že hráč nie je prítomný, keď je na rade.
- C. Hráč si od skupiny môže vyžiadať čas navyše na použitie toalety. Ak sa hráč nevráti v rozumnom čase, považuje sa za chýbajúceho na danej jamke a dostane na nej skóre par plus 4 trestné hody.

802.04 Odhod

- A. Hra na každej jamke začína tým, že hráč hádže z jej odhodiska. **Odhodisko**, alebo „tee“ je priestor vymedzený okrajmi odhodovej plochy, pokiaľ je k dispozícii. V opačnom prípade sa jedná o priestor troch metrov za určenou odhodovou čiarou. **Odhodová čiara** je čiara v prednej časti odhodiska medzi vonkajšími okrajmi dvoch odhodových značiek.
- B. Pri vypustení disku z ruky musí mať hráč aspoň jeden oporný bod na odhodisku pričom všetky oporné body musia byť v rámci odhodiska. **Oporný bod** je akákoľvek časť tela hráča, ktorá je v čase vypustenia disku v kontakte s hracou plochou, alebo akýmkoľvek pevným predmetom. Hráč môže mať oporný bod mimo odhodiska pred, alebo po, ale nie v momente vypustenia disku.
- C. Hráč, ktorý porušil 802.04.B porušil pravidlá postoja a dostane jeden trestný hod.

802.05 Poloha disku

- A. **Poloha disku** je miesto na hracej ploche, kde hráč zaujme postoj za účelom hodu. **Hracia plocha** je povrch, zvyčajne pôda, ktorá poskytuje hráčovi dostatočnú oporu na zaujatie rozumného herného postoja. Hracia plocha sa môže nachádzať aj nad, alebo pod inou hracou plochou. V prípade, že nie je jasné či je plocha hracou plochou, rozhodne o tom riaditeľ turnaja, alebo rozhodca.
- B. Poloha pre prvý hod na jamke je odhodisko.
- C. Drop zóna je poloha. **Drop zóna** je miesto na ihrisku určené riaditeľom turnaja, z ktorého sa za určitých podmienok hádže. Drop zóna môže byť označená a hraná ako odhodisko alebo ako zaznačená poloha. Odhodisko sa môže použiť ako drop zóna.
- D. Vo všetkých ostatných prípadoch predstavuje polohu obdĺžnik, ktorý je 20 cm široký a 30 cm dlhý, začína sa na zadnom okraji markra a jeho pozdĺžna os je na hernej línii. **Herná línia** je pomyselná čiara na hracej ploche vychádzajúca zo stredu koša cez stred markra a pokračujúca ďalej. Ak sa hracia plocha skončí, herná línia pokračuje na najbližšej hracej ploche v tejto línii. Marker je disk, ktorý sa používa na zaznačenie polohy podľa 802.06.

802.06 Zaznačenie polohy

- A. Pozícia hodeného disku na hracej ploche v hre označuje polohu.
- B. Hráč môže prípadne zaznačiť polohu priložením markra na hraciu plochu tak, že sa dotýka prednej hrany hodeného disku v rámci hernej línii. **Marker (alebo mini)** je malý disk, ktorý sa nepoužíva na hru a spĺňa technické štandardy PDGA pre markre.
- C. Ak hodený disk nie je v hre, alebo ak sa poloha má zmeniť kvôli pravidlu, musí hráč zaznačiť polohu uložením markra v súlade s daným pravidlom.
- D. Hod z polohy zaznačenej inak ako je popísané hore je porušenie zaznačenia polohy. Hráč za prvý takýto priestupok dostane varovanie. Za každé ďalšie porušenie v rámci jedného kola dostane hráč trestný hod.

802.07 Postoj

- A. Ak bola poloha zaznačená markrom, hráč pri vypustení disku:
 - 1. Musí mať aspoň jeden oporný bod v kontakte s polohou;
 - 2. Nesmie mať žiadne oporné body bližšie k cieľu ako zadná hrana markra
 - 3. Musí mať všetky oporné body v hre.
- B. Drop zóna sa hrá buď ako odhodisko (pozri [802.04.B](#)), alebo ako zaznačená poloha (pozri 802.07.A).
- C. Hráč, ktorý poruší 802.07.A alebo 802.07.B porušil pravidlá postoja a dostane trestný hod.

803 Prekážky a úľava

803.01 Premiestňovanie prekážok

- A. Hráč musí zaujať taký postoj, ktorý zabezpečí čo najmenší pohyb akýchkoľvek prekážok, ktoré sú stálou a neoddeliteľnou súčasťou ihriska. Po zaujatí postoja hráč nesmie hýbať prekážkami aby si urobil priestor na hádzací pohyb. Nie je proti pravidlám, ak hráč počas hodu neúmyselne rozhýbe prekážku.
- B. Hráč nesmie premiestňovať žiadne prekážky na ihrisku, okrem nasledovných:
 - 1. Hráč smie posunúť náhodnú prekážku na hracej ploche, ktorá je ďalej od cieľa ako predná hrana disku. **Náhodná prekážka** je akýkoľvek predmet alebo voľne ležiace nečistoty (napr. kamene, listy, konáriky alebo odlomené vetvy), alebo predmety určené riaditeľom turnaja. Predmety úmyselne umiestnené ako súčasť ihriska alebo podujatia nie sú náhodné prekážky.
 - 2. Hráč môže požiadať iných ľudí, aby sa posunuli, alebo presunuli svoje veci.
 - 3. Hráč môže vrátiť vybavenie ihriska do riadneho stavu, vrátane odstránenia prekážok.
- C. Hráč, ktorý na ihrisku premiestni inú ako vyššie určenú prekážku dostane jeden trestný hod.

803.02 Úľava od prekážok

- A. Hráč môže dostať úľavu od nasledujúcich prekážok: nebezpečný hmyz alebo zvieratá, alebo akýkoľvek predmet určený riaditeľom turnaja. Na získanie úľavy si hráč označí polohu na hernej línii ďalej od cieľa v najbližšom mieste poskytujúcom úľavu (ak riaditeľ nevyhlási väčšiu úľavu).
- B. Ak prekážka fyzicky bráni hráčovi v zaujatí herného postoja za markrom alebo diskom, alebo v označení polohy nad, alebo pod hracou plochou, môže hráč označiť novú polohu na hernej línii, hneď za prekážkou.
- C. Hráč, ktorý využije inú ako vyššie uvedenú úľavu dostane jeden trestný hod.
- D. Hráč sa môže kedykoľvek rozhodnúť pre využitie voliteľnej úľavy a oznámiť svoj úmysel skupine. Poloha disku sa môže presunúť na novú, ktorá je ďalej od cieľa a nachádza sa na hernej línii. Hráčovi sa k skóre pridá jeden trestný hod.
- E. Trestný hod sa nepridáva, ak hráč využíva voliteľnú úľavu po treste za disk v OB, alebo nad dva metre.

803.03 Poškodzovanie ihriska

- A. Hráč, ktorý úmyselne poškodí akúkoľvek súčasť ihriska dostane dva trestné hody. Hráč môže taktiež byť diskvalifikovaný z turnaja, v súlade so sekciou 3.03 Súťažného manuálu.

804 Predpísané dráhy

804.01 Povinné dráhy (Mando)

- A. Povinná dráha (ďalej „mando“) obmedzuje trajektóriu, ktorou disk môže prechádzať počas hrania jamky.

- B. Vyhradená rovina je vertikálna rovina označená jedným, alebo viacerými predmetmi alebo inými označeniami, ktoré určujú okraje tejto roviny.
- C. Ak časť hodeného disku jasne vojde do vyhradenej roviny, hráč dostane jeden trestný hod. Poloha disku pre ďalší hod je drop zóna určená pre toto mando. Ak nie je určená drop zóna, poloha disku je rovnaká ako poloha pri predošlom hode.
- D. Ak je hodený disk vypustený na druhej strane vyhradenej roviny v porovnaní so zadnou hranou markra, hráč nesplnil mando. Nasledujúci hod a trest je zhodný s tým z 804.01.C.

805 Predpísané pozície

805.01 Určovanie pozície

- A. **Pozícia** hodeného disku sa určuje podľa toho, kde disk zastane.
- B. Za zastavený považujeme disk vtedy, keď sa prvý raz prestane hýbať. Disk vo vode, alebo lístí sa považuje za zastavený keď sa hýbe už iba ako následok pohybu vody, lístia alebo vetra.
- C. Ak sa disk zastaví nad hracou plochou, jeho pozícia je na hracej ploche priamo pod diskom. Ak pod diskom nie je hracia plocha tak je jeho pozícia na hracom povrchu priamo nad diskom.
- D. Ak sa disk zlomí na viacero častí, je jeho pozícia tam, kde je najväčšia časť.

805.02 Disk viac ako dva metre nad zemou

- A. **Pravidlo dvoch metrov** sa vzťahuje na pravidlá uvedené v bode 805.02. Nie je v platnosti, pokiaľ ho nevyhlási riaditeľ turnaja. Riaditeľ môže vyhlásiť pravidlo dvoch metrov ako platné na celom ihrisku, na konkrétnych jamkách, a/alebo jednotlivých objektoch.
- B. Ak je pravidlo dvoch metrov v platnosti a disk zastal aspoň dva metre nad povolenou hracou plochou (meria sa od najnižšieho bodu disku ku bodu na zemi priamo pod ním), hráč dostane jeden trestný hod. Pozícia disku pre nasledujúci hod je na hracej ploche priamo pod diskom.
- C. Pravidlo dvoch metrov sa nevzťahuje na disk ležiaci na koši pre danú jamku.
- D. Ak hráč pohne diskom pred tým, ako bola určená výška jeho pozície, predpokladá sa, že disk zastal viac ako dva metre nad zemou.

805.03 Stratený disk

- A. Disk sa vyhlási za stratený, ak ho hráč nevie nájsť v rámci troch minút po príchode na miesto jeho predpokladaného dopadu. Ktorýkoľvek hráč zo skupiny, alebo rozhodca môže začať merať tri minúty, pričom musí informovať skupinu, že časomiera sa spustila.
- B. Všetci hráči zo skupiny musia pomáhať pri hľadaní strateného disku. Nedodržanie tejto povinnosti sa považuje za nešportové správanie.
- C. Ak je disk vyhlásený za stratený, tento stav sa nezmení ani keby sa disk neskôr našiel. Hráč môže znovu nájdený disk opäť používať.
- D. Hráč, ktorého disk je vyhlásený za stratený dostane jeden trestný hod. Nasledujúci hod sa vykoná z predchádzajúcej polohy. Ak je na jamke určená drop zóna pre prípad stratených diskov, môže hráč hádzať z nej namiesto predchádzajúcej polohy.
- E. Ak sa pred ukončením turnaja zistí, že hráčov stratený disk bol odstránený, alebo odcudzený pred tým, ako bol vyhlásený za stratený, hráčovi sa odčítajú dva hody z jeho skóre pre danú jamku.
- F. Ak je určená drop zóna pre prípad stratených diskov, môže riaditeľ turnaja povoliť hráčom hádzať priamo z nej za cenu dvoch trestných hodov.

806 Predpísané priestory

806.01 Patovací priestor

- A. Akýkoľvek hod zo vzdialenosti do 10 metrov od cieľa meraný od prednej hrany polohy ku základni cieľa je **pat**.
- B. Po vypustení patu musí hráč byť schopný udržať rovnováhu za markrom predtým, než vykročí smerom ku cieľu. Hráč, ktorý tak neurobí, porušil pravidlá postoja a dostane jeden trestný hod.

806.02 Hranice ihriska

- A. Priestor **mimo ihriska** (ďalej „**OB**“) je priestor určený riaditeľom turnaja, z ktorého sa nesmie hádzať disk a na ktorom hráč nesmie zaujať postoj. Čiara vymedzujúca OB priestor je súčasťou tohto priestoru. Akýkoľvek priestor na ihrisku ktorý nie je OB je teda **v ihrisku**.
- B. Disk sa nachádza v OB ak je jasne a úplne obklopený priestorom mimo ihriska.
- C. Disk, ktorý sa nepodarí nájsť je považovaný za OB, ak sa dá rozumne predpokladať že disk zastal v OB oblasti. V opačnom prípade sa disk považuje za stratený a hra pokračuje podľa [805.03](#).
- D. Hráč, ktorého disk je v OB dostane jeden trestný hod. Hra môže pokračovať:
 - 1. Z predchádzajúcej polohy; alebo
 - 2. Z polohy určenej markrom umiestneným na hracej ploche v rámci jedného metra od bodu, v ktorom bol disk naposledy v ihrisku.

Možnosti spomenuté vyššie pre OB priestor môžu byť obmedzené riaditeľom turnaja iba po súhlase riaditeľa Podpory podujatí PDGA. Bez ohľadu na to, či bol udelený predchádzajúci súhlas, musia hráči počas turnaja dodržiavať pravidlá ihriska vyhlásené riaditeľom turnaja.

S povolením riaditeľa turnaja si môže hráč navyše vybrať hrať z:

- 3. Určenej drop zóny; alebo
 - 4. Z polohy určenej markrom umiestneným na hracej ploche v rámci jedného metra od bodu na hranici ihriska najbližšiemu k polohe disku.
- E. Ak je pozícia disku v ihrisku a v rámci jedného metra od hranice ihriska, môže sa poloha premiestniť na ktorýkoľvek bod metrovej čiary kolmej na hranicu ihriska a prechádzajúcej cez hodený disk. V prípade ak je hodený disk v rámci jedného metra od rohu, poloha sa môže premiestniť na metrovej čiare vychádzajúcej z daného rohu cez hodený disk.
 - F. Hranica ihriska je vertikálna rovina. Pri zaznačovaní v rámci jedného metra od hranice si hráč môže túto metrovú úľavu odmerať z akéhokoľvek bodu hore, alebo dolu na vertikálnej rovine.
 - G. Ak je určená drop zóna pre disky v OB, môže riaditeľ turnaja povoliť hráčom hádzať priamo z nej za cenu dvoch trestných hodov.
 - H. Riaditeľ turnaja môže vyhlásiť úľavu väčšiu ako meter pre konkrétne oblasti mimo ihriska v rámci jamky.
 - I. Ak hráč presunie disk pred tým ako sa určilo, či je v OB, disk sa považuje za OB.

806.03 Náhodný priestor

- A. **Náhodný priestor** je náhodná voda, alebo akýkoľvek priestor, ktorý ako náhodný určí riaditeľ turnaja pred kolom. **Náhodná voda** je akákoľvek vodná plocha ktorá je v ihrisku a riaditeľ ju výhradne nevyhlásil za súčasť ihriska.
- B. Aby hráč získal úľavu od náhodného priestoru, môže bez trestu premiestniť polohu disku na najbližšie miesto na hernej línii, ďalej od cieľa, ktoré úľavu poskytuje (ak riaditeľ turnaja nevyhlási možnosť väčšej úľavy).

C. Hráč, ktorý využije inú úľavu ako mu povoľujú pravidlá, dostane jeden trestný hod.

806.04 Oblasť úľavy

A. **Oblasť úľavy** je miesto určené riaditeľom turnaja, z ktorého nie je možné hrať. Oblasť úľavy je považovaná a hraná ako OB oblasť, bez trestných hodov.

806.05 Hazard

A. **Hazard** je oblasť určená riaditeľom turnaja, v ktorej sa udeľujú trestné hody.

B. Čiara vymedzujúca okraj oblasti hazardu je súčasťou hazardu. Ak je čiara zdieľaná oblasťou hazardu a oblasťou OB, považuje sa za súčasť OB priestoru.

C. Disk sa nachádza v hazarde, ak je jeho pozícia jasne a úplne obklopená priestorom hazardu, alebo kombináciou hazardu a OB priestoru.

D. Hráč, ktorého disk je v hazarde dostane jeden trestný hod. Poloha sa nepremiestňuje.

E. Ak hráč presunie disk predtým, ako sa určí, či leží v hazarde, považuje sa disk za v hazarde.

807 Dokončenie jamky

A. **Cieľ** je predmet, ktorého účelom je jednoznačne stanoviť dokončenie jamky. **Kôš** (ako cieľ) je navrhnutý na zachytenie disku a bežne sa skladá zo zberača, reťazí a držiaka reťazí namontovaných na tyči. Ak je cieľom **predmet**, zväčša má vyznačenú cieľovú oblasť.

B. Aby hráč dokončil jamku s košom, musí vypustiť disk, ktorý musí zastaviť v zberači, alebo reťaziach pod držiakom reťazí.

C. Aby hráč dokončil jamku s predmetom, musí vypustiť disk, ktorý trafi do vyznačenej cieľovej oblasti.

808 Skóre

A. Každý hráč si musí viesť samostatnú skórkartu, na ktorú sa zapisujú výsledky po každej jamke za celú skupinu. Hráč, ktorý odmietne viesť skóre, môže byť diskvalifikovaný.

B. Hráči môžu delegovať povinnosť zapisovať skóre iba svojmu poverenému caddy.

C. Po dokončení každej jamky, zaznamená každý hráč skóre všetkých hráčov zo skupiny tak, aby bolo toto skóre všetkým hráčom zo skupiny jasné. Akékoľvek varovania, či trestné hody sa zaznamenajú spolu so skóre jamky.

D. Skóre hráča na jamke je celkový počet hodov, vrátane trestných. Celkové skóre kola je súčet skóre každej jamky, plus akékoľvek pridané trestné hody. Použitie iného, ako číselného zápisu (vrátane absencie zápisu) sa trestá podľa 808.G.2.

E. Ak vznikne spor ohľadom hráčom nahláseného skóre, skupina posúdi jamku a pokúsi sa prísť na správne skóre. Ak skupina nie je schopná dosiahnuť súhlas ohľadom hráčovho skóre, vyhľadajú pomoc riaditeľa turnaja, alebo rozhodcu v najskoršom možnom čase. Ak sa všetci hráči v skupine zhodnú, že je nejaké skóre nesprávne, môžu toto skóre na skórkarte opraviť pred jej odovzdaním.

F. Každý hráč je zodpovedný za odovzдание kópie skórkarty do 30 minút od momentu, kedy skupina dokončí kolo. Hráč, ktorý svoju skórkartu neodovzdal načas dostane dva trestné hody.

G. Po odovzdaní skórkarty sa celkové skóre zaznamená ako konečné, okrem nasledujúcich prípadov:

1. Riaditeľ turnaja môže pridať, alebo odobrať trestné hody až do času, kedy riaditeľ vyhlási turnaj za ukončený, alebo sa rozdeľujú všetky ceny.

2. Ak hráč odovzdá skórkartu, na ktorej je jeho celkové skóre, alebo skóre jamiek nesprávne, zle zaznačené, alebo chýba, pridajú sa dva trestné hody k správne celkovému skóre. Tieto trestné hody sa nepripíšu ak bolo skóre upravené v súvislosti s iným porušením pravidiel zisteným po tom, čo hráč odovzdal inak správnu skórkartu.
3. Hráč nie je potrestaný, ak iný člen jeho skupiny odovzdá nesprávnu skórkartu.

809 Iné hody

809.01 Zanechaný hod

- A. Hráč sa môže rozhodnúť zanechať svoj posledný hod tak, že tento úmysel oznámi skupine. Zanechaný hod a jeden trestný hod sa prirátajú k hráčovmu skóre a hráč hrá z polohy, z ktorej hádzal zanechaný hod. Trestné hody spôsobené zanechaným hodom sa nerátajú.
- B. Ak je na jamke určená drop zóna pre zanechané hody, môže hráč hádzať z drop zóny namiesto predchádzajúcej polohy.

809.02 Provizórny hod

- A. **Provizórny hod** je hod navyše, ktorý sa nepridáva do hráčovho skóre ak napokon nie je použitý na dokončenie jamky. Hráč musí oznámiť skupine, že ide o provizórny hod predtým, než ho vykoná.
- B. Provizórne hody sa používajú:
 1. Na ušetrenie času. Hráč môže oznámiť provizórny hod keď:
 - a. Poloha disku sa nedá v danom momente určiť, pretože môže byť stratený, v OB alebo nesplnil mando; a
 - b. Skupina sa zhodne, že provizórny hod by mohol ušetriť čas.

Hráč potom pokračuje z tej polohy ktorú skupina, alebo rozhodca určí ako správnu.

2. Na odvolanie voči rozhodnutiu, ak pri ňom vzniknú rozdielne polohy. Keď hráč nesúhlasí s rozhodnutím skupiny a rozhodca nie je poruke, alebo sa chce hráč odvolať voči rozhodnutiu rozhodcu, môže vykonať sériu provizórnych hodov na dokončenie jamky. Pre obe série hodov sa zaznamená skóre. Keď sa odvolanie vyrieši, zapíše sa len skóre zo správnej série.

809.03 Cvičný hod

- A. **Cvičný hod** je akýkoľvek hod, ktorý nie je súťažný (nemení polohu disku), okrem hodu, ktorý slúži buď na odloženie nepoužitého disku, alebo vrátenie disku hráčovi, ktorý neletí viac ako 5 metrov vzduchom. Pustenie disku nie je cvičný hod.
- B. Hráč dostane jeden trestný hod za cvičný hod. Samotný cvičný hod sa nepočíta.

810 Zasahovanie do hry

- A. Ak sa hodený disk premiestnil po tom, čo zastal na hracej ploche v ihrisku, premiestni sa na miesto kde prvý raz zastal podľa dohody skupiny. Disk, ktorý zastane inde, sa nemusí premiestňovať a jeho poloha sa určí podľa toho, kde prvý raz zastal podľa dohody skupiny.
- B. Marker, ktorý sa premiestnil sa vráti na pôvodné miesto podľa dohody skupiny.
- C. Disk, ktorý zasiahne osobu, alebo zviera sa hrá odtiaľ, kde prvý raz zastal.
- D. Za porušenie pravidiel sa považuje, ak hráč, alebo jeho výstroj zasahuje do dráhy letu vlastného disku. Daný hod a jeden trestný hod sa pripíšu ku hráčovmu skóre. Hráč potom pokračuje z predchádzajúcej polohy. Iné trestné

hody spôsobené daným hodom sa nerátajú. Ak niekto na požiadanie hráča zasiahne do dráhy letu, považuje sa to za jeho vlastný zásah do hodu.

- E. Hodený disk, ktorého dráha letu bola schválne pozmenená niekým iným ako hráčom, ktorý ho hodil, sa umiestni na polohu kde došlo ku kontaktu podľa dohody skupiny. Hráč môže hrať z výslednej polohy, alebo zanechať hod bez trestu, pričom sa pôvodný hod nezaráta do jeho skóre.
- F. Hráč, ktorý úmyselne ovplyvní disk iného hráča dostane dva trestné hody ak:
 - 1. Zmení dráhu letu hodeného disku (okrem vyhábania sa zraneniu); alebo
 - 2. Presúva, alebo zakrýva hodený disk, alebo marker (okrem procesu identifikácie, hľadania, značenia, alebo iného podľa 810.H.)
- G. Hráči nesmú stáť alebo nechávať výstroj na mieste kde môže dôjsť ku zásahu do hry, či ovplyvneniu letiaceho disku. Hráč môže iných požiadať aby sa presunuli, alebo presunuli svoju výstroj, ak by mohli ovplyvniť hru. Odmietnutie sa považuje sa nešportové správanie.
- H. Disk v hre, ktorý hodil iný hráč a zastane na, alebo za polohou iného disku sa môže posunúť. Po odohraní sa disk druhého hráča vráti na miesto, kde zastal podľa dohody skupiny.

811 Chybná hra

- A. Hráč má zodpovednosť hrať ihrisko správne. Pred začiatkom hry, sa hráči majú zúčastniť **hráčskeho mítingu**, na ktorom sa dozvedia o špecifikách ihriska, vrátane jamiek navyše, alternatívnych odhodísk, alternatívnych jamiek, OB priestorov, mando, a drop zónach.
- B. **Chybná hra** nastane keď hráč nedokončil všetky jamky na ihrisku správne, či v správnom poradí, alebo hral z nesprávnej polohy pri ktoromkoľvek hode.
- C. Ak sa chybná hra zistí až po odovzdaní skórkariet, hráč dostane trestné hody podľa chybnéj hry.
- D. Chybná hra nie je zlý postoj ani cvičný hod.
- E. Hráč, ktorý schválne chybné hrá ihrisko, aby tím získal súťažnú výhodu môže byť diskvalifikovaný podľa sekcie 3.03 Súťažného manuálu PDGA.
- F. Typy chybnéj hry:
 - 1. Nesprávna poloha. Hráč hral z polohy, ktorá nebola správna. Napríklad:
 - a. Odhodil z odhodiska, ktoré nebolo určené pre danú jamku; alebo
 - b. Zahral z inej polohy, ako bola jeho diskom určená; alebo
 - c. Zahral disk v OB, ako keby bol v ihrisku; alebo
 - d. Zahral z polohy disku, ktorý nespĺnil mando; alebo
 - e. Zahral disk v oblasti úľavy, ako keby to nebola oblasť úľavy

Ak po chybnom hode hráč nehodil žiaden ďalší, tento hod sa neráta. Hráč zahrá zo správnej polohy a dostane jeden trestný hod za chybnú hru. Ak bol po chybnom hode hráč hodil aj ďalší, hráč pokračuje v hre a dostane dve trestné hody za chybnú hru.

- 2. Nedokončenie jamky. Hráč dokončil kolo, alebo začal hru na ďalšej jamke bez toho aby dokončil predošlú jamku. Skóre za chybné zahrátú jamku je počet hodov na danej jamke, plus jeden hod na dokončenie jamky, plus dva trestné hody za chybnú hru. Ak hráč úmyselne nedohrá jamku, je vylúčený zo súťaže.
- 3. Hra mimo poradia. Hráč dokončil jamku v nesprávnom poradí. Hráč pokračuje v hre v správnom poradí. Bez ohľadu na to, koľko jamiek sa počas kola hralo v nesprávnom poradí, ku hráčovmu celkovému skóre sa pripočítajú dva trestné hody za chybnú hru. Skóre za každú dokončenú jamku ostáva nezmenené.

4. Neprítomný hráč. Ak hráč nie je prítomný na začiatku kola jeho skupiny, považuje sa hráč za neprítomného a nehrá danú jamku. Rovnako sa hráč považuje za neprítomného ak nehral predchádzajúcu jamku a nie je prítomný, keď je jeho skupina pripravená začať ďalšiu jamku. Neprítomný hráč dostáva skóre par plus štyri za danú jamku. **Par** na jamke určuje riaditeľ turnaja.
5. Chýbajúci hráč. Ak bol hráč prítomný a chýba keď je na rade, dostane 30 sekúnd na pripojenie sa k skupine. Ak hráč naďalej chýba, považuje sa za neprítomného a dostane na danej jamke skóre par plus štyri. Vid' 802.03.C pre výnimku z tohto pravidla.
6. Vynechaná jamka. Kolo sa skončilo a hráč neodohral jednu, alebo viac jamiek. Hráč dostane skóre par plus štyri za každú neodohranú jamku.
7. Nesprávna jamka. Hráč odohral jamku, ktorá nie je súčasťou ihriska pre dané kolo namiesto jamky, ktorá súčasťou ihriska je. Hráč dostane dva trestné hody ku skóre na danej jamke.
8. Jamka navyše. Hráč odohral jamku, ktorá nie je súčasťou ihriska pre dané kolo. Hráč dostane dva trestné hody ku svojmu celkovému skóre. Hody uskutočnené na jamke navyše sa nerátajú.
9. Nesprávna skupina. Hráč začal kolo v skupine inej, ako ku ktorej bol priradený. Hráč musí nájsť svoju skupinu, aby mohol začať hrať. Akékoľvek hody v nesprávnej skupine sa nerátajú. Hráč dostáva trestné hody za jamky, na ktorých bol neprítomný pri svojej určenej skupine.
10. Nesprávna začiatočná jamka. Skupina začala kolo na inej jamke, ako im bolo pridelené. Ak ktorýkoľvek hráč hodí na danej jamke viac ako jeden hod, celá skupina zahrála túto jamku nesprávne. Skupina dokončí jamku a každý hráč si pripíše dva trestné hody ku svojmu skóre na danej jamke. Alebo, hráči, ktorí zahráli len jeden hod dostanú jeden trestný hod a nesprávny hod sa neráta. Skupina sa potom presunie na správnu štartovaciu jamku.

812 Športové správanie

A. Hráč nesmie:

1. Hádzať, ak by hodom mohol niekoho zraniť, alebo vyrušiť spoluhráča; alebo
2. Hádzať mimo poradia bez dovolenia, alebo ak by to ovplyvnilo iného hráča; alebo
3. Vyrušovať a správať sa nešportovo ako napríklad:
 - a. Vykrikovať (okrem prípadu keď chce varovať niekoho pred zasiahnutím diskom),
 - b. Nadávať,
 - c. Udierať, kopať alebo hádzať vybavenie parku, ihriska alebo hráča,
 - d. Hýbať sa, alebo rozprávať, zatiaľ čo iný hráč hádže,
 - e. Predbiehať najvzdialenejšieho hráča; alebo
4. Nechávať výstroj na mieste, kde by mohla vyrušiť iných hráčov či zasahovať do dráhy letu disku; alebo
5. Hádzať na zem odpadky vrátane ohorkov cigariet; alebo
6. Dovoľiť aby ich fajčenie, alebo dym, vyrušoval iných hráčov.

B. Hráč musí:

1. Konať v súlade s pravidlami, vrátane:
 - a. Pomáhať hľadať stratený disk; a
 - b. Presunúť svoju výstroj ak je o to požiadaný; a
 - c. Riadne zaznamenávať skóre.

2. Sledovať ostatných členov skupiny ako hádžu, kvôli kontrole dodržiavania pravidiel a ako pomoc pri hľadaní diskov.
- C. Hráč dostane varovanie za prvé porušenie ktoréhokoľvek pravidla športového správania. Každé ďalšie porušenie športového správania týmto hráčom v danom kole bude znamenať trestný hod. Porušenie môže ohlásiť akýkoľvek dotknutý hráč, alebo rozhodca. Opakované porušovanie pravidiel športového správania môže viesť k diskvalifikácii hráča zo strany riaditeľa turnaja.

813 Výbava

813.01 Nepovolený disk

- A. Použité disky musia byť schválené PDGA a spĺňať podmienky uvedené v technických štandardoch PDGA. Pre zoznam všetkých schválených diskov, pozri www.pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs
- B. Povolené úpravy disku po výrobe sa obmedzujú na:
1. Obohranie vyplývajúce z použitia pri hre;
 2. Jemné šmirgľovanie na úpravu obohraných častí a malých nedokonalostí;
 3. Označenie farbou, alebo permanentnou fixkou.
- C. Iné úpravy disku po výrobe ho robia nepovoleným, vrátane, ale nielen:
1. Zmena disku, ktorá ovplyvní jeho pôvodné letové charakteristiky;
 2. Prílišné šmirgľovanie disku;
 3. Leptanie, vyrezávanie alebo rytie do disku;
 4. Pridávanie materiálu viditeľnej hrúbky ako napríklad farby;
 5. Úmyselná deformácia disku, ktorá spôsobí, že nemá kruhový, tanierovitý tvar.
- D. Ak riaditeľ turnaja vyhlási hru v noci, či v snehu, môžu si hráči na disk pridať materiál, alebo zariadenie na uľahčenie hľadania disku.
- E. Disk, ktorý je prasknutý, alebo má v sebe dieru je nepovolený.
- F. Disk, ktorý je spochybnený iným hráčom, alebo rozhodcom je nepovolený, pokiaľ ho následne neschváli riaditeľ turnaja.
- G. Hráč, ktorý hodí nepovolený disk počas hry dostane dva trestné hody. Hráč, ktorý opakovane hádže nepovolený disk môže byť diskvalifikovaný podľa sekcie 3.03 Súťažného manuálu PDGA.
- H. Všetky disky použité na hru, okrem markrov musia byť jasne označené. Hráč dostane varovanie za prvý hod s neoznačeným diskom. Hráč dostane trestný hod za každý ďalší hod s neoznačeným diskom.

813.02 Nepovolené zariadenie

- A. Hráč nesmie používať žiadne zariadenie, ktoré mu priamo pomáha pri hádzaní.
- B. Umiestnenie predmetu ako pomôcky k určovaniu smeru nie je dovolené.
- C. Zariadenia, ktoré redukovujú, alebo kontrolujú oter pokožky (ako rukavice, páska, bandáže, alebo gáza), prvky aplikované na pokožku kvôli zlepšeniu uchopenia (ako púder, krieda, prach či hlina) a medicínske predmety (ako ortézy kolena, či členku) sú povolené.
- D. Predmety ako uterák, či podložka sa môžu položiť pod oporný bod, pokiaľ však nie sú hrubšie ako jeden centimeter pri stlačení.
- E. Zariadenie ktoré je spochybnené iným hráčom, alebo rozhodcom je nepovolené, pokiaľ ho následne neschváli riaditeľ turnaja.

- F. Hráč dostane dva trestné hody, ak kedykoľvek v rámci kola použije nepovolené zariadenie. Hráč, ktorý opakovane používa nedovolené zariadenie, môže byť diskvalifikovaný podľa Sekcie 3.03 Súťažného manuálu PDGA.

Príloha A

Jamková hra

A.01 Všeobecné ustanovenia

- A. Pri **jamkovej hre** proti sebe hrajú dvaja hráči a snažia sa vyhrať každú jamku počas kola. Víťazom je hráč, ktorý vyhrá viac jamiek.
- B. **Oficiálne pravidlá discgolfu** (ktoré popisujú **hru na hody**) sú v platnosti, okrem tých bodov, v ktorých sú nahradené týmito pravidlami.
- C. Dvojica súperov hrá v skupine s ďalšou dvojicou, alebo rozhodcom.

A.02 Poradie hry

- A. Poradie odhodov pre dvojice súperov v rovnakej skupine určuje poradie na skórkarte.
- B. Poradie v rámci dvojice pre prvú jamku je určené poradím na skórkarte. Na každej ďalšej jamke začína hráč, ktorý vyhral predchádzajúcu jamku. Remízy poradie hráčov nemenia.

A.03 Tresty

- A. Iba hráčov súper môže nahlásiť porušenie pravidiel alebo varovať hráča. Ktorýkoľvek hráč v skupine, alebo rozhodca môže toto nahlásenie potvrdiť.
- B. Trestné hody a varovania udelené medzi jamkami sa pripíšu k nasledujúcej jamke.

A.04 Skóre

- A. Pri jamkovej hre sa skóre zapisuje podľa toho, ktorý hráč v danom momente vyhral viac jamiek. Na začiatku kola má dvojica rovnaké skóre, alebo sú **všetci rovní** (All Square – zápis do skóre je AS). Počas kola, hráč ktorý vyhral viac jamiek **vedie** o toľko jamiek, jeho súper o toľko jamiek **prehráva**.
- B. Hráč vyhrá jamku, keď ju dokončí na menej hodov ako jeho súper. Víťazný hráč dostane jeden bod. Druhý hráč nedostane body, čo je zaznačené pomlčkou. Ak obaja hráči dokončia jamku na rovnaký počet hodov, jamka sa **delí** a žiaden hráč nedostane bod.
- C. Hráč sa môže svojho súpera opýtať koľko hodov zatiaľ na jamke hodil. Hráč, ktorý klamlivo udá tento počet, prehráva danú jamku.

A.05 Vzdanie sa

- A. Hráč môže zápas kedykoľvek pred jeho skončením vzdať. Súper zápas vyhráva.
- B. Hráč môže vzdať jamku kedykoľvek predtým, než ju obaja hráči dokončia. Súper jamku vyhráva.
- C. Hráč môže súperovi uznať jeho nasledujúci hod. Týmto uznaným hodom sa jamka považuje za dokončenú.
- D. Dvojica sa môže dohodnúť, že si hranú jamku delia.
- E. Vzdanie sa sa nedá odmietnuť, ani vziať späť.

A.06 Víťazstvo

- A. Hráč ktorý vedie o viac jamiek, ako je jamiek zostávajúcich do konca, vyhral.

- B. Ak sú si vo dvojici všetci rovní na konci kola, nastáva remíza. Riaditeľ turnaja určí, či a ako bude remíza rozhodnutá.

Príloha B

Hra dvojíc (doubles) a tímová hra

B.01 Všeobecné ustanovenia

- A. Tím pre hru dvojíc pozostáva z dvoch hráčov. Formáty s iným množstvom hráčov v tíme sú možné a dajú sa odvodiť z týchto pravidiel.
- B. **Oficiálne pravidlá discgolfu** sú v platnosti, okrem tých bodov, v ktorých sú nahradené týmito pravidlami.
- C. Pre účely vedenia skóre pre tímy, sa slovo *hráč* nahradí slovom *tím* v sekcii [808 Skóre](#).

B.02 Poradie hry

- A. Poradie odhodov na prvej jamke určuje poradie na skórkarte. Na každej ďalšej jamke určuje poradie skóre na predchádzajúcej jamke, takže tím s najnižším skóre hádže prvý a tak ďalej. Remíza poradie nemení.
- B. Po tom, čo majú všetky tímy polohu inú ako odhodisko, tím, ktorého poloha je najďalej od cieľa je na rade.
- C. Členovia tímu, ktorí hádžu z rovnakej polohy môžu hádzať v ľubovoľnom poradí.

B.03 Tresty

- A. Trestné body spôsobené hodom sa vzťahujú iba na člena tímu, ktorý hod uskutočnil. Všetky ďalšie tresty a varovania sa započítajú tímu ako celku, bez ohľadu na formát.
- B. Akýkoľvek hod, ktorý nemôže nijak vylepšiť skóre tímu je **hod navyše**. Tím, ktorého hráč hodil hod navyše dostane varovanie za prvé porušenie a trestný hod za každé ďalšie porušenie, ktorýmkoľvek hráčom z tímu.

B.04 Poloha

- A. Pri formáte, kde obaja členovia tímu hrajú z rovnakej polohy, člen tímu, ktorý zahrá z inej polohy ako tej, z ktorej hral jeho spoluhráč, dostane jeden trestný hod za chybnú hru.
- B. Poloha, ktorú hrajú obaja členovia tímu, musí byť zaznačená s použitím rovnakého markra. Nesplnenie tejto podmienky je porušenie zaznačenia polohy.
- C. Ak je poloha pre oboch hráčov z nejakého dôvodu presunutá, obaja musia hrať z novej polohy.

B.05 Formáty

A. Najlepší hod

- Obaja hráči odhodia z odhodiska. Tím si potom vyberie, z ktorej z ich dvoch pozícií budú hrať ďalší hod. Obaja členovia tímu potom hádžu z výslednej polohy a opäť si vyberú, z ktorej z dvoch pozícií budú hádzať, a tak ďalej.
- Tím dokončí jamku keď ju dokončí ktorýkoľvek z jeho členov.
- Skóre tímu na jamke sa rovná počtu hodov z polôh, ktoré sa hrali, plus akékoľvek trestné hody.
- Ak tím zodvihne hodený disk predtým, než si vybrali polohu, alebo ju zaznačili markrom, tím nemôže túto polohu použiť. Ak tím zodvihne oba disky bez označenia polohy, druhý zodvihnutý disk sa vráti na pôvodné miesto, podľa dohody skupiny a tím hrá z výslednej polohy.
- Ak jeden člen tímu chýba, mešká, alebo opustí hru, druhý hráč môže hrať, ale nehádze žiadne hody za chýbajúceho hráča. Meškajúci hráč sa môže pripojiť k hre len medzi jamkami.

B. Upravený nejlepší hod

1. Upravený nejlepší hod je rovnaký formát ako nejlepší hod s nasledujúcou obmenou: Riaditeľ turnaja môže určiť obmedzenie na počet možností využiť odhod niektorého z členov tímu. Vždy keď tím tento počet prekročí, dostane dva trestné hody.

C. Najhorší hod

1. Obaja hráči odhodia z odhodiska. Tím súperov potom vyberie pozíciu, z ktorej bude tím hrať, s cieľom maximalizovať skóre tohto tímu na jamke. Obaja členovia tímu hodia z výslednej polohy a ich súper opäť vyberú následnú pozíciu, a tak ďalej.
2. Tím dokončí jamku, keď všetci jeho členovia dokončia jamku z rovnakej polohy.
3. Skóre tímu na jamke sa rovná počtu hodov z polôh, ktoré sa hrali, plus akékoľvek trestné hody.
4. Ak tím zodvihne alebo zaznačí hodený disk predtým, ako súper vyberie polohu, disk sa vráti na pôvodné miesto podľa dohody skupiny. Súper potom vyberie medzi výslednou polohou presunutého disku, polohou druhého disku a predošlou polohou.
5. Ak súper vyberie jasne výhodnejšiu polohu, môže byť diskvalifikovaný riaditeľom turnaja.
6. Ak člen tímu chýba, mešká, opustí hru, alebo je diskvalifikovaný, tím je diskvalifikovaný.

D. Ťažký hod

1. Ťažký hod je rovnaký formát ako najhorší hod s nasledujúcou obmenou: Tím dokončí jamku, keď ju dokončí ktorýkoľvek z jeho členov.

E. Striedavý hod

1. Tím si vyberie, ktorý z jeho členov bude hádzať prvý na prvej jamke. Každý člen tímu potom hádže z výslednej polohy predošlého člena tímu, a tak ďalej.
2. Tím dokončí jamku, keď ju dokončí jeden z jeho členov.
3. Skóre tímu na jamke sa rovná počtu hodov daného tímu, plus akékoľvek trestné hody.
4. Hod nesprávneho člena tímu je chybná hra a tím je potrestaný jedným trestným hodom. Hod sa neráta a nasleduje hod správneho člena tímu. Ak po chybnéj hre nasledoval ďalší hod, dostane tím dva trestné hody a hra pokračuje.
5. Ak tím opakuje hod z rovnakej polohy, hádže ten istý člen tímu.
6. Tím dostane skóre par plus štyri na každej jamke, ktorú vymeská kvôli meškajúcemu alebo chýbajúcemu členovi. Ak ktorýkoľvek člen tímu opustí hru, alebo je diskvalifikovaný, tím je diskvalifikovaný.

F. Upravený striedavý hod

1. Upravený striedavý hod je rovnaký ako striedavý hod s nasledujúcou obmenou: Riaditeľ turnaja môže určiť, ktorý člen tímu bude hádzať ako prvý na každej jamke.

G. Najlepšie skóre

1. Každý člen tímu hrá jamku ako individuálny hráč.
2. Tím dokončí jamku, keď ju jeho člen dokončí s najnižším potenciálnym skóre pre tím.
3. Skóre tímu na jamke je najnižšie skóre na jamke ktoréhokoľvek hráča vrátane trestných hodov pre daného hráča a akýchkoľvek tímových trestných hodov.

H. Najlepšie skóre zo striedavej polohy

1. Každý člen tímu odhodí z odhodiska, čím sa odštartujú dve série striedavých hodov. (prvý hráč hrá nasledujúci hod z polohy druhého a naopak)

2. Tím dokončí jamku keď ktorákoľvek zo sérií striedavých hodov dokončí jamku s najnižším potenciálnym skóre pre tím.
3. Skóre tímu na jamke je nižšie skóre z dvoch sérií striedavých hodov, vrátane akýchkoľvek trestných hodov v rámci série a akýchkoľvek tímových trestných hodov.

Príloha C

Zdroje

Oficiálne pravidlá discgolfu:	www.pdga.com/rules/official-rules-disc-golf
Otázky a odpovede k pravidlám:	www.pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers
Súťažný manuál:	www.pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events
Mapa ihrísk:	www.pdga.com/course-directory
Technické štandardy:	www.pdga.com/technical-standards
Informácie a zdroje pre riaditeľov turnajov:	www.pdga.com/tdinfo/resources

Príloha D

Prevody

Všetky miery v pravidlách sú udávané v metrických jednotkách. Nasledujúce Americké imperiálne jednotky sa môžu použiť ak nie je k dispozícii meracie zariadenie pre metrické jednotky.

Metrický systém

Anglický systém

10 metrov.....	32 stôp 10 palcov
3 metre.....	9 stôp 10 palcov
2 metre.....	6 stôp 7 palcov
1 meter.....	3 stopy 3 palce
30 centimetrov.....	1 stopa
20 centimetrov.....	8 palcov
1 centimeter.....	½ palca

Príloha E

Register

Cieľ.....	807.A
Cvičný hod.....	809.03.A
Delenie.....	A.04.B
Drop zóna.....	802.05.C
Hazard.....	806.05.A
Herná línia.....	802.05.D
Hracia plocha.....	802.05.A
Hod.....	802.01.A
Hod navyše.....	B.03.B
Hra na hody.....	A.01.B
Hráčsky míting.....	811.A
Chybná hra.....	811.B
Jamka.....	800
Jamková hra.....	A.01.A
Kôš ako cieľ, Kôš.....	807.A
Marker, Marker disk.....	802.05.D
Mimo ihriska (OB).....	806.02.A
Mini marker, Mini.....	802.06.B
Náhodná oblasť.....	806.03.A
Náhodná prekážka.....	803.01.B.1
Náhodná voda.....	806.03.A

Najvzdialenejší hráč.....	802.02.C
Oblasť úľavy.....	806.04.A
Odhodová čiara.....	802.04.A
Odhodová plocha, odhodisko.....	802.04.A
Opakovaný hod.....	802.02.D
Oporný bod.....	802.04.B
Par.....	811.F.5
Pat.....	806.01.A
Poloha.....	802.05.A
Pozícia.....	805.01.A
Povinná trasa (mando).....	804.01.A
Pravidlo dvoch metrov.....	805.02.A
Predmet ako cieľ.....	807.A
Prehrávať.....	A.04.A
Provizórny hod.....	809.02.A
Riaditeľ turnaja.....	801.02.G
Rozhodca.....	801.02.F
Skupina.....	801.02.A
Trestný hod.....	801.02.E
Turnajový rozhodca.....	801.02.F
V ihrisku.....	806.02.A
Viesť.....	A.04.A
Varovanie.....	801.02.D
Všetci rovní.....	A.04.

Copyright

Plné autorské práva k tejto brožúre a akejkoľvek iterácii jej obsahu sú vyhradené PDGA. Kópie tejto knihy sa predávajú na pokrytie výrobných nákladov a sú k dispozícii od kancelárie PDGA alebo na www.pdgastore.com. Partnerské asociácie PDGA sú oprávnené preložiť tieto pravidlá do príslušného jazyka pod podmienkou, že nedôjde k zmene, alebo rozporu s týmito pravidlami. Výkonný riaditeľ PDGA musí byť upovedomený o takomto preklade a musí dostať kópiu.

PDGA je nezisková organizácia pod US IRC sekciou 501 (c) (4) a jej pridružená obchodná kancelária sa nachádza na adrese:

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

Administratívne kancelárie PDGA

International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802
www.pdga.com
www.pdgastore.com
office@pdga.com
706.261.6342
706.261.6347 (fax)

Zásluhy na projekte

Veľké poďakovanie patrí členom výboru pre pravidla PDGA, ktorí pomohli s touto revíziou:

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

Slovenský preklad: Igor Miškovič
Formátovanie: Michal Kondela

Dizajn obálky: Jennie Weigland
Fotky na obálke: Hayden Henry, Drew Heirwarter, Kevin Huver, Conrad Meyer, Matthew Rothstein, John Whinery
Typografia: Neal Dambra

**Návrhy na vylepšenia pre ďalšiu revíziu majú byť adresované Výboru pre pravidlá PDGA na rules@pdga.com
Na chyby a preklepy v Slovenskej verzii, nás môžete upozorniť na dg-komisia-saf@googlegroups.com**

Otázky a odpovede k pravidlám

Aplikácia pravidiel

QA-APP-1

Aké je poradie penalizácií v prípade, že bolo porušené viac ako jedno pravidlo?

Prioritu má uplatnenie penalizácie s najvyšším trestom. Pri rovnakých trestoch má prednosť pravidlo, ktoré bolo porušené ako prvé. Jeden hod nesmie byť potrestaný za viac ako jedno porušenie pravidiel.

QA-APP-2

Ak jeden hod porušil viac ako jedno pravidlo, ako zistím, ktoré pravidlo bolo porušené prvé, keď porušenie nastalo až pri zastavení disku?

„Prvé“ v prípade tohto pravidla označuje chvíľu, kedy disk prvý raz príde do stavu, v ktorom porušuje pravidlo. Bežne sa to môže stať pri jednom hode napríklad pri OB a mando. Hneď ako disk vstúpi do nepovolenej roviny, považuje sa mando za nesplnené ale v OB sa disk nachádza až keď sa zastaví. Preto prvé bolo nesplnené mando.

QA-APP-3

Môžem sa odvolať voči rozhodnutiu o porušení pravidla, ktoré urobil iný hráč v mojej skupine?

Áno. Ovplyvnený hráč sa môže rozhodnúť zahrať sériu provizórnych hodov.

QA-APP-4

Moja skupina si myslí, že môj disk je OB, ale ja si myslím, že je to nejasné. Nemala by výhoda z pochybnosti prikloniť pravdu na moju stranu? Disk je v ihrisku, alebo nie?

Výhoda z pochybnosti sa uplatňuje iba v prípade, že sa skupina nevie dohodnúť, napríklad dvaja tvrdia, že disk je OB a dvaja, že je v ihrisku. Ak si väčšina skupiny myslí, že je disk OB, tak je OB.

QA-APP-5

Moja skupina urobila rozhodnutie, ktoré sa ukázalo ako nesprávne. Povedali, že som v ihrisku, keď som bol v skutočnosti OB, takže som hral z nesprávnej polohy. Dostanem trest?

Si zodpovedný za to, aby si hral ihrisko riadne. Ak nesúhlasíš so skupinou a nie je poruke rozhodca, zahraj provizórny hod a nechaj riaditeľa turnaja rozhodnúť neskôr.

QA-APP-6

Aké pravidlá platia, keď hrám na turnaji, ktorý nie je pod záštitou PDGA?

Ak sa zúčastňuješ na turnaji, kde bolo oznámené, že sa hrá podľa pravidiel PDGA, tak sa hrá podľa **Oficiálnych pravidiel discgolfu PDGA**, nezávisle od toho, či je turnaj pod jej záštitou, alebo nie. **Súťažný manuál PDGA** platí len na turnajoch pod záštitou PDGA. Ak nebolo oznámené, podľa akých pravidiel sa hrá, môžete hrať podľa takých pravidiel, na akých sa v skupine, alebo z účastníkmi turnaja dohodnete, vrátane PDGA pravidiel.

QA-APP-7

Čo ak nie je určený riaditeľ turnaja?

Všetky turnaje pod záštitou PDGA majú riaditeľa turnaja. Pre iné turnaje, alebo pri bežnej hre môže na seba vziať zodpovednosť riaditeľa turnaja niekto, koho budú hráči rešpektovať. Ak nikto nechce byť riaditeľom, musíte hrať bez niektorých funkcií riaditeľa. Napríklad sa nebude dať odvolať voči rozhodnutiu skupiny. Iné funkcie riaditeľa turnaja, môžu byť dostupné iným spôsobom. Napríklad označenia jamiiek by mali určiť ich poradie pri hre, OB oblasti, alebo iné informácie, ktoré sú bežne pokryté pri hráčskom mítingu, alebo v caddybooku.

QA-APP-8

Všetci v mojej skupine sú certifikovaní rozhodcovia. Niektoré pravidlá si na nahlásenie a potvrdenie vyžadujú buď dvoch hráčov, alebo rozhodcu. Môže teda jeden z nás urobiť toto nahlásenie, keď sme všetci rozhodcovia?

Nie. Na nahlásenia porušenia pravidiel počas turnaja musí byť rozhodca potvrdený riaditeľom turnaja ako turnajový rozhodca. Spravenie testu z hráča nerobí turnajového rozhodcu (o ktorom sa v pravidlách hovorí ako o rozhodcovi). Navyše majú rozhodcovia obmedzenia na nahlasovanie podľa toho, či hrajú, alebo nie. Rozhodca (a ani riaditeľ), ktorý hrá, nesmie vystupovať ako jediná osoba na nahlasovanie porušení pravidiel hráčov v jeho divízii. Iba nehrajúci rozhodca môže konať ako jediná osoba pri nahlásení porušenia pravidiel, kde pravidlá indikujú, že môže rozhodca rozhodovať. Spotter môže robiť takéto rozhodnutia (napríklad o polohe disku, ktorý vyšiel mimo ihrisko), ak je zároveň rozhodcom. Ak ním nie je, rozhodnutie sa vykoná podľa súhlasu skupiny.

QA-APP-9

Môže hráč nahlásiť, alebo potvrdiť porušenie pravidiel samým sebou?

Áno.

Hod

QA-THR-1

Pri napriahnutí zasiahla moja ruka konár, ktorý vyrazil disk z mojej ruky. Disk spadol na zem a zakotúľal sa pred moju polohu. Bol to hod?

Pohyb disku, ktorý spadol, alebo bol vyrazený z ruky počas napriahnutia sa neráta ako hod.

QA-THR-2

Existuje nejaké obmedzenie ohľadom typu hodu, aký môžem hádzať? Napríklad, môžem hádzať iba overhandy?

Neexistujú obmedzenia ohľadom typu hodu. Môžeš hádzať backhand, forhend, overhand, thumber, alebo akýkoľvek iný spôsob, ktorý ti napadne. Môžeš hádzať aj nohou, ak chceš.

Odhod

QA-TEE-1

Ako sú vyznačené odhodiská?

Riaditelia turnajov môžu využiť rôzne metódy vyznačenia odhodísk a drop zón. Na jednom ihrisku môže byť viac typov odhodísk. V prípade pochybností sa obráťte na riaditeľa turnaja. Tu sú niektoré bežné spôsoby vyznačenia odhodísk:

- Ak je k dispozícii podložka z umelej trávy a nie je inak označená, považuje sa za odhodisko plocha, ktorá kontrastuje s okolím farbou, materiálom, výškou a/alebo štruktúrou.
- Niektoré odhodiská pred sebou majú aj plochu pre dokončenie pohybu (follow-through). Táto plocha sa môže líšiť farbou, alebo je to časť odhodiska pred vyznačenou odhodovou čiarou. Časť povrchu za touto čiarou je odhodisko.
- Ak je vyznačený obrys (či už plnou, alebo prerušovanou čiarou, alebo štyrmi bodmi), tak je odhodisko plocha vnútri tohto obrysu. Ak sú na vyznačenie použité markre, je odhodisko definované ich vonkajšími hranami.
- Ak nie je k dispozícii podložka z umelej trávy, tak odhodisko tvorí priestor troch metrov kolmo na odhodovú čiaru. Ak je odhodová

čiara vyznačená čiarou, je táto súčasťou odhodiska. Ak ju vyznačujú dva markre, odhodiskom je priestor po ich vonkajšiu hranu.

- Ak je na mieste iba značka, alebo marker, odhodisko leží na jednej strane a smerom dozadu od markra, alebo značky.

QA-TEE-2

Odhodil som z vyvýšeného betónového odhodiska. Pri vypustení disku visela špička mojej nohy z predného okraja odhodiska. Porušil som pravidlá postoja?

Nie, v pravidle stojí, že všetky oporné body musia byť v rámci odhodiska v čase vypustenia disku. „Oporný bod“ je akýkoľvek bod hráča, ktorý je v kontakte z hracou plochou (v tomto prípade odhodiskom) skôr ako ucelená časť tela, ako napríklad noha. Časť nohy, ktorá visí z okraja, nie je oporným bodom, pretože nie je v styku s z hracou plochou, takže pravidlo nebolo porušené.

Poloha disku

QA-LIE-1

Môj hod dopadol na most, ktorý vedie ponad potok, ktorý je OB. Pokračujem v hre z mosta, alebo je môj disk OB, pretože leží nad potokom? A čo ak som na moste, ale nad pevninou?

Riaditeľ turnaja bude musieť objasniť svoje zámery v tejto situácii. Ak nie sú jasne stanovené pravidlá ihriska, zahraj provizórny hod. Vo všeobecnosti platí, že okraj vody je OB líniou a teda ak je celý disk v tejto oblasti bez ohľadu na predmet, na ktorom leží, považuje sa za OB. OB línia sa tiahne po vertikálnej rovine ([806.02.F](#)). Ak je akákoľvek časť disku nad brehom, tak je disk v hre.

Zaznačenie polohy

QA-MAR-1

Neskúsený hráč v mojej skupine prevrátil svoj disk aby si zaznačil polohu a hodil odtiaľ. Aký je verdikt?

Nastalo tu porušenie pravidla zaznačenia polohy, pretože bola použitá nesprávna metóda zaznačenia polohy. Za prvé porušenie tohto pravidla dostane hráč varovanie.

QA-MAR-2

Môj disk ostal na strome, priamo nad kmeňom. Ako si ho zaznačím?

Ak je priestor zaznačiť polohu disku priamo pod ním, urobíte to tak. Ak nie, zaznačíte polohu na najbližšom možnom mieste späť po hernej línii.

Postoj

QA-STA-1

Oporný bod je definovaný ako „akákoľvek časť hráčovho tela“, ktorá sa dotýka hracej plochy. Ale takmer vždy je ešte aj vrstva oblečenia, ako napríklad topánka, medzi hráčovým telom a hracou plochou. Ráta sa to?

Áno. Za „časť hráčovho tela“ sa považuje nielen oblečenie, ale aj pomôcky pre mobilitu, ako barly, alebo palice (ak poskytujú hráčovi oporu).

QA-STA-2

Môžem sa pridržať konára, alebo iného predmetu za mojou polohou, keď patujem?

Pridržanie sa niečoho za vašou polohou na získanie stability nie je zakázané, pokiaľ je tento predmet v ihrisku. Taktiež sa nesmie pohnúť, keďže musíte zaujať postoj, ktorý spôsobí čo najmenší pohyb prekážok na ihrisku. Nemôžete sa pridržať iného človeka, keďže nie je súčasťou ihriska.

QA-STA-3

Naše ihrisko má dva vodorovné dažďové vpusty, ktoré z úbočia kopca ústia do ihriska. V priemere majú asi 60 centimetrov a na otvoroch majú kovové mriežky, ktoré majú otvory dostatočne veľké na to, aby nimi prešiel disk, nie však hráč. Ak disk vojde do vpustu, môže si hráč vyznačiť polohu na kopci priamo nad pozíciou disku vo vpuste bez trestných hodov, keďže je disk pod hracou plochou?

Áno. Vnútri vo vpuste nie je síce hracia plocha, ale na kopci nad ním áno. Ak riaditeľ turnaja neoznámil, čo robiť s diskami, ktoré vojdú do vpustov, môžu si hráči vyznačiť polohu na kopci priamo nad pozíciou disku, bez trestných hodov.

QA-STA-4

Mám krátky pat hore kopcom. Môžem umiestniť zadnú nohu k polohe disku a prednú nohu pred polohu a potom ju tesne pred vypustením disku zodvihnúť? Po hodení disku ma kinetická energia posunie smerom dozadu a presuniem sa tak za polohu. Volám to „ustupujúci“ pat.

Áno, toto je povolené. Váš postoj bol v súlade s pravidlami pri vypustení disku a neprešli ste za polohu (bližšie ku cieľu) po vypustení.

Prekážky a úľava

QA-OBS-1

Môj odhod skončil pod piknikovým stolom. Môžem hrať spoza neho? Alebo musím ísť naň?

Piknikové stoly, rovnako ako iné predmety v parku, alebo na ihrisku sú prekážkami na ihrisku. Platí pri nich to, čo pri iných prekážkach, ako napríklad stromoch, alebo kríkoch. Spôsob, akým pokračujete závisí od piknikového stola. Ak je pod ním miesto na zaujatie postoja, hoci aj vloženie nohy pod stôl, musíte postupovať tak. Ak je váš disk na piknikovom stole a je pod ním priestor, jedná sa o polohu nad hracou plochou a zaznačíte si ju priamo pod diskom a hra pokračuje odtiaľ. Ak je disk na stole a nie je pod ním priestor, berie sa stôl ako pevná prekážka a zaznačíte si polohu priamo za ňou v hernej línii.

QA-OBS-2

Veľký odlomený konár (30 centimetrov v priemere a 2,5 metra dlhý) zasahuje do môjho postoja. Môžem ho posunúť?

Áno, ak je to vo vašich silách. Neexistuje obmedzenie veľkosti náhodnej prekážky, pokiaľ spĺňa požiadavky. Môžete ju presunúť, ak je to možné a dokázete zahrať v rámci 30 sekúnd povolených pravidlami.

QA-OBS-3

Môj disk zastal pod dlhým padnutým konárom. Konár je jasne oddelený od stromu a leží krížom ponad môj disk spoza neho až pred neho. Môžem konár presunúť?

Áno. Ak je akákoľvek časť konára na hracej ploche za prednou časťou polohy (bližšie k vám), môžete ho presunúť, hoci je nejaká jeho časť bližšie k cieľu ako zadný okraj vášho markra (bližšie ku košu).

QA-OBS-4

Uvoľnený odlomený konár visí zo stromu rovno za mojím markrom, čím mi sťažuje zaujatie postoja. Nedotýka sa zeme. Môžem ho presunúť? Môžem si uplatniť náhodnú úľavu?

Nie. Keďže sa nenachádza na hracej ploche za vaším markrom (čiže sa hracej plochy nedotýka), má rovnaký status ako zdravý pripojený konár. Musíte hrať okolo neho.

QA-OBS-5

Môžem získať úľavu od dráždivých rastlín ako žihľava, alebo sumach pálkový a podobné?

Nie, pokiaľ ich riaditeľ turnaja nevyhlásil za oblasť úľavy. Tieto rastliny vplyvajú na hráčov rozdielne a málokedy predstavujú vážne zdravotné riziko. Ak váš disk zastal v nejakých rastlinách a nechcete hrať z tej polohy, môžete si uplatniť voliteľnú úľavu, alebo zanechať hod, za cenu trestného hodu.

QA-OBS-6

Ako si zaznačím polohu keď môj disk pristane v oblasti ihriska s citlivými, chránenými, ohrozenými, alebo cennými rastlinami?

Riaditeľ turnaja môže označiť oblasť ako OB, alebo oblasť úľavy. V tom prípade si môžete zaznačiť polohu podľa príslušných pravidiel. Pokiaľ riaditeľ turnaja nevyhlásil pre oblasť žiadny špeciálny prístup a máte do nej zakázaný vstup, tak je to oblasť úľavy a hrá sa podľa príslušných pravidiel. Treba poznamenať, že si môžete zvoliť voliteľnú úľavu, alebo zanechať hod, za cenu trestného hodu.

QA-OBS-7

Čo môžem urobiť ohľadom nehrateľného, nebezpečného, alebo zle označeného odhodiska?

Ak je problém náhodná prekážka, ktorá sa nedá jednoducho odstrániť (ako stojaca voda), môžete si uplatniť úľavu za odhodiskom. Žiadna úľava sa neposkytuje pre iné nepriaznivé podmienky, keďže si môžete na odhodisko položiť napríklad uterák na zlepšenie trakcie, ak je povrch klzký. V prípade zle označeného odhodiska, ak je to možné, vyhľadajte rozhodcu, alebo miestneho hráča aby vám pomohol identifikovať hranice odhodiska.

QA-OBS-8

Predo mnou je obrovská pavučina priamo v priestore, kadiaľ chcem hodiť. Môžem ju odstrániť?

Iba ak je časť z nej na hracej ploche na mieste, za prednou časťou polohy a v tom prípade je to nečistota a môžete ju odstrániť ako náhodnú prekážku. Ak je iba v letovej dráhe disku, alebo sa nedotýka zeme, nemôže sa odstraňovať.

QA-OBS-9

Hráč, ktorý si uplatňuje úľavu od prekážok alebo náhodnej oblasti sa môže vrátiť naspäť po hernej línii na prvú dostupnú polohu. Čo znamená „väčšia úľava“, ktorú môže poskytnúť riaditeľ turnaja?

Väčšia úľava môže byť drop zóna, opakovaný hod, alebo možnosť presunúť polohu. Úľava (presunutie polohy bez trestu) je povolená v nezvyčajných situáciách, aby mal riaditeľ turnaja možnosť riešiť výnimočné situácie.

Predpísané dráhy

QA-MAN-1

Môj disk obišiel mando z nesprávnej strany, potom vyroloval naspäť okolo opačnej strany a zastal pred mandom. Splnil som mando?

Akonáhle disk vstúpil do nepovolenej roviny, zvyšok letu je nepodstatný. Mando nebolo splnené.

QA-MAN-2

Nesplnil som mando a nie je určená žiadna drop zóna. Odkiaľ mám hrať?

Vraciate sa naspäť k predchádzajúcej polohe.

Určovanie polohy

QA-POS-1

Ako si zaznačím disk v neprístupnom mieste pod hracou plochou ako napríklad v štrbine? Sú pri tom nejaké tresty?

Pravidlá, ktoré platia pri disku nad hracou plochou platia aj pre disk pod hracou plochou. Ak viete nájsť váš disk v štrbine a nedá sa tam rozumne zaujať postoj, môžete si zaznačiť polohu priamo nad diskom na hracej ploche bez trestného hodu. Ak je bod nad diskom vo vzduchu, alebo v pevnej prekážke, zaznačte si polohu na prvom dostupnom mieste na hernej línii v smere od cieľa.

Disk viac ako dva metre nad zemou

QA-2M-1

Platí pravidlo dvoch metrov?

Štandardne pravidlo dvoch metrov neplatí. Riaditeľ turnaja sa môže rozhodnúť ho použiť na turnaji v ľubovoľnom rozsahu, vrátane niektorých prekážok. V takomto prípade to musí byť zahrnuté na hráčskom mítingu a/alebo v caddybooku.

QA-2M-2

Disk ležiaci na koši nespadá pod pravidlo dvoch metrov. Čo však disk, ktorý leží na iných súčastiach ihriska ako napríklad tabuľke pri odhodisku, či tabuli z názvom ihriska?

Tento disk stále spadá pod pravidlo dvoch metrov, keďže sa nejedná o kôš. Jedinou výnimkou je kôš danej jamky. Takže ak nejakým spôsobom dostanete svoj disk na iný kôš vo výške viac ako dva metre, platí pravidlo dvoch metrov.

QA-2M-3

Rozhodca rozhodol, že môj disk bol vyššie ako dva metre nad hracou plochou predtým, ako som sa tam dostal a mohol sa pozrieť. Iný hráč striasol môj disk dolu predtým, ako som si mohol zaznačiť polohu. Pravidlo dvoch metrov platilo. Aké je rozhodnutie?

Keďže rozhodol rozhodca, pravidlo dvoch metrov platí a poloha sa zaznačí priamo pod miestom kde zastal disk, podľa dohody rozhodcu a skupiny.

Stratený disk

QA-LOS-1

Môj hod smeroval k jazeru, ktoré je OB, ale stratil sa dohľadu a už sme ho nenašli. Mám ho hrať ako stratený, alebo ako OB?

Ak sa skupina zhodne na tom, že je takmer isté, že disk šiel do OB jazera, tak sa predpokladá, že sa tak stalo a hráte pravidlo OB. Ak je určitá neistota ohľadom toho, či disk šiel do jazera, alebo nie, hrá sa ako stratený.

Patovací priestor

QA-PUT-1

Ak patujem obkročmo, musí byť moja druhá noha na línii kolmej na polohu?

Nie. Vaša druhá noha môže byť na hranici zadnej

hrany markra. Takže vaša druhá noha nemusí byť priamo nabok od nohy za markrom. Dokonca aj noha za markrom môže byť až do 30 cm vzadu (dĺžka polohy) a/alebo do 10 cm do strany (polovica zo šírky polohy), čo znamená, že vaša druhá noha môže byť aj bližšie k cieľu. Nemôže byť iba bližšie ako zadná hrana markra. Pamätajte tiež na to, že tvar, ktorý označuje rovnakú vzdialenosť od cieľa je kruh, ktorého stredom je cieľ.

Priestor mimo ihriska (OB)

QA-OB-1

Môj obľúbený disk vošiel do OB. Môžem si ísť poň pre môj nasledujúci hod?

Áno, pokiaľ zvládnete nasledujúci hod vykonať v rámci povolených 30 sekúnd.

QA-OB-2

Môj odhod vošiel do OB jazierka, ktoré je obklopené vysokým rákosím. Meter od posledného miesta, kde bol disk v ihrisku ma umiestni do stredu rákosia. Môžem ísť naspäť na odhodisko?

Áno. Jedna z možností hrania OB je vrátiť sa na predchádzajúcu polohu. Prípadne by ste mohli vyhlásiť zanechaný hod s rovnakým výsledkom. Taktiež môžete uplatniť voliteľnú úľavu späť po hernej línii (bez pridaného trestného hodu navyše), pretože uplatňujete voliteľnú úľavu po treste za OB. To je pravdepodobne najlepšia možnosť.

QA-OB-3

Môj disk narazil do pružného plotu zo strany OB. Bol disk na moment v ihrisku keď plot vydulo, alebo keď čiastočne prenikol cez dieru v plote?

Nie. Plot udáva OB rovinu, ktorá sa ohýba tak ako plot. Pokiaľ disk neprenikol plot a neostal v ňom zaseknutý, považuje sa plot za nekonečný, nepreniknuteľný povrch. Disk nebol v ihrisku v žiadnom momente pri zásahu plotu.

QA-OB-4

Môj disk vošiel do OB. Môžem si uplatniť voliteľnú úľavu a zaznačiť si polohu späť na hernej línii namiesto jedného metra od OB?

Voliteľná úľava je dostupná bez trestne (bez pridania ďalšieho trestného hodu) po hode, ktorý vyústi do trestného hodu a vyžaduje si umiestnenie polohy (ako napríklad OB, alebo disk vyššie ako dva metre). Prvá úľava sa uplatňuje podľa [806.02.D](#), voliteľná úľava sa

potom uplatňuje smerom späť po hernej línii (803.02.D,E). Hráč si nesmie uplatniť metrovú úľavu po tom, čo si uplatnil voliteľnú úľavu aj keby nová poloha bola pri OB línii.

QA-OB-5

Môj hod pristál vedľa OB potoku. Ťažko sa určuje, či je disk v potoku, alebo nie, pretože okraj potoku sa hýbe do blata a trávy. Iný hráč prišiel k môjmu disku a vtlačil ho dolu, aby sa uistil, či je pod ním voda. Je môj disk automaticky v ihrisku pretože sa ho dotkol iný hráč?

Nie. Ak presuniete váš potenciálne OB disk, je automaticky OB. Neexistuje však žiadne korešpondujúce pravidlo, ktoré by zariadilo aby bol disk automaticky v ihrisku (ani automaticky mimo ihriska), ak ním niekto pohne. Ak sa to stane, vrátite disk do jeho približnej polohy podľa dohody skupiny.

QA-OB-6

Hráč v mojej skupine porušil pravidlo postoja, ktoré bolo ohlásené aj potvrdené. Jeho hod vošiel do OB. Dostane varovanie, trestný hod, alebo dva trestné hody?

Hráčovo prvé porušenie postoja vyústí do trestného hodu. V tomto prípade bolo porušených viac pravidiel. Zvyčajne sa ráta porušenie pravidiel, ktoré nastalo prvé. V tomto prípade by to bolo porušenie pravidla postoja (hoci na tom nezáleží, lebo v oboch prípadoch je to jeden trestný hod). Hod sa neopakuje, takže sa disk hrá ako v OB. Keďže hráč nemôže dostať dva rôzne tresty za jediný hod, dostane jeden trestný hod.

QA-OB-7

V pravidlách stojí, že si mám zaznačiť polohu podľa toho, kde disk „naposledy prešiel do OB“. Kedy sa to udeje? Napríklad, disk môže letieť ponad OB líniu dlhšie. Je v OB keď je v ňom jeho časť, alebo až keď doň vojde celý?

Disk je v OB až keď doň vojde celý. Na upresnenie: keďže je disk kruh, existuje jeden bod posledného kontaktu s vnútornou hranou OB línie. To je bod, ktorý si zaznačíte.

Náhodný priestor

QA-CAS-1

Môj disk pristál v potoku, ktorý bol vyhlásený za náhodný. Môžem za marker umiestniť kameň, alebo zlomený konár, aby som sa naň mohol postaviť a nezamočiť si nohy?

Nie. Ak ste sa rozhodli nevyužiť náhodnú úľavu späť po hernej línii, musíte zaujať postoj tak, ako by ste to urobili kdekoľvek inde na ihrisku. Jediný prípad, kedy môžete hýbať prekážkami je keď premiestňujete náhodné prekážky zo svojej polohy. Ak nechcete hrať polohu tak ako je, alebo si uplatniť náhodnú úľavu, môžete využiť voliteľnú úľavu, alebo zanechať hod, za cenu jedného trestného hodu.

QA-CAS-2

Zahrňa termín „vodná plocha“ v pravidlách náhodnej úľavy aj plochy ľadu, či snehu?

Nie. „Náhodná voda“ na účely pravidiel je voda vo svojom bežnom význame – v kvapalnom skupenstve. Pravidlá neumožňujú náhodnú úľavu od snehu, ľadu a ani pary, ak sa s ňou stretnete. Riaditeľ turnaja môže vyhlásiť, že ľad, či sneh sú náhodné prekážky a v tom prípade ich môžete premiestniť ak ležia priamo na, alebo za vašou polohou.

Dokončenie jamky

QA-COM-1

Ak mám menej ako metrový pat, musím disk hodiť, alebo ho môžem položiť do zberača a pustiť?

Môžete ho položiť do zberača, ale musíte disk pustiť a nechať ho zastať v zberači predtým, ako ho vytiahnete von. Vypustenie je totiž potrebnou súčasťou hodu, takže ak by ste sa len diskom dotkli reťazí, alebo zberača, nie je to hod a jamka nebola dokončená.

QA-COM-2

Hodil som svoj pat a disk ostal na vrchu koša. Čo teraz?

Nedokončili ste jamku. Zaznačte si polohu pod diskom a pokračujte.

QA-COM-3

Hodil som pat a môj disk zastal v horizontálnej polohe na vrchu okraja zberača medzi dvoma spojmi. Ráta sa to?

Áno.

QA-COM-4

Všetci z mojej skupiny videli ako môj mäkký pater prešiel cez bok zberača a celý ostal v ňom bez toho aby bol zakliesnený. Povedali mi, že to nebol platný pat. Je to dobrý pat?

Áno. Na lete disku nezáleží. Disk leží bez pohybu v zberači, alebo reťaziach, pod držiakom reťazí a tým pádom je jamka dokončená.

QA-COM-5

Pri vypustení patu sa odrážam od zadnej nohy, čiže po vypustení balansujem na prednej nohe. Zvyčajne v tejto pozícii zastanem na pár sekúnd a potom presuniem zadnú nohu dopredu a pokračujem v pohybe smerom k cieľu. Je toto prešlap?

Ťažko povedať. Na preukázanie „plnej kontroly rovnováhy“ musí hráč vykonať pohyb, ktorý preruší pohyb smerujúci k cieľu po vypustení disku, predtým, než pokračuje k cieľu. Príklad pohybov, ktoré preukazujú držanie rovnováhy môže byť: (1) jasné zastavenie a ukážka rovnováhy, (2) umiestnenie zadnej nohy na zem za marker, alebo (3) zodvihnutie markra. Kľúčové na týchto pohyboch je preukázať držanie rovnováhy a kontroly nad svojim telom za markrom predtým, než sa pohnete dopredu. Najlepšia prax je uistiť sa, že neostal žiadny priestor na pochybnosti a to tak, že máte svoje telo naozaj pod kontrolou po vypustení patu.

QA-COM-6

Môj disk ostal ležať v reťaziach a ja som nechal ďalšieho hráča patovať. Jeho pat vyrazil môj disk z koša na zem. Musím znovu hádzať aby som dokončil jamku?

Nie. Keď váš disk ostal ležať bez pohybu v koši, dokončili ste jamku. Môžete zodvihnúť svoj disk a pokračovať ďalšou jamkou.

QA-COM-7

Na jamke, kde nie je vidieť kôš z odhodiska som hodil rýchly a stabilný disk, ktorý sa silno odrazil smerom ku košu. Keď sme k nemu prišli, našli sme disk zakliesnený zvonku v zberači. Ráta sa to za dokončenú jamku?

Áno. Ak disk leží v pokoji v zberači, alebo reťaziach pod reťazovým držiakom, jamka je dokončená.

Skóre

QA-SCO-1

Dostanem trest za nezapísané skóre na jamke, aj keď celkové skóre je zapísané správne?

Áno. Skórkarta odovzdaná bez zaznačeného skóre na jamke je nesprávna a hráč dostane dva trestné hody k celkovému skóre.

QA-SCO-2

Člen mojej skupiny si viedol papierovú skórkartu a jeho vlastné výsledky kola a jamky sú správne. Výsledky ostatných hráčov sa však vôbec nepodobajú tomu, čo všetci ostatní skutočne hodili. Keďže sa trest za nesprávnu skórkartu hráča vzťahuje len na skóre daného hráča, môže to urobiť?

V prípade jednoduchšej chyby v skóre iného hráča nie sú penalizovaní, ale náhodné zapisovanie čísel nie je vedenie skóre a riaditeľ turnaja môže tohto hráča diskvalifikovať. Hráči sa musia v dobrej viere snažiť o správne vedenie skóre a sčítavanie bodov na skórkarte. Na konci kola by mala skupina zosúladiť prípadné rozdiely medzi svojimi výsledkovými kartami pred ich odovzdaním. To sa nedá urobiť, ak niekto nevedie presnú skórkartu.

Zanechaný hod

QA-ABA-1

Ako funguje zanechaný hod? Čím sa líši od starého voliteľného opakovaného hodu?

Zanechanie hodu znamená (okrem zapísania do skóre), že sa tento hod nikdy nestal. Pôvodný hod a jeden trestný hod sa zapíšu do skóre. Keď hod zanecháte, výsledná poloha sa neráta a nerátajú sa ani žiadne trestné hody, ktoré by hod spôsobil.

QA-ABA-2

Na krátkej, jednoduchšej jamke mi uletel odhod do hustého lesa a zachytil sa vysoko na strome. Pravidlo dvoch metrov je v platnosti. Radšej by som zopakoval odhod ako hral z lesa. Budem teda hádzať svoj tretí, či štvrtý hod?

Budete hádzať tretí hod po tom, čo vyhlásite, že zanechávate svoj odhod. Započíta sa vám váš pôvodný hod a pridá sa jeden trestný hod za zanechanie hodu. Tresty spôsobené zanechaným hodom sa nepripisujú.

QA-ABA-3

Po hodení a zdvihnutí markra som si uvedomil, že chcem daný hod zanechať. Môžem to stále vykonať, hoci už poloha nie je zaznačená?

Áno, musíte sa iba so skupinou dohodnúť na približnom mieste, z ktorého bol zanechaný hod vykonaný a môžete hrať odtiaľ.

Provizórny hod

QA-PRO-1

Na čo je provizórny hod a ako sa má používať?

Provizórny hod sa používa keď hráč nesúhlasí s rozhodnutím skupiny a nie je k dispozícii rozhodca, alebo keby to mohlo ušetriť čas pri možnom stratenom, alebo OB disku, alebo nesplnenom mande. Provizórny hod umožňuje pokračovanie v hre tým, že sa rozhodnutie ohľadom porušenia pravidiel odloží na vhodný čas, alebo do prítomnosti rozhodcu. V prípade nezahody, alebo neistoty sa môže stať, že hráč musí odohrať pôvodný aj provizórny hod čím v podstate zahrá jamku dvakrát. Po tom, čo sa vykoná rozhodnutie sa zarátajú len správne hody.

Cvičný hod

QA-PRA-1

Po zaznačení mojej polohy som hodil svoj pater okolo 3 metrov k môjmu bagu. Trafil vak, vzpriečil sa a odkotúľal sa asi 10 metrov dolu kopcom. Bol to cvičný hod?

Nie. Hod, ktorý letí vzduchom menej ako 5 metrov s účelom odloženia disku nie je cvičný hod.

QA-PRA-2

Môj kamarát nechal nepoužitý disk pri odhodisku. Dvihol som ho a videl ho na nasledujúcej jamke, tak som mu ho hodil. Bol odo mňa asi 30 metrov. Bol to cvičný hod?

Áno. Preletel vzduchom viac ako 5 metrov, takže to bol cvičný hod, bez ohľadu na dôvod hodu.

QA-PRA-3

Hráč v mojej skupine sa nahneval po tom, čo netrafil krátky pat. Po dokončení jamky silno hodil pat do reťazi z asi 2 metrov. Bol to cvičný hod?

Áno. Hod nebol hodený v rámci súťaže a ani na odloženie nepoužitého disku, či vrátenie disku hráčovi. To z neho robí cvičný hod.

Zasahovanie do hry

QA-INT-1

Môj disk sa zasekol na strome o dosť vyššie ako dva metre (a pravidlo dvoch metrov bolo v platnosti) keď doň narazil hod iného hráča a zrazil ho na zem. Kde si mám zaznačiť polohu a dostanem trestný hod za pravidlo dvoch metrov?

V pravidlách o zasahovaní do hry stojí, že disk, ktorý bol premiestnený sa hrá odtiaľ, kde prvý raz zastal. Keďže to bolo jasne vyššie ako dva metre, dostanete trestný hod, ako keby disk ostal na strome.

Chybná hra

QA-MIS-1

Moja skupina odohrala jamku, ktorá nie je súčasťou turnajového ihriska. Aký je za to trest?

Ak ste zahrli jamku namiesto jamky, ktorá je súčasťou ihriska, tak sa každému pridajú dva trestné hody ku skóre na tej jamke. Ak ste jamku zahrli navyše k jamkám, ktoré sú súčasťou ihriska, pridajú sa každému dva trestné hody ku celkovému skóre (skóre na jamke navyše sa neráta).

QA-MIS-2

Omylom som zahrál od disku iného hráča. Bolo to porušenie pravidla postoja, alebo chybná hra?

Jedná sa tu o chybnú hru, pretože sa hralo z nesprávnej polohy. Prešľap, alebo chyba v postoji predpokladá, že sa používa správna poloha, ale ju hráč minul pri hádzaní.

QA-MIS-3

Môj odhod nesplnil mando, ale neuvedomili sme si to, pokiaľ som nehodil ďalší hod. Čo mám robiť?

Váš druhý hod bol chybná hra, keďže ste ho hodili z nesprávnej polohy. Mali ste ho hádzať s drop zóny (alebo odhodiska, ak nie je určená drop zóna). Keďže ste si svoju chybu uvedomili po prvom chybnom hode, tento hod sa neráta ani nehraje. Namiesto toho dostanete jeden trestný hod za chybnú hru. Váš nasledujúci hod bude zo správnej polohy za nesplnenie manda. Trest za nesplnené mando je stále v hre, pretože tento hod sa stal ešte pred tým chybným.

QA-MIS-4

Po odovzdaní skórkarty som si uvedomil, že som nedokončil jamku, ktorú som začal. Aký je trest?

Trest sú dva trestné hody podľa [811.C](#). Hod navyše sa pridá (podľa [811.F.3](#)) ako posledný hod na jamke, ktorá nebola dokončená. Skóre na danej jamke je počet uskutočnených hodov plus dva trestné hody a jeden hod navyše na ukončenie jamky.

QA-MIS-5

V strede kola ma začalo bolieť brucho a musel som vyhľadať záchod. Bol som tam dosť dlho na to, aby moja skupina odohrala jednu jamku bezo mňa. Môžem sa k nim znovu pridať a dostanem trest za jamku, ktorú som neodohral?

Áno. Pozri [811.F.5](#) a [811.F.6](#) na riešenie tejto situácie.

QA-MIS-6

Prišiel som na ihrisko neskoro, až po dvojminútovom signáli a zistil som, že začínam na 12. jamke, ktorá je na úplne opačnej strane parku. V žiadnom prípade by som to nestihol, takže by som dostal par plus 4 za vynechanú jamku. Potom som si však všimol na 3. jamke hrajú iba traja hráči. Ak sa k nim pridám dostanem len dva trestné hody za začiatok na nesprávnej jamke / v nesprávnej skupine. Ušetrím tak dva trestné hody. Rozumné, však?

Ani nie. Úmyselná chybná hra, s cieľom získať výhodu môže vyústiť do diskvalifikácie. Akékoľvek hody zahraté v nesprávnej skupine sa nebudú rátať. Musíte si nájsť svoju skupinu.

QA-MIS-7

Môj disk pristál v koši, ktorý nie je správnym cieľom pre práve hranú jamku. Čo mám teraz robiť?

Správajte sa k tomuto košu ako k akejkoľvek inej prekážke a zaznačte si polohu na hracej ploche pod diskom (pozri [805.01.C](#)) a hod' ďalší hod. Ak zistíte, že ste nesprávne zahráli nasledujúcu jamku (alebo dokončil kolo) bez dokončenia jamky správnym spôsobom, tak ste nedokončili jamku. Pozri [811.F.2](#).

Športové správanie

QA-COU-1

Môj súper rád podpichuje, napríklad tak, že mi hovorí, aké mám skóre v danom kole, že si myslí, že trafím, alebo netrafím pat, atď. Môžem ho nahlásiť za nešportové správanie?

Možno. Hoci to, že je niekto hlupák nie je priamo na zozname nešportového správania, akékoľvek správanie, ktoré je „rušivé a nešportové“ môže byť potrestané. Budete sa musieť rozhodnúť, či je hráčovo správanie dosť zlé na to, aby ste ho nahlásili. Inak je to niečo, čo vy, vaša skupina, a/alebo iní hráči s ním budete musieť vyriešiť. Ak je správanie dostatočne nepríjemné, alebo opakujúce sa pri danom hráčovi, môžete upovedomiť riaditeľa turnaja a/alebo disciplinárnu komisiu PDGA.

Výbava

QA-EQU-1

Môžem používať diaľkomer?

Áno, ale stále platí, že musíte vykonať hod do 30 sekúnd určených pravidlami.

QA-EQU-2

Môžem používať zľavnené disky (chybné kusy, disky so zlou potlačou, či vadou tlače, atď) PDGA schválených modelov na PDGA súťažiach?

Áno. Môže sa s nimi hrať na PDGA súťažiach ak spĺňajú celkové požiadavky (hmotnosť, ostrosť okraja, pružnosť, atď.) podľa dokumentu o technických štandardoch PDGA. Hráči majú vždy právo spochybníť legálnosť disku použitého v súťaži. V takých prípadoch urobí konečné rozhodnutie riaditeľ turnaja.

QA-EQU-3

Zabudol som si svoj obľúbený pater v aute. Môže ho ísť môj kamarát vziať a priniesť mi ho počas kola?

Áno. Počas kola si môžete doplniť disky do vaku aj po jeho začatí. Uistite sa, že táto činnosť nevyruší iných hráčov a neprekročíte pri nej časový limit. Najlepšie je to vyriešiť medzi jamkami.

QA-EQU-4

Som ultimate hráč, ktorý prešiel na discgolf a rád počas hry nosím rukavice na zlepšenie úchopu. Sú povolené?

Áno. Rukavice sú špeciálne povolené v [813.02.C](#) ako pomôcka na zmiernenie oteru.

QA-EQU-5

Môj disk pristál na mieste s veľmi tvrdou, kamenistou zemou. Môžem si na zem položiť uterák, či podložku na ochranu môjho kolena?

Áno. Môžete použiť uterák, alebo podložku nie hrubšiu ako 1 centimeter pri stlačení, na polohu, vrátane drop zóny, či odhodiska.

QA-EQU-6

Môžem zobrať svoj disk, zabaliť ho do seba a hodiť ho ako loptu?

Nie, to by bola zmena disku po výrobe, ktorá ovplyvňuje jeho letové vlastnosti ([813.01.C.1](#)). Disk už nie je okrúhly a v tvare taniera, čo si vyžadujú technické štandardy. Hoci je zmena iba dočasná, nie je povolené hádzať disk v tomto tvare.

Jamková hra

QA-MAT-1

Môj súper vzdal jamku, ale ja by som stále chcel hodiť svoj pat, aby som nevyšiel z cviku. Môžem to urobiť?

Nie. Akonáhle váš súper vzdá jamku, dokončili ste ju. Akýkoľvek nasledujúci hod po tom je cvičný hod. Trestný hod za cvičný hod sa pridá ku počtu hodov, ktoré použijete na dokončenie nasledujúcej jamky.

Hra dvojíc a tímová hra

QA-DOU-1

Môj partner z dvojice hodil druhý hod, pričom na zaznačenie polohy použil predtým hodený disk. Môžem si ho zaznačiť markrom pred svojim hodom?

Nie. Členovia tímu musia použiť rovnaký spôsob zaznačenia polohy a zaznačiť každú polohu len raz.

Súťažný manuál

QA-CMP-1

Môžu ženy hrať v akejkoľvek divízii?

Žena môže hrať v akejkoľvek divízii, pokiaľ spĺňa kvalifikačné kritériá pre danú divíziu. Nie je žiadna divízia, ktorá by bola vyhradená len pre mužov.

QA-CMP-2

Čo sa stane ak začne skupina hrať pred oficiálnym signálom?

Ak skupina omylom začne hrať skôr a potom začuje oficiálny signál, vrátia sa na odhodisko a začnú odznovu. Žiadny z ich hodov sa neráta ako cvičný hod, aj keby boli zahrané po dvojminútovom signáli. Ak skupina začala skôr a ani potom nepočula oficiálny signál, ich skóre ostáva bez zmeny a bez trestných hodov.

SÚŤAŽNÝ MANUÁL PRE

DISCGOLFOVÉ PODUJATIA

PDGA.com

PDGA[®]

Obsah

POPIS HRY	1
DUCH HRY	1
ZÁSADY DISCGOLFERA	1
POSTUP PRI TURNAJOCH	2
1.01 SPÔSOBILOSŤ HRÁČOV.....	2
1.02 REGISTRÁCIA NA TURNAJ.....	2
1.03 ODHLÁSENIE A VRÁTENIE PEŇAZÍ	4
1.04 CHECK-IN NA PODUJATIA	4
1.05 TRÉNINGOVÉ KOLÁ, ZAČIATOK HRY A ONESKORENÉ PRÍCHODY	4
1.06 ZOSKUPOVANIE A ROZDELENIE DO SEKCÍ.....	5
1.07 POZASTAVENIE HRY	6
1.08 ZMENŠOVANIE HRÁČSKEHO POĽA (CUT)	7
1.09 REMÍZY	7
1.10 ROZDELENIE CIEN	9
1.11 ROZHODCOVIA	10
1.12 PREDSTAVITELIA TURNAJA.....	10
1.13 BEZPEČNOSŤ MLÁDEŽE	10
1.14 LIGY	11
SEKCIA 2: KVALIFIKÁCIA DO DIVÍZIÍ	12
2.01 VŠEOBECNÉ USTANOVENIA.....	12
2.02 VÝNIMKY	13
2.03 REKLASIFIKÁCIA PROFESIONÁL/AMATÉR	13
2.04 PROFESIONÁLI HRAJÚCI S AMATÉRMÍ / AMATÉRI HRAJÚCI S PROFESIONÁLMI	13
2.05 SKUTOČNE AMATÉRSKY	13
SEKCIA 3: KÓDEX SPRÁVANIA HRÁČOV	14
3.01 VŠEOBECNÉ USTANOVENIA.....	14
3.02 TEMPO HRY.....	14
3.03 NEŠPORTOVÉ SPRÁVANIE	15
3.04 DRESS CODE.....	16
3.05 VOZÍKY, CADDY A SKUPINY	17
3.06 MÉDIÁ A VZŤAHY SO SPONZORMI	17
3.07 ZÁSADY PREDAJA NA TURNAJOCH	17
3.08 PRÁVA A POVINNOSTI RIADITEĽA TURNAJA.....	18

Súťažný manuál pre Discgolfové podujatia

Popis hry

Súťažný manuál PDGA pre discgolfové podujatia určuje postupy a usmernenia pre podujatia PDGA a používa sa v súčinnosti s **Oficiálnymi pravidlami Discgolfu** a dokumentom **Štandardy tour**. Tieto postupy a usmernenia sú povinné pre všetky podujatia pod záštitou PDGA, okrem špecifických prípadov. Vždy keď sa v súťažnom manuáli, alebo štandardoch tour spomína riaditeľ turnaja, alebo riaditeľ, myslí sa tým osoba zodpovedná za podujatie podľa 801.02.G. Ak riaditeľ turnaja považuje ktorokoľvek z týchto ustanovení za neprijateľné, môže si vyžiadať výnimku a to kontaktovaním riaditeľa podpory podujatí PDGA na eventsupport@pdga.com alebo na telefónnom čísle +1762 253 2200.

Duch hry

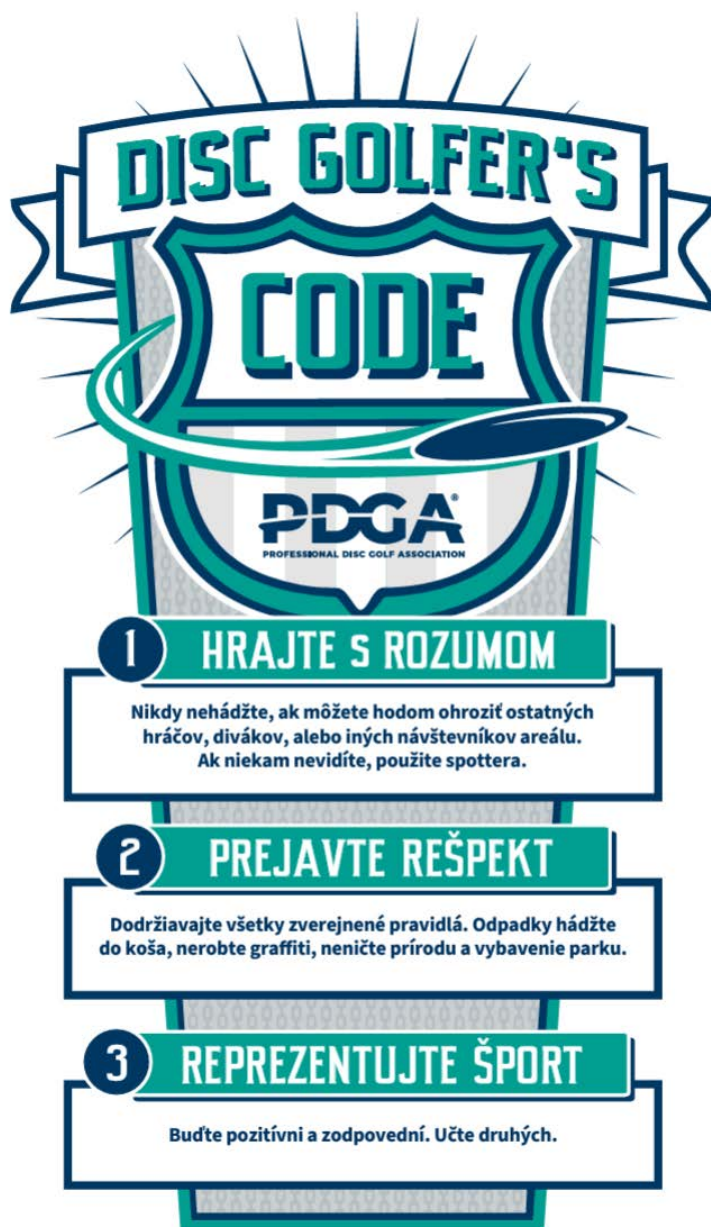
Discgolf sa zvyčajne hrá bez dozoru rozhodcu. Hra sa spolieha na hráčovho športového ducha, čestnosť, ohľaduplnosť voči ostatným hráčom a dodržiavanie **Oficiálnych pravidiel Discgolfu**. Všetci hráči by sa mali správať disciplinovane a preukázať slušnosť a športové správanie po celý čas hry, bez ohľadu na to, ako veľmi súťaživí sú.

Nahlás to. Prijmi to. Neber si to osobne; to sú pravidlá. To je duch discgolfu.

Zásady discgolfera

1. **Hraj rozvážne:**
NIKDY nehádzajte naslepo, alebo keď sú v dosahu hráči, diváci, chodci, alebo iní ľudia. Použijte spottera.
2. **Rešpektuj ihrisko:**
Dodržiavajte všetky pravidlá. Nevyhadzujte odpadky, nerobte graffiti a neničte výbavu či flóru.
3. **Reprezentuj šport:**
Buďte pozitívny a zodpovedný. Naučte to aj ostatných.

Viac o discgolfových pravidlách a podujatiach sa dočítajte na pdga.com



Postup pri turnajoch

1.01 Spôsobilosť hráčov

- A. Všetci členovia PDGA bez výhrad majú nárok súťažiť v divízii, do ktorej spadajú podľa triedy (Profesionálna alebo Amatérska), veku, pohlavia a hráčskeho ratingu. Výnimky musí dopredu schváliť riaditeľ podpory podujatí PDGA. Pozri Sekciu 2: Kvalifikácia do divízií pre špecifickejšie informácie ohľadom podmienok na vstup do divízií.
- B. Požiadavky na členstvo:
 - 1. Aktuálne členstvo v PDGA sa vyžaduje na súťaženie na akomkoľvek Major, alebo A-Tier podujatí.
 - 2. Na všetkých ostatných podujatiach pod záštitou PDGA môžu súťažiť aj hráči, ktorí nemajú aktuálne členstvo.

1.02 Registrácia na turnaj

- A. Registrácia dopredu sa vyžaduje pri PDGA Majors a A-Tiers a odporúča sa pri všetkých ostatných turnajoch.
- B. Hráč je oficiálne prihlásený na podujtie až po prijatí a potvrdení jeho platby organizátormi podujatia.
- C. Všetky voľné miesta sa naplnia na podľa poradia prihlásenia pokiaľ neboli dopredu pri registrácii určené obmedzenia pre divízie alebo Pro/Am triedy. V takom prípade sa podľa poradia prihlásenia naplnia jednotlivé divízie a triedy s nasledujúcimi výnimkami.
 - 1. Výnimky

Niektoré výnimky ku poradiu prihlásenia môžu byť použité na zvýhodnenie miestnych klubov, alebo dobrovoľníkov za ich prácu a službu. Toto poskytne riaditeľom turnajov užitočný nástroj na získanie finančných prostriedkov na turnaj, ktorý je prospešný pre všetkých hráčov a dovoľí im to uprednostniť rastúcu členskú základňu športu v okolí podľa ich uváženia.

 - a. Žiadna z týchto výnimiek sa nevzťahuje na podujatia PDGA Majors alebo PDGA Elite Series, keďže tieto podujatia už majú stanovené registračné kritériá v dohodách o podujatiach s PDGA. Podujatia PDGA A-Tiers, ktoré sa konajú súbežne s podujatím PDGA Elite Series, môžu využiť tieto výnimky.
 - b. Vo všetkých prípadoch musí byť použitie akejkoľvek výnimky úplne transparentné a zverejnené aspoň 48 hodín pred spustením registrácie, aby mal každý hráč možnosť splniť požiadavky na zaradenie do konkrétnej výnimky (výnimiek).
 - c. Nižšie uvedené povolené výnimky (2, 3 a 4) klasifikované ako Neobmedzené, Obmedzené a výnimky pre partnerské kluby PDGA sú JEDINÉ povolené výnimky pre PDGA podujatia nad rámec úplnej 100% registrácie podľa poradia.
 - 2. Neobmedzené povolené výnimky

Tieto neobmedzené povolené výnimky nie sú obmedzené percentuálnym podielom miest na podujatí, ale konkrétne skoršie fázy registrácie pre Neobmedzené povolené výnimky musia ísť podľa poradia prihlásenia pre všetkých hráčov spĺňajúcich požiadavky danej registračnej fázy. Riaditelia turnajov môžu ponúknuť skoršie registračné fázy:

 - a. podľa PDGA hráčskych ratingov aby dali prednosť hráčom s vyšším ratingom (Príklad: podujatia Elite Series, USADGC).
 - b. na základe kvalifikácie cez PDGA kvalifikačné podujatia, ktoré boli verejne dostupné pre všetkých hráčov. (Príklad: Majstrovstvá Sveta PDGA, USDGC, USADGC, alebo finále Points Series).
 - c. pre konkrétne divízie, ktoré sú inak nedostatočne pokryté. Medzi tieto sa rátajú čisto ženské divízie, juniorské divízie alebo seniorské (50 a viac rokov) divízie.
 - d. aktuálneho PDGA členstva.

3. Obmedzené povolené výnimky Usmernenie k používaniu:

- a. Riaditelia môžu využiť jednu alebo viac z troch nižšie spomínaných Obmedzených povolených výnimiek, ale v žiadnom prípade nesmú priradiť viac ako tretinu (33%) celkových hráčskych miest pre žiadnu kombináciu týchto výnimiek. Dve tretiny (67%) miest na podujatí musia byť na báze registrácie podľa poradia.
- b. Ak má podujatie limity pre registráciu v profesionálnych a amatérskych triedach, nesmie byť celkovo pridelená viac ako tretina (33%) miest v profesionálnej triede a tretina (33%) miest v amatérskej triede pre akúkoľvek kombináciu použitých Obmedzených povolených výnimiek. Dve tretiny (67%) miest v profesionálnej aj amatérskej triede musí ostať na báze registrácie podľa poradia.
- c. Ak má podujatie limity pre registráciu v divíziách, nesmie byť celkovo pridelená viac ako polovica (50%) miest v akejkoľvek divízii pre akúkoľvek kombináciu použitých Obmedzených povolených výnimiek. Polovica (50%) miest v akejkoľvek divízii musí ostať na báze registrácie podľa poradia.
- d. Obmedzené povolené výnimky sú:
 1. Výnimka pre partnerské kluby.
 2. Riaditelia môžu ponúknuť viacúrovňovú registráciu pre registrovaných členov miestnych discgolfových klubov, ktoré hostia, organizujú, alebo inak napomáhajú úspešnému chodu podujatia a sú registrované ako partnerské kluby PDGA. Členstvo v klube nesmie byť výlučné a musí byť zverejnené aby mohol každý, kto sa pre to rozhodne, využiť možnosť výnimky na základe členstva v partnerskom klube.
 3. Výnimka pre sponzorov podujatia
 4. Riaditelia môžu ponúknuť viacúrovňovú registráciu hráčom, ktorí sa rozhodnú podujatie sponzorovať (alebo hráčom určeným sponzormi podujatia) na úrovni, ktorú určí riaditeľ turnaja. Možnosť sponzorstva nesmie byť výlučná a musí byť zverejnená, aby mohol každý, kto sa pre to rozhodne, využiť možnosť výnimky pre sponzorov.
 5. Výnimka pre dobrovoľníkov
 6. Riaditelia môžu ponúknuť viacúrovňovú registráciu pre dobrovoľníkov za ich prácu na príprave ihriska atď. na úrovni ktorú určí riaditeľ turnaja. Možnosť dobrovoľníctva nesmie byť výlučná a musí byť zverejnená, aby mohol každý, kto sa pre to rozhodne, využiť možnosť výnimky pre dobrovoľníkov.

4. Povolené výnimky pre partnerské kluby PDGA – Podujatia „Iba pre členov klubu“

- a. Partnerské kluby PDGA s veľkou členskou základňou môžu organizovať podujatie pod záštitou PDGA, pri ktorých je registrácia dostupná len pre registrovaných členov partnerského klubu PDGA.
- b. Členstvo v klube nesmie byť výlučné a musí byť verejne dostupné, aby každý, kto sa tak rozhodne, mohol splniť podmienky členstva partnerského klubu.
- c. Registrácia musí byť na báze poradia pre všetkých členov partnerského klubu.
- d. Keďže tieto podujatia nie sú verejne dostupné, budú označené ako podujatia úrovne „X“ (XA, XB, XC, atď.) a názov podujatia musí obsahovať fázu „- Len pre členov klubu“ (napríklad „Jesenná Skalka s DGZA – Len pre členov klubu“).

- D. Čakacie listiny (či už celkové, podľa tried, alebo divízie) budú spravované na základe vopred publikovaných obmedzení.

- E. Prihlášky prijaté prostredníctvom online prihlasovania sa označia dátumom a časom podľa skutočného času prijatia vstupného poplatku cez online prístupový bod.
- F. V prípade prijatia viacerých prihlášok naraz sa uprednostnia hráči s menším PDGA číslom.
- G. Podujatia musia zverejniť zoznamy predbežných registrácií na výsledkovej stránke PDGA, a zverejniť čakacie listiny na oficiálnej registračnej stránke turnaja a obnovovať ich aspoň raz týždenne.
- H. Na zozname účastníkov turnaja by mali byť uvedení len zaregistrovaní hráči, ktorí už zaplatili.

1.03 Odhlásenie a vrátenie peňazí

Pravidlá pre podujatia

- A. Hráči musia svoje odhlásenie ohlásiť telefonicky, alebo emailom iba riaditeľovi turnaja prostredníctvom kontaktných informácií zverejnených na turnajovej stránke. Riaditeľ môže podľa vlastného uváženia určiť podiel vrátených peňazí podľa včasnosti odhlášky, ale mal by takéto pravidlá zverejniť na oficiálnej turnajovej stránke. Diskusie s osobami inými ako riaditeľom turnaja, vrátane ostatných organizátorov turnaja sa nepovažujú za oficiálne.

1.04 Check-in na podujatia

- A. Check-in pred turnajom sa vyžaduje od hráčov na turnajoch Major, Elite Series a A-Tier podujatiach a odporúča sa pre všetky ostatné úrovne.
- B. Hráč, ktorý nevykoná check-in do času určeného riaditeľom turnaja, stráca nárok na oficiálne miesto a štartovné. Výnimky môže udeliť len riaditeľ turnaja. Riaditeľ turnaja by mal hráčov informovať o požiadavkách pre check-in na registračnej stránke alebo prostredníctvom e-mailu najneskôr 48 hodín začiatkom check-inu.
- C. Na podujatiach A-tier, ktoré majú postupný štart a majú naplánované časy odhodov, sa hráči musia každý deň zaregistrovať u štartéra najneskôr 5 minút pred svojim odhodom. Hráči, ktorí sa do tohto času neprihlásia u štartéra, dostanú dva trestné hody. Tento postup sa odporúča pri postupnom štarte s plánovanými časmi odhodov aj na všetkých ostatných úrovniach.
- D. Ak je hráč neskôr považovaný za neprítomného na prvej jamke podľa 811.F.5 Chybná hra, potom sa trest podľa 1.04.C neuplatňuje. Hráč dostane iba trest za neprítomnosť.

1.05 Tréningové kolá, Začiatok hry a oneskorené príchody

- A. Hráči sú zodpovední za naplánovanie svojich tréningových kôl pred turnajom. Dostupnosť ihriska a jeho príprava pred turnajom na účel tréningových kôl sa môže líšiť (podrobnosti môžete nájsť v Štandardoch tour) (pozn. prekl.: na Slovenských PDGA turnajoch by ihrisko malo byť pripravené na tréningové kolá minimálne deň pred turnajom). Ihrisko alebo ihriská sú počas turnaja a v iných časoch určených riaditeľom turnaja uzavreté na účely tréningových kôl.
- B. Na začiatok súťaže pri turnajoch existujú dva typy štartu
 1. Shotgun štart (kolá, kde viacero skupín začína hru naraz): Hráčom sa v stanovenom čase rozdajú skórkarty v turnajovom centre. Po odovzdaní skórkariet dostanú skupiny primerané množstvo času na presun k určeným jamkám. Hlasný zvuk, ako napríklad klaksón sa použije na signalizovanie dvoch minút do začiatku hry. Signál by mal byť séria dvoch krátkych zatrúbení. V tom momente hráči ukončia tréning a urýchlene sa presunú na odhodisko svojej štartovacej jamky. Dlhšie zatrúbenie klaksónu potom signalizuje začiatok kola a zapisovatelia vyhlásia poradie hráčov na odhod.
 2. Rozložený štart alebo Časy odhodov (kolá, pri ktorých skupiny začínajú jedna po druhej na rovnakej jamke): Každý hráč začína v čase vyhlásenom riaditeľom turnaja. Na štartovaciu jamku sa odporúča prísť desať minút pred svojim odhodom. Hráči sa môžu rozcvičovať až do signalizovania dvoch minút do začiatku ich skupiny za podmienky, že ich rozcvička neruší skupinu hrajúcu pred nimi.

- C. Za akýkoľvek hod medzi dvoj-minútovým signálom a začiatkom kola dostane hráč varovanie, pokiaľ ho nahlásia dvaja, alebo viacerí hráči, či rozhodca. Za ďalšie hody v tomto čase, ktoré nahlásia dvaja, alebo viacerí hráči, či rozhodca dostane hráč jeden trestný hod pridaný k hráčovmu skóre nezávisle od počtu hodov.
- D. Je výhradnou zodpovednosťou hráča, aby poznal pravidlá ihriska, dostavil sa na štartovaciu jamku a bol pripravený hrať vo svojom štartovacom čase.
- E. Hráči, ktorí sú neprítomní na svojej štartovacej, alebo aj nasledujúcej jamke sa dopustili chybné hry (pozri 811.F.5 a 6 Chybná hra). Ak hráč zmešká celé kolo, alebo ak ho nedohrá, môže byť podľa uváženia riaditeľa turnaja diskvalifikovaný.
- F. Hráči, ktorí prídu neskoro, či už pri Shotgun alebo Rozloženom štarte, sú zodpovední za to, aby si u riaditeľa turnaja, v turnajovom centre, alebo u zodpovednej osoby zistili, v ktorej skupine mali začínať a sú výhradne zodpovední za to, aby začali svoju hru v danej skupine, prípadne skupine vytvorenej riaditeľom na základe neprítomnosti hráča. Ak tak neurobia, dopúšťajú sa chybné hry (pozri 811.F.10, Chybná hra).
- G. Riaditeľ turnaja musí poskytnúť do každej skupiny 2 skórkarty, ktoré majú vyplňať nezávisle od seba.
- H. Papierové skórkarty musia byť vždy k dispozícii každej skupine, bez ohľadu na to, akú metódu zapisovania skóre vyhlásil riaditeľ turnaja.

1.06 Zoskupovanie a rozdelenie do sekcií

- A. Profesionálni a amatérski hráči by nemali byť zoskupovaní. Divízie by mali byť spájané do skupín v čo najväčšej možnej miere.
- B. Všetci hráči v rámci divízie by mali byť v prvom zoskupení jedným z nasledujúcich spôsobov:
 - 1. Náhodné zoskupovanie: hráči v rámci divízie môžu byť v prvom kole náhodne zoskupení. Všetky tímové podujatia by mali používať túto možnosť.
 - 2. Zoskupovanie podľa hráčskeho ratingu: hráči v rámci divízie môžu byť na zostavenie skupín pre prvé kolo zoskupení podľa hráčskeho ratingu. Hráč s najvyšším ratingom začína na jamke s najnižším číslom, druhý na nasledujúcej atď. Tento postup pokračuje až kým sa všetky štartovacie jamky nenaplnia.
Napríklad pri divízii 12 hráčov štartujúcich na troch jamkách podľa ratingu by štart vyzeral takto:
 - Jamka č.1: Hráči 1, 4, 7, 10
 - Jamka č.2: Hráči 2, 5, 8, 11
 - Jamka č.3: Hráči 3, 6, 9, 12
 - 3. V prípade divízie dostatočne veľkej na to, aby bola rozdelená do sekcií by mali byť hráči rozdelení podľa ratingu (napríklad 72 najvyšších ratingov do Sekcie A a 72 najnižších ratingov do Sekcie B) a potom v každej sekcií náhodne zvolíť skupiny pre prvé kolo.
 - 4. Podujatie C-tier a B-tier majú možnosť náhodne zmiešať divízie do skupín (IBA v prvom kole a ak má turnaj aspoň dve kolá) s výnimkou divízií Junior ≤15, Junior ≤12, Junior ≤10, Junior ≤8, Junior ≤6, ktoré by mali byť zmiešané len medzi sebou.
- C. Vo všetkých nasledujúcich kolách by mali byť hráči zoskupovaní podľa divízií čo možno naviac.
- D. V rámci divízie by mali byť hráči zoskupení podľa najnižšieho skóre (Pozri 1.09 pre prípad rovnakého skóre). Skupina s najnižším skóre začína na jamke s najnižším číslom a tak ďalej. Pri rozloženom štarte bude skupina s najnižším skóre začínať posledná.
- E. Rozhodovanie v prípade rovnakého skóre (Pozri [1.09](#)).

- F. Na zaistenie férovosti by skupiny nemali mať menej ako troch hráčov, okrem výnimočných okolností, podľa uváženia riaditeľa turnaja. V prípade, keď je potrebné, aby hrali menej ako traja hráči, musí skupinu sprevádzať rozhodca (pozri [1.12.A](#)), ktorý môže aj hrať, pokiaľ tím nezasahuje do hry súťažiacich hráčov.
- G. Počet hráčov v skupine by nemal presiahnuť päť a mal by byť obmedzený na štyri, kedykoľvek je to možné. Pri tímovej hre môže veľkosť skupiny presiahnuť päť hráčov kvôli veľkosti tímu, alebo nepárnemu počtu tímov v súťaži.
- H. Ak je prihlásených viac hráčov, ako by mohlo hrať naraz v jednom kole, môže byť hráčske pole rozdelené do skupín, alebo sekcií. Hráči v rámci divízie musia hrať rovnaký súťažný layout.
- I. Ak podmienky ovplyvňujú hru v jednotlivých sekciách odlišne, môže riaditeľ turnaja zvážiť použitie mimoriadneho spôsobu na určenie postupujúcich. V takom prípade by sa z každej sekcie vybral pomerný počet postupujúcich hráčov podľa počtu bodov a ich výsledky by sa neprenášali.
- J. „Superskupiny“ prvého kola na účely médií nie sú povolené okrem prípadu videozáznamu vopred schváleného všetkými hráčmi v skupine a riaditeľom turnaja pre podporu podujatí PDGA.
- K. 'Ghost' skupina je označenie pre sekundárnu skupinu hráčov priradenú k jamke, na ktorej už je priradená iná skupina hráčov. Takéto skupiny sa používajú len na vyriešenie núdzových situácií, ako v prípade jamky, ktorá sa nečakane nedá hrať kvôli záplavám, spadnutému vedeniu, alebo iným okolnostiam, ktoré riaditeľ turnaja nemôže ovplyvniť.
 1. 'Ghost' skupina bude na každej jamke začínať druhá ako na jamke s nižším číslom, a to tak v prvom (pozri 1.06.B) ako aj v ostatných kolách (pozri 1.06.D).
 2. 'Ghost' skupiny by mali začínať na kratšej jamke nasledujúcej po dlhšej/náročnejšej jamke, aby sa minimalizoval dopad na plynulosť a rýchlosť hry.
- L. Na podujatiach s rozloženým štartom s naplánovanými časmi odhodov musia riaditelia zverejniť časy odhodov na PDGE stránke podujatia pre všetkých hráčov v divízii najneskôr 12 hodín pred prvým odhodom pre danú divíziu, alebo jednu hodinu po ukončení hry predchádzajúceho kola, podľa toho, čo je neskôr.

1.07 Pozastavenie hry

Bezpečnosť všetkých účastníkov na PDGA podujatiach je prvoradá. Riaditeľom sa odporúča, aby použili všetky dostupné nástroje, ako detektory bleskov a online mapy počasia (ktoré zobrazujú búrky a údery bleskov a ich pohyb v okolitých oblastiach) na pozastavenie hry predtým, ako budú podmienky príliš nebezpečné pre hráčov, organizátorov a divákov (pozri PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy)

- A. Ak podľa názoru riaditeľa turnaja existujú nebezpečné podmienky ako blesky, alebo nadmerný dážď, ktoré ohrozujú hru, alebo znemožňujú jej pokračovanie, musí byť turnaj prerušený. Signál na prerušenie hry by mal byť rovnaký ako signál na začiatku, ale s použitím troch krátkych zatrúbení. Tieto zatrúbenia by sa mali v rámci jednej minúty zopakovať aspoň raz a riaditeľ by mal vynaložiť všetko potrebné úsilie, aby zabezpečil, že všetky skupiny signál počuli.
- B. Hráči musia okamžite prestať hrať a zaznačiť polohu každého hráča v skupine. Na zaznačenie približnej polohy, z ktorej bude hráč pokračovať v hre postačí aj prírodný predmet. Hráči sa potom idú ukryť. Keď to bude možné, hráči sa vrátia na prvé výhodisko, turnajové centrum, do klubovne, alebo oblasti určenej riaditeľom turnaja. Hra sa preruší na minimálne tridsať minút po zaznení signálu.
- C. Hráči pokračujú v hre z ich približných polôh, určených pri prerušení hry. Približná poloha sa určí v skupine väčšinou.
- D. Riaditeľ vyhodnotí podmienky a určí čas, ktorý nesmie byť kratší ako tridsať minút od zaznenia signálu prerušenia, kedy sa hráči vrátia na pokračovanie, alebo obnovenie odkladu.

- E. Hra sa obnoví použitím rovnakého signálu ako pri začiatku hry: dvojminutový signál pozostávajúci z dvoch zatrúbení a potom jedného dlhého zatrúbenia o dve minúty neskôr na určenie opätovného začiatku hry.
- F. Riaditeľ môže posunúť nedokončenú časť kola na neskorší čas v rámci turnaja, ak sa podľa jeho názoru podmienky nezlepšia, alebo sa zotmie pred predpokladaným časom konca hry (pozri PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy).
- G. Čiastkové výsledky kola sa prenášajú s každým prerušením až do jeho ukončenia.
- H. Hráč, ktorý prestane hrať predtým, ako zaznie signál na prerušenie hry dostane dva trestné hody, ak existujú dôkazy, že prestal hrať predčasne. Hráč, ktorý pokračuje v hre po oznámení oficiálneho pozastavenia hry dostane dva trestné hody, ak existujú dôkazy, že si hráč bol vedomý pozastavenia.
- I. Riaditeľ turnaja vynaloží maximálne úsilie, aby sa všetky kolá turnaja dokončili podľa plánu.
 1. V prípade, že sú naplánované tri, alebo menej úvodných kôl musia všetci hráči dokončiť minimálne jedno kolo, aby sa podujatie považovalo za oficiálne.
 2. V prípade, že sú naplánované štyri, alebo viac úvodných kôl musia všetci hráči dokončiť minimálne dve kolá, aby sa podujatie považovalo za oficiálne.
 3. Ak tieto kritériá nie sú splnené, malo by sa podujatie preložiť. Ak nie je preloženie možné, a/alebo sa hráči nemôžu zúčastniť, bude účastníkom vrátená plná suma po odpočítaní poplatku za hráčsky balíček, poplatku PDGA a iných pridružených poplatkov.
- J. Všetky prerušené kolá sa musia dokončiť, pokiaľ nenastanú podmienky, ktoré by to znemožňovali. Ak takéto podmienky nastanú, budú oficiálnymi výsledkami výsledky posledného dokončeného kola, pokiaľ sú splnené potrebné požiadavky pre kolá (pozri PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy).
- K. Dokončenie prerušeného kola má vyššiu prioritu ako budúce kolá a preto sa radšej zrušia budúce kolá, aby sa mohlo dokončiť prerušené kolo.

1.08 Zmenšovanie hráčskeho poľa (cut)

- A. Hráčske pole je možné zmenšiť (urobiť cut /čítaj kat/) pred semifinále, alebo finále na základe rozhodnutia riaditeľa turnaja, pod podmienkou, že to bolo oznámené pred otvorením registrácie na dané podujatie. Jediná výnimka môže nastať pri zrušení turnaja za podmienok popísaných vyššie.
- B. Ak riaditeľ turnaja vopred neuvedie inak, všetky remízy pred semifinále, alebo finále sa rozhodnú pomocou tajbrejku (pozri [1.09](#)).
- C. Ak je na podujatí payout (ak sa vypláca finančná výhra), malo by byť hráčske pole zmenšené na toľko hráčov, koľkým sa bude vyplácať odmena. Ak sa cez cut dostali viacerí hráči kvôli zhode skóre, iba títo hráči, ktorí majú aspoň remízu s posledným miestom dostanú zaplatené. Jediná výnimka môže nastať pri zrušení turnaja za podmienok popísaných vyššie.
- D. Ak sa spôsobilý hráč rozhodne nezúčastniť semifinále, alebo finále dostane hodnotenie aj vyplatenú odmenu ako keby skončil posledný spomedzi zvyšných hráčov.
- E. Kolá útechy pre hráčov, ktorí sa nedostali cez cut sa neodporúčajú, keďže sa konajú po turnaji, nie sú oficiálne a nebudú hodnotené, ani neovplyvnia postavenie hráčov na turnaji. Akékoľvek kolá útechy nesmú ovplyvniť plánovanie oficiálnych kôl turnaja.

1.09 Remízy

- A. Medzi kolami, keď sa skupiny prehadzujú, musia byť vyriešené aj remízy. Hráč s najnižším skóre v predchádzajúcom kole dostane najlepšiu pozíciu, keď sa pozície obnovia. V prípade remízy najnižších skóre

v predchádzajúcich kolách sa rozhodne podľa PDGA čísla, kde nižšie číslo dostane lepšiu pozíciu a nakoniec sa rozhodne na základe abecedného poradia priezviska pre hráčov bez PDGA čísla.

- B. S výnimkou prípadov uvedených v bode 1.09.D musia byť remízy o prvé miesto v akejkoľvek divízii rozhodnuté pomocou rýchlej smrti. Ak sa remízy rozhodujú aj pri zmenšovaní hráčskeho poľa, musia byť taktiež rozhodnuté rýchlou smrťou. V žiadnom prípade sa na rozhodnutie remízy o prvé miesto nemôže použiť iný spôsob ako napríklad lepšie kolo, porovnanie skóre, atď.
1. Rýchla smrť je formát hry, pri ktorom hráč, alebo hráči s najnižším skóre na danej jamke pokračujú na nasledujúcu jamku a všetci ostatní hráči vypadávajú. Keď má na nejakej jamke najnižšie skóre len jeden hráč, stáva sa víťazom tajbrejku a rýchla smrť sa končí. Počas rýchlej smrti platia Oficiálne pravidlá Discgolfu a Súťažný manuál, ale hody sa hráčom neakumulujú do skóre.
 2. Súhrnné play-off je typ rýchlej smrti, v ktorej súťažiaci hrajú 6 alebo menej jamiek, ktoré oznámil riaditeľ turnaja, pričom play-off vyhráva hráč s najnižším skóre po všetkých jamkách. Ak nastane medzi hráčmi remíza po súhrnnom play-off, hra pokračuje v štandardnom formáte rýchlej smrti na rovnakých jamkách, pokiaľ riaditeľ nevyhlási inak.
 3. Pri hre na rýchlu smrť, vrátane súhrnného play-off sa začína hrať, pokiaľ je to možné, na rovnakom ihrisku a layoute, ako predchádzajúce kolo a to na jamke číslo jeden, pokiaľ riaditeľ pred začiatkom turnaja neurčí iné ihrisko, jamku alebo sériu jamiek.
 4. Pri hre na rýchlu smrť sa musí použiť rovnaký formát ako v predchádzajúcom kole (napr. klasická hra (na hody), jamková hra, tímová hra) pokiaľ riaditeľ pred začiatkom turnaja neurčí iný formát. Pri tímovej hre sa na účely tejto časti považuje každý tím za hráča. Akýkoľvek formát rýchlej smrti, pri ktorom sa používa tímová hra na rozhodnutie remízy na podujatí, na ktorom súťažia jednotlivci, alebo hra jednotlivcov na rozhodnutie remízy na podujatí, na ktorom súťažia tímy, musí mať presvedčivý súťažný dôvod a musí byť pred začiatkom podujatia schválený riaditeľom podpory podujatí.
 5. Poradie v akom hráči začínajú pri hre na rýchlu smrť sa určí náhodne (napr. pomocou očíslovaných kariet, losovaním z klobúka atď.).
 6. V prípade remízy na jamke pri rýchlej smrti sa poradie na nasledujúcej obmení tak, že hráč, ktorý bol na predošlej jamke prvý oproti ostatným hráčom bude teraz posledný, druhý hráč bude prvý atď.
 7. Počas súhrnného play-off sa poradie strieda podľa 802.02 Poradie hry.
 8. Ak sa súhrnné play-off skončí remízou dvoch, alebo viacerých hráčov, poradie sa bude meniť:
 - a. Spôsobom opísaným v 802.02 na určenie poradia pre prvú jamku rýchlej smrti a
 - b. Spôsobom opísaným v 1.09.B.6 pre zvyšok hry rýchlej smrti.
 9. Hráči môžu odmietnuť zúčastniť sa rýchlej smrti. Ich poradie a peňažná odmena sa určia rovnako, ako keby odmietli zúčastniť sa semifinále, či finále medzi hráčmi s remízou (pozri [1.08.D](#)).
- C. Peňažná, či vecná odmena za prvé miesto sa musí odovzdať víťazovi divízie a zapísať do výsledku turnaja. Peniaze ani iné ceny sa nemôžu rozdeliť rovnakým dielom medzi hráčov ktorí majú remízu o prvé miesto okrem výnimiek v 1.09.D.
- D. Výnimky z požiadaviek na tajbrejk pri prvom mieste:
1. Remíza na prvom mieste pri podujatí s rozloženým začiatkom, kedy jeden z hráčov v remíze už podujatie opustil.
 2. Remíza na prvom mieste spôsobená nutnosťou prerušiť podujatie kvôli nebezpečným podmienkam, kedy už nie je v plánovanom finálovom dni dostatok času dokončiť podujatie, alebo hrať tajbrejk. Za žiadnych okolností sa nesmie od hráčov očakávať, či žiadať, aby sa vrátili v deň po poslednom plánovanom dni

podujatia na dokončenie turnaja (pozri PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy)

Ak sa rýchla smrť nemôže konať v posledný plánovaný súťažný deň turnaja, ostáva remíza na prvom mieste a peniaze a ceny za ich miesta sa rozdelia medzi hráčov (ak majú zhodné skóre dvaja hráči, rozdelia si peniaze a ceny za prvé a druhé miesto).

- E. Konečné remízy na iných miestach sú oficiálne zapísané ako remízy. Rozdelenie peňazí medzi hráčmi so zhodným skóre (okrem prvého miesta) sa určí sčítaním celkovej sumy peňazí za pozície ktoré daní hráči obsadili a vydelením počtom hráčov s rovnakým skóre. Rozdelenie trofejí pri remíze môže byť určené rýchlou smrťou, alebo akoukoľvek podobnou súťažou discgolfových zručností, ktorú určí riaditeľ turnaja, ale len na účel udelenia trofejí; hráči musia aj naďalej ostať zapísaní na rovnakej pozícii.

1.10 Rozdelenie cien

- A. Akýkoľvek hráč ktorý dostane peniaze v Pro divízii na PDGA podujatí (okrem líg, pozri [1.14.C.2](#)) musí mať PDGA číslo na účely sledovania pred začiatkom podujatia (hráči, ktorí dostanú PDGA číslo po registrácii na podujatie na to musia pred začiatkom podujatia upozorniť riaditeľa turnaja). Hráči bez PDGA čísla majú nárok len na trofeje a akákoľvek finančná odmena za ich miesto sa posunie o miesto dolu, čím spôsobí, že finančná odmena sa udelí jednému hráčovi navyše.
- B. Hráč amatérskej triedy, hrajúci v Profesionálnej divízii (pozri [2.04.C](#)) nesmie prijať tovar namiesto hotovosti na podujatiach A-tier a vyšších; ale môže prijať trofej za svoje umiestnenie, ak je k dispozícii. Akákoľvek finančná odmena za jeho miesto sa posunie o miesto dolu, čím spôsobí, že finančná odmena sa udelí jednému hráčovi navyše. Amatéri hrajúci v profesionálnych divíziách môžu prijať tovar namiesto hotovosti na iných úrovniach so zvolením riaditeľa turnaja. Inak sa akákoľvek finančná odmena za ich miesto posunie o miesto nižšie, čím spôsobí, že finančná odmena sa udelí jednému hráčovi navyše. Toto pravidlo sa nevzťahuje na ligy (pozri [1.14.C.3](#)).
- C. Požadovaná zvýšená peňažná odmena pri vyššej úrovni turnaja sa musí rozdeliť do všetkých Pro divízií na základe percentuálneho pomeru účastníckych poplatkov, ktoré každá divízia priniesla do celkovej Pro časti turnaja. Podľa rozhodnutia riaditeľa turnaja môže byť pridelená väčšia ako minimálna požadovaná čiastka.
- D. Podujatia s viac ako dvoma kolami musia zverejniť payout (vrátane pridanej hotovosti) pred začiatkom prvého kola.
- E. Ak hráč odmietne prijať ceny (peniaze, či tovar), musia sa posunúť hráčovi na ďalšej pozícii (príklad: Ak hráč, ktorý skončil tretí odmietne svoju cenu, hráč na štvrtom mieste dostane cenu pre tretie miesto, hráč na piatom mieste dostane cenu pre štvrté, atď.). Turnaje si môžu ponechať ceny, ktoré odmietli všetci hráči v rámci divízie, po tom, čo odmietnuté ceny prešli všetkými umiestneniami.
- F. Použitie formátu skins (a iných podobných formátov) je na PDGA podujatiach povolené, ale toto skóre nemôže ovplyvniť celkové umiestnenie hráča v rámci turnaja a ceny sa nepripisujú výhre hráča.
- G. Všetky ceny, ktoré hráč vyhral sa udelia po dokončení podujatia a po zrátaní a overení výsledkov.
1. Riaditelia môžu ceny udeliť skôr, podľa svojho uváženia.
 2. Hráči, ktorí odídu pred oficiálnym rozdelením cien sa svojich výhier nevzdávajú, ale sú zodpovední za kontaktovanie riaditeľa turnaja v čo najkratšom čase, kvôli dohode o prevzatí výhry, a taktiež zodpovedajú za akékoľvek poštovné a dopravné náklady.
 3. Ak riaditeľ používa elektronické platby (ako PayPal) na vyplatenie Pro cien, musia byť tieto ceny vyplatené v rámci dvoch pracovných dní od ukončenia podujatia. Riaditeľ musí poskytnúť hotovosť, alebo šek pre tých, ktorí nemajú možnosť prijímať platby elektronicky.

4. Ak riaditeľ použije kupóny na nákup tovaru ako ceny pre amatérov, musia byť tieto kupóny použiteľné na podujatí, alebo po ňom prostredníctvom online plnenia.
5. Hráč sa vzdáva akýchkoľvek cien (peňazí, trofejí alebo tovaru), ktoré ostanú nevyzdvihnuté (bez zavinenia riaditeľa turnaja) 30 dní po ukončení podujatia. Riaditeľ musí vyvinúť primerané úsilie poskytnúť cenu hráčovi tým, že sa ho snaží kontaktovať, ponúkne mu zaslanie, atď. Hráč akceptoval darčekovú poukážku, darčekovú kartu, zľavový kód, alebo podobnú cenu, keď ju dostal a pre tieto prípady neexistuje limit uplatnenia týchto poukazov, kariet, kódov, či podobných cien.

1.11 Rozhodcovia

- A. Aby sa jednotlivec mohol stať certifikovaným rozhodcom, musí byť aktuálnym členom PDGA, absolvovať skúšku certifikovaného rozhodcu PDGA a zaregistrovať sa ako rozhodca u PDGA. Pri výrazných zmenách oficiálnych pravidiel discgolfu môže rada riaditeľov PDGA požadovať od certifikovaných rozhodcov aby absolvovali aktualizovanú skúšku a zachovali si tak svoj status certifikovaného rozhodcu.
- B. Riaditelia turnajov a ich turnajoví rozhodcovia musia byť aktuálnymi certifikovanými rozhodcami na to aby mohli schváliť, alebo viesť PDGA podujatia.
- C. Skúška je založená na **Oficiálnych pravidlách discgolfu a Súťažnom manuáli**.
- D. To, že hráč je certifikovaným rozhodcom neznamena, že je turnajovým rozhodcom, ktorý môže rozhodovať na podujatiach PDGA.

1.12 Predstavitelia turnaja

- A. Predstaviteľmi turnaja na danom podujatí sú iba riaditeľ turnaja a tí certifikovaní rozhodcovia, ktorých poveril riaditeľ, alebo poverený PDGA maršál.
- B. Iba predstavitelia turnaja môžu rozhodovať na podujatiach PDGA nad rámec pravidiel, ktoré v súlade pravidlami môžu nahlasovať hráči, alebo skupina.
- C. Diváci nie sú predstaviteľmi turnaja a nesmú rozhodovať. Hráči, ktorí nie sú na podujatí poverenými predstaviteľmi turnaja a práve aktívne nehrajú (buď už dohrali, alebo ešte nezačali) sa považujú za divákov.
- D. Každý predstaviteľ turnaja musí stále pri sebe mať kópiu pravidiel turnaja/ihriska, oficiálnych pravidiel discgolfu a súťažného manuálu. Tieto kópie môžu byť tlačené, alebo digitálne.
- E. Ak je akýkoľvek predstaviteľ turnaja zároveň aj súťažiacim, nesmie rozhodovať v rámci svojej divízie inak ako člen skupiny v súlade s pravidlami.
- F. Rozhodnutie predstaviteľa turnaja nahrádza rozhodnutie skupiny, avšak tá má možnosť odvolať sa hlavnému rozhodcovi, ktorým je riaditeľ turnaja, alebo ním poverený hlavný rozhodca.
- G. Riaditeľ turnaja môže poveriť dobrovoľníkov na funkciu spotterov na špecifický účel spottingu, ale rozhodnutie spottera nenahrádza rozhodnutie skupiny.
- H. Video záznamy, ani iné médiá nie sú prípustné na účely rozhodovania o sankcionovanej hre. Takéto materiály sa môžu použiť len na dokumentáciu hráčskych priestupkov (ako je zadefinované v [3.03](#)). Dôkazy o priestupkoch hráčov môže kedykoľvek hodnotiť disciplinárna komisia PDGA.

1.13 Bezpečnosť mládeže

- A. Rodičia/opatrovníci musia byť zodpovední za svoje deti počas podujatí PDGA. Zamestnanci PDGA ani organizátori podujatia nie sú zodpovední za deti hráčov, divákov atď. počas podujatia. Rodičia/opatrovníci nesmú nechať deti bez dozoru na, alebo pri hernej ploche, klube alebo iných turnajových priestoroch. Každé dieťa mladšie ako 13 rokov ktoré sprevádza hráča a nie je caddy, musí byť pod dohľadom dospeléj osoby, ktorá nie je súčasťou hráčskej skupiny a nie je caddy.

- B. Hráči v divíziách Junior ≤ 12 , Junior ≤ 10 , Junior ≤ 8 a Junior ≤ 6 musia byť v sprievode rodiča alebo opatrovníka počas turnajových kôl. Navyše, každý hráč mladší ako 13 rokov musí byť v sprievode rodiča alebo opatrovníka bez ohľadu na divíziu, v ktorej hrá. Jeden rodič, alebo opatrovník môže byť zodpovedný za viac juniorských hráčov v rovnakej skupine ak s tým súhlasia všetci rodičia/opatrovníci pred začiatkom kola. Hráči v divíziách Junior ≤ 18 a Junior ≤ 15 môžu byť počas turnajových kôl v sprievode rodiča, alebo opatrovníka.
- C. Počas kôl na podujatiach PDGA, rodičia/opatrovníci sprevádzajúci hráčov juniorských divízií:
1. Môžu prevziať rolu caddyho; pomáhať juniorským hráčom z výberom diskov, výberom hodov, interpretáciou pravidiel, alebo zapisovaním skóre.
 2. Nesmú rozhodovať, alebo potvrdzovať rozhodnutia ohľadom prešľapov, nešportového správania, atď.
 3. Musia podporovať športové správanie tým, že budú pozitívne podporovať všetkých juniorských hráčov v skupine.
 4. Musia klásť emočnú a fyzickú pohodu všetkých juniorských hráčov v skupine nad osobnú túžbu po víťazstve.
 5. Musia sa zdržať používania urážlivých, alebo vulgárnych výrazov.
 6. Musia sa zdržať užívania drog, alkoholu, či tabaku.
- D. Nedodržanie povinností rodiča/opatrovníka uvedených v bode 1.13 bude mať za následok diskvalifikáciu juniorského hráča, alebo vylúčenie hráča, caddyho, alebo opatrovníka, ktorý sa previnil. Juniori pod 13 rokov, ktorých opatrovník bol vylúčený, môžu pokračovať v hre, ak sa namiesto vylúčeného opatrovníka s jeho súhlasom dobrovoľne prihlási náhradný opatrovník.
- E. PDGA dôrazne odporúča riaditeľom, aby vytvorili rozvrh turnaja tak, aby zaistili, že dve najmladšie kategórie, Junior ≤ 08 a Junior ≤ 06 , nebudú hrať viac ako 18 jamiek za jeden deň. Okrem toho by mali riaditelia podľa ich uváženia prípadne obmedziť hru v jednom dni pri divíziách Junior ≤ 10 (hráčov mladších ako 10 rokov) podľa dĺžky a náročnosti ihriska.

1.14 Ligy

- A. Ligy PDGA sú najnižšou úrovňou podujatí organizovaných PDGA. V ligách sa namiesto jedného turnaja hrá napríklad jedno kolo týždenne, zväčša v ten istý deň v týždni, počas šiestich až ôsmich týždňov (napr. osem po sebe idúcich pondelkov, alebo desať piatkov). Ligu môžu po schválení zástupcom PDGA niektorý týždeň vynechať z dôvodu počasia, alebo iných poľahčujúcich okolností.
- B. Všetci hráči musia hrať v danom kole rovnaký layout, ale layouty alebo ihriská sa môžu od týždňa k týždňu meniť.
- C. Pre hru v lige platia Oficiálne pravidlá Discgolfu a Súťažný manuál, s nasledujúcimi výnimkami:
1. Nečlenovia a hráči s neaktuálnym členstvom nemusia platiť poplatok za nečlena pri súťažení v lige (pozri [1.01.B.2](#)).
 2. Hráči môžu získať peňažnú výhru aj bez PDGA členstva (pozri [1.10.A](#)).
 3. Amatérski hráči môžu prijať peňažnú výhru bez toho, aby to ovplyvnilo ich amatérsky štatút (pozri [2.01.F](#)).
 4. Ak to zákony a pravidlá miesta konania podujatia povoľujú, hráči, ktorí dosiahli požadovaný vek, môžu v čase medzi dvojminútovým signálom a odovzdaním skórkarty požívať alkohol (pozri [3.03.B.5](#)). Hráči však stále nesmú piť nadmerne, alebo byť pod vplyvom alkoholu na verejnosti (pozri [3.03.B.6](#)).
 5. Na deti mladšie ako 13 rokov, ktoré sprevádzajú skupinu, môže dohliadať dospelá osoba v hrajúcej skupine (pozri bod [1.13.A](#)). Na deti mladšie ako 13 rokov, ktoré sprevádzajú hrajúcu skupinu, sa vzťahujú ustanovenia bodov 812 Športové správanie a [3.03](#), pričom všetky tresty, ktoré toto dieťa dostane, sa vzťahujú na dohliadajúceho hráča.

6. Ustanovenia bodov [1.06](#).A a B sa nevzťahujú na ligu.

Sekcia 2: Kvalifikácia do divízií

2.01 Všeobecné ustanovenia

- A. Hráči nesmú vstúpiť do divízie, do ktorej nepatria na základe svojho členského statusu, hráčskej triedy, pohlavia, veku, alebo hráčskeho ratingu. Podrobnosti nájdete v tabuľke Divízie, Ratingy a Bodovacie Faktory.
- B. Hráč je zodpovedný za to, aby vedel do ktorej divízie patrí. Vstup do nesprávnej divízie môže mať za následok diskvalifikáciu z podujatia a/alebo pozastavenie účasti na PDGA podujatiach (pre výnimky pozri [2.02](#)).
- C. Po uzavretí registrácie hráči nemôžu požiadať o zmenu divízie, pokiaľ ich divízia nemá tri, alebo menej osôb. Hráči o to musia požiadať pred začiatkom súťaže. Riaditeľ turnaja môže túto žiadosť schváliť alebo zamietnuť podľa vlastného uváženia.
- D. Ak po začatí turnaja riaditeľ zistí, že hráč je v divízii do ktorej nepatrí, môže tohto hráča presunúť do správnej divízie, ale IBA v prípade, že obe divízie hrajú rovnaký layout. V opačnom prípade musí byť hráč z podujatia vyradený.
- E. Hráči sa môžu zaregistrovať a zúčastniť sa na plánovanom kole(kolách) len raz za podujatie, okrem prípadu, že na podujatí:
 - 1. Rôzne divízie súťažia v rôzne dni; a
 - 2. Dané dni sú v PDGA kalendári uvedené ako samostatné záznamy
- F. Hráči sa musia pri každej účasti na PDGA podujatí riadne identifikovať svojim menom a PGDA číslom. Hráči, ktorí si prajú ostať v anonymite, alebo zaujmú falošnú identitu, budú diskvalifikovaní z podujatia a hrozí im potenciálne vylúčenie z PDGA tour.
- G. Profesionálni hráči hrajúci v profesionálnych divíziách hrajú o peniaze. Amatérski hráči hrajúci v profesionálnych divíziách môžu prijať peniaze, len tak, že sa stanú profesionálmi, alebo môžu peniaze odmietnuť a prijať len trofeje (ak je k dispozícii), aby si zachovali štatút amatéra (pozri [1.10.A](#) a [1.10.B](#)). Amatéri, ktorí prijímajú peniaze na PDGA Lige sa tým nestávajú profesionálmi ani nestrácajú štatút amatéra (pozri [1.14.C.3](#)).
- H. Hráči hrajúci v amatérskych divíziách súťažia o trofeje a/alebo ceny.
- I. Hráči, ktorí majú nárok na rozdelenie podľa pohlavia, môžu súťažiť v zmiešaných divíziách, ak si to želajú, ale hráči, ktorí majú nárok len na zmiešané divízie, nemôžu súťažiť v divíziách podľa pohlavia (pozri Pravidlá PDGA o spôsobilosti na rozdelenie podľa pohlavia).
- J. Amatérski hráči môžu súťažiť v profesionálnych divíziách do ktorých patrí na základe veku, pohlavia, formátu podujatia.
- K. Profesionálny hráč PDGA môže súťažiť v amatérskych divíziách len vo vybraných prípadoch (pozri [2.04](#)).
- L. Riaditeľ turnaja môže pri registrácii obmedziť ponuku divízií na podujatí tak, že v registračnom formulári ponúkne len dané divízie. Ak je divízia v ponuke a prihlásia sa do nej aspoň štyria oprávnení hráči, musí sa táto divízia otvoriť. Ak sa do ponúkanej divízie zaregistruje menej ako štyria oprávnení hráči, alebo ak sa do divízie nezapíšu štyria oprávnení hráči do času uzatvorenia registrácie, je na rozhodnutí riaditeľa, či divíziu otvorí, alebo nie (pozri [1.03.I](#)). Riaditeľom sa silno odporúča, aby ponúkali divízie, ktoré sú inak nedostatočne obsadené (pozri [1.02.C.2.c](#)), a aby takéto divízie otvorili aj v prípade, že sa do nich prihlásia menej ako štyria oprávnení hráči.
- M. Členovia PDGA môžu hrať v akejkoľvek divízii do ktorej patria, ak je daná divízia riaditeľom turnaja ponúknutá. Akékoľvek miestne pravidlá, ktoré posúvajú hráča do vyššej divízie podľa predošlých výsledkov sú neplatné a neaplikujú sa na PDGA podujatiach.

2.02 Výnimky

- A. Hráči môžu hrať v divízii založenej na ratingu, do ktorej by inak nepatrili iba za týchto podmienok:
1. Ak to pred podujatím schváli riaditeľ podpory podujatí PDGA.
 2. Hráči, ktorí vypadnú z divízie kvôli obnoveniu ratingu v nej môžu súťažiť v priebehu dvoch týždňov po obnove ratingu, ak boli predtým registrovaní na toto podujatie a majú povolenie riaditeľa turnaja.
 3. Ak hráč súťaží v príslušnej bodovej sérii (pozri 2.02.B).
- B. Hráčom môže byť dovolené vstúpiť do divízie založenej na ratingu, do ktorej by inak nepatrili ako súčasť bodovej série, za podmienok, že:
1. Riaditeľ série kontaktoval PDGA a získal schválenie vopred od riaditeľa podpory podujatí PDGA.
 2. Série umožňuje hráčom ostať v jednej divízii počas celého jej trvania.
 3. Hráč v žiadnom čase počas série nesúťažil vo vyššej divízii.
 4. Hráčov rating nie je o viac ako 20 bodov vyšší ako ratingový strop pre divíziu, v ktorej chce hrať.
- C. Nič z tejto sekcie neplatí pre hráčov profesionálnej triedy súťažiacich v amatérskych divíziách.

2.03 Reklasifikácia Profesionál/Amatér

- A. Z profesionála na amatéra
1. Hráči registrovaní pod PDGA ako profesionáli môžu požiadať manažéra členstva PDGA alebo riaditeľa podpory podujatí PDGA o reklasifikáciu na štatút amatéra.
 2. Hráči musia splniť všetky požiadavky na to aby mohli byť reklasifikovaní.
- B. Z amatéra na profesionála
1. Amatér, ktorý by chcel byť profesionálom tak môže urobiť kontaktovaním manažéra členstva PGDA
 2. Amatérsky hráč sa automaticky stáva profesionálom keď prijme peňažnú odmenu pri súťaži v profesionálnej divízii (pozri [1.10.A](#) a [1.10.B](#)).
 3. Prijatie peňažnej odmeny za vedľajšiu súťaž ako ace pool, CTP, alebo puttovaciú súťaž neznamená, že sa hráč musí vzdať amatérskeho štatútu.

2.04 Profesionáli hrajúci s amatérmi / Amatéri hrajúci s profesionálmi

- A. Profesionáli môžu súťažiť v amatérskych divíziách ponúkaných na PDGA A-tier, B-tier a C-tier podujatiach, na ktoré sa kvalifikujú na základe hráčskeho ratingu, veku a pohlavia podľa kritérií pre sekciu Profesionáli hrajúci s amatérmi z tabuľky faktorov divízií, ratingov a bodov.
- B. Títo hráči dostávajú amatérske body za ich výkon a tieto body sa nerátajú do koncoročných profesionálnych ocenení ani pre pozvánky na profesionálne majstrovstvá sveta.
- C. Amatérski hráči hrajúci v profesionálnych divíziách dostávajú profesionálne body za ich výkon a tieto body sa nerátajú do koncoročných amatérskych ocenení ani pre pozvánky na amatérske majstrovstvá sveta.

2.05 Skutočne amatérsky

„Skutočne amatérsky“ je označenie používané PDGA v spojení s tými amatérskymi podujatiami, alebo amatérskymi časťami podujatí, ktoré podporujú pravého ducha amatérskeho športu tým, že najlepšie umiestneným hráčom udeľujú len trofeje a nie peňažné odmeny alebo iné ceny. Namiesto toho dostávajú všetci hráči rovnakú hodnotu

prostredníctvom zážitku z turnaja vďaka turnajovému vybaveniu, ktoré je k dispozícii (pozri Príručku skutočne amatérskych podujatí).

Sekcia 3: Kódex správania hráčov

3.01 Všeobecné ustanovenia

- A. Všetci členovia PDGA by sa mali zdržať akéhokoľvek správania, ktoré by mohlo poškodiť meno discgolfu alebo PDGA, ako na ihrisku tak mimo neho.
- B. Všetci hráči sa musia riadiť Oficiálnymi pravidlami Discgolfu a Súťažným manuálom.
- C. Zariadenia schopné vydávať hlasné zvuky, alebo blikajúce svetlo nesmú vydávať hlasné zvuky, alebo blikajúce svetlo od dvojminútového signálu až do odovzdania skórkarty.
 - 1. Ak hráčovo zariadenie vydá hlasný zvuk, alebo blikajúce svetlo, považuje sa to za nešportové správanie (pozri 812 Športové správanie). Ak však použitie zariadenia označil lekár hráča za medicínsky nevyhnutné, ako napríklad glukomer sa nepovažuje za nešportové správanie.
 - 2. Zariadenia, ktoré vydávajú hlasný zvuk sa musia používať výlučne so slúchadlami a ich hlasitosť musí byť na úrovni:
 - a. ktorú ostatní hráči nebudú počuť;
 - b. ktorá umožňuje hráčovi účinne komunikovať s jeho skupinou na účelu zaznamenávania skóre, hľadania stratených diskov; a
 - c. ktorá nevytvára bezpečnostné riziko pre hráča z dôvodu neschopnosti počuť varovné signály ostatných hráčov alebo personálu turnaja.
 - 3. Neschopnosť účinne komunikovať so skupinou podľa pravidiel, v dôsledku používania slúchadiel sa považuje za porušenie nešportové správanie (pozri 812 Športové správanie).
- D. Hráči nesmú mať so sebou zvieratá, s výnimkou hráčov, ktorých zdravotné postihnutie, alebo zdravotný stav si vyžaduje použitie vyškoleného asistenčného zvieratá. Hráčmi musia o použití vyškoleného asistenčného zvieratá počas hry informovať riaditeľa turnaja.
- E. PDGA si voči svojim hráčom a členom vyhradzuje právo určiť a uplatniť ďalšie disciplinárne opatrenia, ktoré môžu viesť k podmienenému vylúčeniu alebo pozastaveniu účasti na podujatiach PDGA, alebo k trvalej strate členstva v PDGA. Viac informácií nájdete Disciplinárnom procese PDGA.

3.02 Tempo hry

- A. Všetci súťažiaci musia hrať bez zbytočného zdržiavania a vynaložiť maximálne úsilie na to, aby udržali krok so skupinou pred nimi. Neprimeraným zdržaním sa rozumie zdržanie v hre, okrem zdržania povoleného pravidlami, ktoré ovplyvňuje tempo hry skupiny za nimi.
- B. Od hráčov a skupín sa očakáva, že sa bez meškania presunú z dokončenia jednej jamky na odhodisko nasledujúcej jamky tak, aby neovplyvnili tempo hry skupiny za nimi. Počas hry na jamke nesmie hráč alebo skupina svojím konaním alebo nekonaním spôsobiť zbytočné zdržanie.
- C. Hráčovi, ktorý spôsobí neprimerané zdržanie, môže skupina alebo turnajový predstaviteľ udeliť trest za prekročenie časového limitu (pozri 802.03 Časový limit).
- D. Ak skupina ako celok spôsobí neprimerané zdržanie, každý hráč by mal dostať od turnajového predstaviteľa trest za prekročenie časového limitu (pozri 802.03 Časový limit). Napríklad pri situácii keď:
 - 1. Skupina, ostáva pri koši dokončenej jamky a zapisuje výsledky.

2. Skupina pri hľadaní strateného disku zanedbá spustenie časomieru, alebo uplatnenie časového limitu (pozri 805.03 Stratený disk).
 3. Skupina svojimi činnosťami nesúvisiacimi s hrou zastavuje, alebo spomaľuje hru.
- E. Ak podľa zváženia riaditeľa turnaja, alebo rozhodcu spôsobuje skupina neprimerané zdržanie, môže jej udeliť časomieru.
1. Časomiera znamená, že bude skupinu sprevádzať rozhodca a aktívne merať čas každého hráča, aby sa uistil, že jeho hra je v súlade s bodom 802.03 Časový limit a s bodom 3.02.A-D a podľa toho môže udeľovať varovania a trestné hody.
 2. Rozhodca musí oznámiť skupine, že dostáva časomieru, a to spôsobom zrozumiteľným pre všetkých hráčov.
 3. Akonáhle skupina už nespôsobuje zbytočné zdržanie, časomiera sa zruší. To znamená, že rozhodca prestane aktívne merať čas ich hry.
 4. Keď sa skupine časomiera zruší, rozhodca to musí skupine oznámiť spôsobom zrozumiteľným pre všetkých hráčov.
 5. Skupina ktorá opakovane dostane časomieru, môže byť potrestaná podľa bodov 3.02.C a 802.03 Časový limit.

3.03 Nešportové správanie

- A. Všetci hráči musia pri účasti na PDGA podujatiach, alebo pri vyjadreniach pre médiá dodržiavať profesionálnu úroveň športovej etiky, zdvorilosti a čestnosti. Správanie, ktoré túto úroveň porušuje podlieha porušeniu športového správania hláseného hráčmi (pozri 812 športové správanie), trestom udeľovaným riaditeľom turnaja a akýmkoľvek ďalším disciplinárnym opatreniam, ktoré PDGA bude považovať za vhodné.
- B. Ak hráč poruší vyššie uvedenú normu, riaditeľ turnaja sa môže podľa vlastného uváženia rozhodnúť udeliť turnajové varovanie za prvý priestupok (okrem prípadov uvedených v bode 3.03.C). Turnajové varovanie je typ varovania, ktorého účinky pretrvávajú počas všetkých kôl a hry rýchlej smrti. V opačnom prípade riaditeľ turnaja hráča okamžite diskvalifikuje. Medzi činy, ktoré porušujú túto normu, patria okrem iného:
1. Opakované a otvorené používanie urážlivých alebo vulgárnych výrazov vrátane akýchkoľvek poznámok alebo komentárov namierených proti hráčovi alebo skupine, ktoré sú v rozpore so zásadami nediskriminácie PDGA, ako je uvedené v časti 2.4 Stanov PDGA.
 2. Hádzanie predmetov v hneve (okrem diskov v hre).
 3. Otvorené hrubé správanie alebo vyhrážanie sa komukoľvek z prítomných.
 4. Úmyselné a očividné ničenie, zneužívanie alebo poškodzovanie majetku vrátane živočíchov a rastlín (pozri 803.03 Poškodzovanie ihriska).
 5. Nadmerné požívanie alkoholu alebo verejné opilstvo na mieste turnaja.
 6. Očividné nedodržiavanie alebo odmietanie dodržiavania pravidiel discgolfu počas súťaže (pozri 801.02.B Uplatňovanie pravidiel).
 7. Bránenie, nespolupráca alebo odmietnutie spolupráce s rozhodcom pri vyšetovaní hráčovho správania alebo správania iného hráča.
 8. Úmyselná snaha o manipuláciu s ratingom hráča prostredníctvom úmyselnej chybnnej hry alebo stiahnutia (pozri 811.E Chybná hra).
 9. Činnosti, ktoré nie sú uvedené tu alebo v bode 3.03.C a ktoré sú v rozpore s federálnymi, štátnymi alebo miestnymi zákonmi alebo nariadeniami, predpismi parku alebo pravidlami discgolfového ihriska.

- C. Nasledujúce skutky sú tiež v rozpore s vyššie uvedenou normou. Hráči, ktorí sa dopustia jedného alebo viacerých z týchto porušení, nedostanú varovanie a budú okamžite diskvalifikovaní riaditeľom turnaja:
1. Podvádzanie: úmyselný pokus obísť či porušiť pravidlá hry.
 2. Fyzické útoky na kohokoľvek z prítomných.
 3. Verejné vystavovanie, alebo používanie nezákonných alebo zakázaných látok v rozpore s akýmkoľvek platným zákonom (národným/federálnym, štátnym/provinčným, miestnym/mestským/obvodným atď.) od dvojminútového signálu do času odovzdania skórkarty hráča.
 4. Verejné vystavovanie, alebo požívanie alkoholu na PDGA podujatiach úrovne C-tier, alebo vyššej, alebo marihuany (okrem prípadov povolených v Pravidlách používania CBD produktov) na PDGA podujatiach akejkoľvek úrovne, a to aj v prípade, že je to inak povolené alebo legálne, od dvojminútového signálu až po odovzdanie skórkarty hráča. Toto pravidlo sa nevzťahuje na ligy, kde, ak to miestne zákony a pravidlá miesta konania umožňujú, môžu hráči, ktorí sú plnoletí, konzumovať alkohol počas kola (pozri bod [1.14.C.4](#)).
- D. Hráči sú povinní nahlásiť akékoľvek nevhodné správanie hráča turnajovému rozhodcovi, ak je k dispozícii, alebo priamo riaditeľovi turnaja po skončení kola.
- E. Riaditelia sú povinní čo najskôr oznámiť PDGA všetky diskvalifikácie a nevhodné správanie hráčov.
- F. Diskvalifikovaní hráči strácajú nárok na peňažnú výhru alebo vecné ceny a vstupné poplatky sa im nevracajú.
- G. Verejné vystavovanie alebo používanie tabakových výrobkov personálom podujatia, hráčmi alebo ich caddy, je zakázané na podujatiach PDGA akejkoľvek úrovne, ktoré ponúkajú výlučne juniorské divízie (t.j. divízie začínajúce sa predponami MJ a/alebo FJ).

Takéto verejné vystavovanie alebo používanie je zakázané aj na podujatiach, ktoré sa konajú súčasne s podujatiami PDGA Major a Elite Series. Pravidlá na podujatiach PDGA Major a Elite Series nájdete v bode [4.04.A](#)(neprekladaná kapitola).

1. Tento zákaz sa vzťahuje na všetky tabakové výrobky a žuvacie tabakové výrobky, ako aj na elektronické a parné cigarety, či už na báze tabaku alebo nie. Tento zákaz sa nevzťahuje na výrobky na odvykanie od fajčenia, ktoré nevytvárajú paru, ako sú nikotínové žuvačky, nikotínové náplasti alebo nikotínové pastilky.
2. Pri hráčoch a ich caddy sa bude porušenie týchto pravidiel brať ako nešportové správanie a budú musieť akýkoľvek takýto produkt odložiť až do konca kola. Akékoľvek ďalšie porušenie vyústi do trestných hodov (Pozri 812.C Športové správanie). Opakované porušovanie môže viesť k diskvalifikácii (pozri 3.03.B).
3. Na všetkých podujatiach, na ktoré sa nevzťahujú tieto pravidlá, sa riaditeľ turnaja môže rozhodnúť poskytnúť hráčom, caddy a personálu podujatia vyhradené priestory na fajčenie mimo dohľadu verejnosti, ktoré môžu využívať počas kola a stále platia všetky pravidlá týkajúce sa tempa hry (pozri bod [3.02](#)).
4. Na podujatiach PDGA akejkoľvek úrovne, ktoré ponúkajú výlučne juniorské divízie, vrátane Majstrovstiev sveta juniorov PDGA, nebudú k dispozícii žiadne vyhradené priestory pre fajčiarov.
5. V prípadoch, keď sú miestne zákony a pravidlá v rozpore s týmito zásadami, obráťte sa na riaditeľa podpory podujatí PDGA.

3.04 Dress code

- A. Každé porušenie pravidiel týkajúcich sa oblečenia sa považuje za nešportové správanie (pozri 812 Športové správanie).
- B. Všetci súťažiaci a personál musia mať na sebe vrchný odev a spodný vonkajší odev, napríklad tričko a nohavice.
- C. Všetci súťažiaci a personál musia mať obuv alebo inú pokrývku nôh. Hráči nebudú môcť hrať naboso. Sandále alebo šľapky sú povolené.

- D. PDGA odporúča, aby sa na podujatiach úrovne A-tier a nižších uplatňoval dress code uvedený v bode [4.04](#) (neprekladaná kapitola), ale toto rozhodnutie je výlučne v kompetencii riaditeľa turnaja.

3.05 Vozíky, caddy a skupiny

- A. Hráči musia počas turnajových kôl na všetkých podujatiach PDGA chodiť pešo, pokiaľ nie je v rámci bežného štartovného na podujatie (nie v rámci dobrovoľného poplatku) zabezpečená náhradná doprava, napríklad golfové vozíky pre všetkých hráčov v rámci jednej súťažnej divízie.
- B. Caddy je osoba, ktorá hráčovi nosí vybavenie alebo mu poskytuje inú pomoc počas kola. Hráči môžu počas kola určiť vždy jedného caddy. Caddy musí mať najmenej 13 rokov a musí rovnako ako hráč dodržiavať Oficiálne pravidlá discgolfru a Súťažný manuál, vrátane pravidiel obliekania, hoci caddy nemusí byť členom PDGA ani PDGA certifikovaným rozhodcom.
- C. Hráči, ktorí sa rozhodnú využiť služby caddy, budú výlučne zodpovední za správanie svojho caddy od dvojminútového signálu až do odovzdania skórkarty hráča. Akékoľvek tresty za nesprávne správanie sa caddy (definované v tomto oddiele a v bode [3.03](#)) platia prehráča aj caddy.
- D. Caddy nie sú súčasťou skupiny hráčov na účely skupinových výziev alebo rozhodnutí.
- E. Hráči musia poučiť svojich caddy, aby udržiavali primeraný odstup a nezasahovali do hodu súpera.
- F. Hráči, ktorí chcú používať nosné zariadenie, majú k dispozícii schválené nosné zariadenia, ako sú discgolfové tašky, skladacie stoličky a vozíky. Žiadne zvieratá, motorom poháňané zariadenia alebo zariadenia typu bicyklov nie sú povolené ako nosné zariadenie na podujatiach PDGA.
- G. Nikto, kto má v súčasnosti pozastavené členstvo (ako je uvedené v časti Aktuálne disciplinárne opatrenia) alebo kto bol vylúčený z:
1. daného podujatia;
 2. iného dňa podujatia, podľa [2.01.F](#); alebo
 3. súbežného podujatia inej úrovne (ako napríklad A-tier podujatie, konajúce sa súčasne s Elite Series podujatím).

nemôže pôsobiť ako caddy na danom podujatí.

3.06 Médiá a vzťahy so sponzormi

- A. Všetci účastníci súhlasia s tým, že PDGA a jej zástupcovia môžu zverejňovať fotografie a obrázky z ich účasti na podujatiach organizovaných PDGA.
- B. Hráči by mali poskytovať rozhovory pre médiá až po oficiálnom odovzdaní skórkarty vedúcim turnaja.
- C. Aktuálne informácie o médiách na podujatiach PDGA nájdete v dokumente PDGA Media Policy.

3.07 Zásady predaja na turnajoch

- A. Riaditeľ turnaja môže podľa vlastného uváženia odoprieť akémukoľvek predajcovi prístup na miesto konania turnaja a do jeho okolia.
- B. V prípade potreby sú sponzori/predajcovia zodpovední za získanie požadovaných povolení od príslušných agentúr/právnych orgánov a musia ich na požiadanie poskytnúť riaditeľovi turnaja.
- C. Nedodržanie týchto zásad zo strany predajcu môže mať za následok ďalšie disciplinárne opatrenia zo strany PDGA.

3.08 Práva a povinnosti riaditeľa turnaja

PDGA si uvedomuje, že sila organizácie a udržateľnosť turnajového discgolfu závisí od partnerstva medzi PDGA a riaditeľom turnaja. S cieľom pomôcť riaditeľovi lepšie vykonávať jeho prácu, mu PDGA udelila určité práva. Riaditeľ má tiež povinnosti voči PDGA a jej hráčom, ktoré zahŕňajú okrem iného nasledujúce povinnosti:

- A. Každý kvalifikovaný súčasný člen PDGA vo veku 18 rokov alebo starší, ktorý má záujem viesť podujatie pod záštitou PDGA, môže byť požiadaný, aby absolvoval online test na posúdenie znalosti turnajových pravidiel a postupov pred tým, ako bude môcť riadiť dané podujatie. Tento test bude založený na Oficiálnych pravidlách discgolfu a Súťažnom manuáli. Členovia PDGA mladší ako 18 rokov nemôžu byť riaditeľmi.
- B. Riaditelia súhlasia s dodržiavaním štandardov PDGA Tour a požiadaviek pre úroveň podujatia určenú pre danú úroveň.
- C. Od riaditeľov sa môže vyžadovať, aby podpísali vyhlásenie, v ktorom potvrdia, že si prečítali Oficiálne pravidlá discgolfu a Súťažný manuál a súhlasia s ich dodržiavaním a presadzovaním predtým, ako budú môcť riadiť akékoľvek PDGA podujatie.
- D. Riaditelia musia zverejniť finančné informácie o svojich turnajoch, ktoré sú uvedené v sankčnej zmluve PDGA. Okrem informácií, ktoré vyžaduje PDGA, je akékoľvek ďalšie zverejnenie finančných informácií týkajúcich sa turnaja výlučne na rozhodnutí riaditeľa turnaja.
- E. Podľa oddielu 2.4 Stanov PDGA nesmú riaditelia odmietnuť službu nikomu na základe jeho rasy, veku, náboženstva, sexuálnej orientácie, farby pleti, národnostného pôvodu, zdravotného postihnutia, pohlavia, rodu identity alebo pôvodu.
- F. Riaditelia musia dodržiavať aktívne disciplinárne opatrenia PDGA voči hráčom.
- G. Všetky problémy, ktoré môžu vzniknúť počas turnaja, či už sú alebo nie sú zahrnuté v akomkoľvek existujúcom dokumente PDGA, vrátane obvinení zo zneužitia povinností riaditeľom turnaja, môžu byť predložené PDGA prostredníctvom disciplinárneho procesu PDGA.
- H. V prípade, že podujatie nespĺňa kritériá alebo riaditeľ turnaja neplní povinnosti stanovené v sankčnej zmluve, Pravidlách ochrany osobných údajov PDGA a Súťažnom manuáli, si SAF vyhradzuje právo degradovať podujatie v budúcnosti alebo pozastaviť riaditeľovi turnaja účasť na budúcich podujatiach.
- I. Nesplnenie povinnosti riadne nahlásiť výsledky podujatia alebo splniť finančné záväzky podujatia môže viesť k ďalším disciplinárnym opatreniam vrátane pozastavenia členstva a výsad PDGA pre riaditeľa turnaja.