Professionaalne Discgolfi Assotsiatsioon

PDGA Discgolfi ametlikud reeglid

Ricky Wysocki
PDGA #38008

Sisukord

800	**Mängu kirjeldus**	**1**
801	**Reeglite rakendamine**	**1**
801.01	Õigluse põhimõte	1
801.02	Reeglitest kinnipidamine	1
801.03	Vaidlustamine	2
802	**Viskamine**	**2**
802.01	Vise	2
802.02	Mängu kord	3
802.03	Liigne viivitus	3
802.04	Avavise	3
802.05	Viske sooritamise koht	3
802.06	Viske sooritamise koha märkimine	4
802.07	Viskeasend	4
803	**Takistused ja vabastamine**	**4**
803.01	Takistuste liigutamine	4
803.02	Takistustest vabastamine	5
803.03	Pargi lõhkumine	5
804	**Marsruuti puudutavad reeglid**	**5**
804.01	Kohustuslikud marsruudid ja tähised *(Mandatory routes and Objects)*	5
804.02	Keelatud marsruudid	6
805	**Ketta asukohta puudutavad reeglid**	**6**
805.01	Ketta asukoha määramine	6
805.02	Kahe meetri reegel	6
805.03	Kadunud ketas *(Lost Disc)*	7
806	**Ala puudutavad reeglid**	**7**
806.01	Puttimisala *(Putting Area)*	7
806.02	Väljaspool mänguala ehk OB *(Out-of-Bounds)*	7
806.03	Juhuslik ala *(Casual Area)*	8
806.04	Vabastusala *(Relief Area)*	8
806.05	Riskiala *(Hazard)*	8
807	**Raja lõpetamine**	**8**
808	**Skoor**	**9**
809	**Muud visked**	**9**
809.01	Loovutatud vise *(Abandoned Throw)*	9
809.02	Varuvise *(Provisional Throw)*	10
809.03	Harjutusvise *(Practice Throw)*	10
810	**Vahelesegamine**	**10**
811	**Reeglitevastane mäng**	**11**
812	**Viisakus**	**12**
813	**Varustus**	**13**
813.01	Keelatud ketas	13
813.02	Keelatud abivahend	13
Lisa A: Mäng		**14**
A.01	Üldosa	14
A.02	Mängu kord	14
A.03	Karistused	14
A.04	Punktiarvestus	14
A.05	Loovutamine	14
A.06	Mängu võitmine	14
Lisa B: Paaris- ja meeskonnamäng		**14**
B.01	Üldosa	15
B.02	Mängu kord	15
B.03	Karistused	15
B.04	Viske sooritamise koht	15
B.05	Formaadid	15
Lisa C:	**Kasutatud kirjandus**	**17**
Lisa D:	**Mõõtühikute teisendamine**	**17**
Lisa E:	**Indeks**	**18**
Küsimused ja vastused		**19**
Reeglite muudatuste kokkuvõte		**33**

© Autoriõigus 2018 Professionaalne Discgolfi Assotsiatsioon (PDGA)

Professionaalne Discgolfi Assotsiatsioon
Täiendatud 31. detsember 2018

PDGA discgolfi ametlikud reeglid

800 Mängu kirjeldus

Discgolfi mängu eesmärk on läbida park võimalikult väheste visetega. Park koosneb tavaliselt üheksast või kaheksateistkümnest rajast, millest igaüks on punktiarvestuse eraldiseisev ühik.

Igal **rajal** algab mäng tiialalt ja lõpeb sihtmärgis. Kui mängija on teinud tiialalt oma avaviske, siis iga järgnev vise tehakse sealt, kuhu eelmise viske järel ketas peatus. Pärast raja lõpetamist liigub mängija järgmise raja tiialale, kuni kõik rajad on mängitud.

Discgolfi pargid on üldjuhul rajatud looduslikule puude ja põõsastega kaetud maa-alale, et luua ketta viske trajektoorile looduslikke takistusi. Sellised looduslikud takistused on osa mängust ning mängija ei tohi neid muuta selleks, et rada endale lihtsamaks teha. Mängijad läbivad pargi sellisena, nagu nad selle eest leidsid ja visata tuleb sealt, kus ketas lebab, välja arvatud juhtudel, kus käesolev reeglistik lubab visata ka mujalt.

801 Reeglite rakendamine

801.01 Õigluse põhimõte

A. Reeglid on loodud propageerima kõigi discgolfi mängijate hulgas ausa mängu põhimõtet. Reegleid rakendades kohaldavad mängijad reeglit, mis käesolevale olukorrale kõige paremini vastab. Kui mõne vaidlusaluse olukorra kohta ei ole reegliraamatust vastavat juhist, tehakse otsust vastavalt õigluse põhimõttele. Tavaliselt on võimalik määrata seda, milline on õiglane lahendus, kasutades olemasolevate reeglite loogilisi laiendusi või olemasolevates reeglites kehtestatud põhimõtteid.

801.02 Reeglitest kinnipidamine

A. Mängijad määratakse rajal mängima **grupis** eesmärgiga, et punktiarvestus oleks õiglane ning et tagada reeglitepärane mäng. Iga tervikuna tehtav grupi otsus peab olema tehtud grupi enamuse poolt.

B. Mängijad peavad juhtima tähelepanu selgetele reeglite rikkumistele. Otsuse jõustumiseks tuleb tähelepanu juhtida viivitamatult (v.a ilmselge eksimuse puhul).

C. Grupi mängija võib juhtida tähelepanu või kinnitada reeglite rikkumist iga samas grupis oleva mängija suhtes, andes sellest teada kõigile sama grupi mängijatele.

D. Teatud rikkumiste eest on soovitatav anda esialgu **hoiatus (*warning*)**; iga järgnev reegli rikkumine toob kaasa karistusviskeid. Kui tähelepanu juhitakse reegli rikkumisele, mille tagajärjeks on hoiatus, ei pea teised seda kinnitama. Hoiatused ei kandu edasi järgmisele ringile ega lõpumängudele.

E. Kui tähelepanu juhitakse reegli rikkumisele, mille tagajärjeks on üks või mitu karistusviset, jõustub karistus juhul, kui seda kinnitab grupis ka teine mängija või turniirikohtunik. **Karistusvise (*penalty throw*)** on vise, mis vastavalt reeglitele lisatakse mängija tulemusele reeglite rikkumise või viske sooritamise koha muutmise eest.

F. **Võistluse ametnik (*Tournament Offical*)** või **kohtunik (*Official*)** on isik, kes on võistluse peakorraldaja (*Director*) poolt volitatud hindama reeglite nõuetekohast järgimist mängu jooksul. Kohtunik võib reegli rikkumisele tähelepanu juhtida või seda kinnitada mistahes mängija suhtes. Kohtuniku otsust ei pea jõustumiseks keegi teine kinnitama. Mängiv kohtunik ei tohi kohtunikuks olla oma divisjoni mängijatele.

G. **Korraldaja (*Director*)** on isik, kes vastutab kogu turniiri või võistluse eest. Korraldaja võib olla võistluse peakorraldaja ehk *TD* (*Tournament Director*), rajakorraldaja (*Course Director*) või liigakorraldaja (*League Director*). Ainult korraldajal on õigus mängija diskvalifitseerida. Korraldaja otsus on lõplik.

H. Vise või tegu, mis toob kaasa karistuse rohkem kui ühe reegli järgi, märgitakse ja/ või karistatakse vastavalt reeglile, mis toob kaasa kõige rohkem karistusviskeid, või võrdse karistusega reeglite korral vastavalt reeglile, mida rikuti esimesena.

801.03 Vaidlustamine

A. Kui grupis ei saavutata otsuse tegemisel enamust, põhineb otsus tõlgendusel, mis on viskajale kõige kasulikum.

B. Mängija võib grupi otsuse vaidlustada kohtunikule või kohtuniku otsuse peakorraldajale, väljendades oma grupile enda soovi selgelt ja otsekohe. Kui kohtunik või korraldaja on käepärast, võib grupp astuda kõrvale ning lubada teistel gruppidel edasi mängida, kuni vaidlustus on ära kuulatud.

C. Kui kohtunikku või korraldajat ei ole käepärast, võib viskaja sooritada varuvisete seeria, arvestades otsuse iga võimalikku tulemust, ning esitada juhtum kohtunikule või korraldajale lahendamiseks alles siis, kui see on võimalik.

D. Kui grupi otsus on ümber lükatud, võib kohtunik või korraldaja mängija tulemust korrigeerida, et see vastaks reeglite õigele tõlgendusele. Samuti võib korraldaja kohustada mängijat ühte või enamat rada uuesti läbi mängima. Korraldaja otsus on lõplik.

802 Viskamine

802.01 Vise

A. **Viskeks (*Throw*)** loetakse kettale hoo sisse andmist ja lahti laskmist, mille eesmärgiks on ketta asukoha muutmine. Arvesse läheb iga selline võistluslikult sooritatud vise, mille tulemusena viske sooritamise koht muutub.

802.02 Mängu kord

A. Esimese raja avaviske sooritamise järjestus määratakse selle järgi, milline on mängijate järjestus skoorkaardil või -kaartidel.

B. Kõikidel järgnevatel radadel määrab avaviske järjekorra eelmisel rajal saadud tulemused, nõnda, et väikseima tulemusega mängija viskab esimesena jne. Viigiseis viske sooritamise järjekorda ei muuda.

C. Kui kõik mängijad on teinud avaviske, teeb järgmisena oma viske sihtmärgist **kaugeimal asetsev mängija**.

D. Kui mängija sooritab samast asukohast veel ühe viske või sooritab uue viske (*re-throw)*, püsib see mängija viskamisjärjestuses järgmisena. **Uus vise (*re-throw*)** on lisavise samast asukohast, mis sooritatakse algse viske asemel.

E. Et aidata kaasa mängu tempo hoidmisele, võib mängija, kes ei ole järgmine, visata, kui järjekorras järgmisena olev mängija selleks nõusoleku annab või kui vise ei mõjuta järgmisena viskejärjekorras oleva mängija mängu.

F. Järjekorra väliselt viskamine on viisakusreeglite rikkumine.

G. Võistluse ajal ei tohi grupp eesolevast grupist mööda mängida, välja arvatud juhul, kui vastavalt reeglitele või kohtuniku otsusele peab eesolev grupp võimaldama mööda mängimist.

802.03 Liigne viivitus

A. Mängija on liigselt viivitanud juhul, kui ta on kohal ning ei ole sooritanud viset 30 sekundi jooksul pärast seda, kui:

1. eelmine mängija on oma viske sooritanud; ja
2. mängijal on olnud mõistlikult aega ketta juurde jõudmiseks ja asukoha määramiseks; ja
3. mängija on viskejärjestuses järgmine; ja
4. mänguala on vaba ning ilma segajateta.

B. Esmakordse liigse viivituse rikkumise eest saab mängija hoiatuse. Mängija, kes on juba ringi jooksul saanud esmakordse liigse viivitamise eest hoiatuse, saab iga järgneva liigse viivituse korral ühe karistusviske. Vt 811.F.5 selle kohta, kui mängija ei ole kohal, kui on tema kord visata.

802.04 Avavise

A. Mäng algab igal ringil mängija viskega tiialalt. **Tiiala** ehk **tii (*teeing area, tee*)** on ala, mis on piiritletud avaviske platvormi äärtega (kui see on olemas). Või on see ala, mis kulgeb ristsirgelt kolm meetrit määratud tiiala joonest tahapoole. **Tiiala joon (*tee line*)** on joon tiiala ees või joon, mis jääb kahe tiiala tähise välimiste servade vahele.

B. Ketta käest vabastamise hetkel, peab mängijal vähemalt üks toetuspunkt olema kokkupuutes tiiala pinnaga ja kõik mängija toetuspunktid peavad jääma tiiala piiridesse. **Toetuspunkt** on mängija mistahes kehaosa, mis on käest vabastamise hetkel kokkupuutes mängupinnaga või mõne muu toetust pakkuva pinnaga. Mängijale on lubatud kokkupuude toetuspunktiga väljaspool tiiala, kui kokkupuude toimub enne või pärast ketta käest vabastamist, kuid mitte selle ajal.

C. Mängija, kes eksib punkti 802.04.B vastu, on rikkunud viskeasendi reeglit ja saab ühe karistusviske.

802.05 Viske sooritamise koht

A. **Viske sooritamise koht (*lie*)** on koht mängupinnal, millel mängija võtab sisse viskeasendi, et visata. **Mängupind**

(*playing surface*) on pind, üldjuhul maapind, mis võimaldab mängijat kanda ning millel on võimalik võtta sisse viskeasend. Mängupind võib olla üleval- või allpool teisest mängupinnast.

Kui ei ole kindel, kas mõni pind on mängupind või mitte, teeb otsuse kas korraldaja või kohtunik.

B. Iga raja esimese viske sooritamise koht on tiiala.

C. Viske sooritamise alaks on ka kukutamisala (*drop zone*). ***Drop zone* (DZ)** on korraldaja poolt määratud ala pargis, kus viset sooritatakse teatud tingimustel. *Drop zone* märgitakse ja sealt mängitakse samamoodi nagu märgitakse ja mängitakse tiialalt või samamoodi nagu viske sooritamise kohast. Tiiala võib kasutada *drop zone*'ina.

D. Muudel juhtudel on viske sooritamise kohaks 20 cm lai ja 30 cm sügav nelinurkne ala, mis kulgeb markeri tagumisest äärest mööda mängujoont. **Mängujoon (*line of play*)** on kujutletav joon mängupinnal, mis kulgeb sihtmärgi keskelt, läbi markeri keskpunkti ja sealt edasi. **Markerketas** ehk **marker (*marker disc, marker*)** on ketas, mida kasutatakse viske sooritamise koha märkimiseks vastavalt lõigule 802.06.

802.06 Viske sooritamise koha märkimine

A. Visatud ketta asukoht seespool mänguala asuval mängupinnal märgib viske sooritamise asukoha.

B. Teisalt võib mängija viske sooritamise kohta märkida ka minimarker kettaga, asetades selle mängupinnale, kokkupuutes visatud ketta mängujoonel asuva esiküljega. **Minimarker ketas (*mini marker disc*)** on väike ketas, mida mängus visete sooritamiseks ei kasutata ning mis vastab PDGA minimarker ketaste tehnilistele normatiividele.

C. Juhul, kui visatud ketas ei ole seespool mänguala asuval mängupinnal või kui viske sooritamise asukohta peab reeglite tõttu ümber tõstma, märgib mängija viske sooritamise koha minimarker kettaga vastavalt reeglile.

D. Viske sooritamise koha märkimine muul kui eespool kirjeldatud viisil on märkimisreegli rikkumine. Mängija saab hoiatuse esimese märkimisreegli rikkumise eest. Mängijale määratakse iga järgneva märkimisreegli rikkumise eest samal ringil üks karistusvise.

802.07 Viskeasend *(Stance)*

A. Juhul kui viske sooritamise koht on märgitud minimarker kettaga, siis mängijal ketta vabanemise hetkel:

1. peab vähemalt üks toetuspunkt olema kokkupuutes viske sooritamise kohaga; ja
2. ei tohi ühtki toetuspunkti olla sihtmärgile lähemal, kui minimarkeri tagumine serv; ja
3. peavad kõik toetuspunktid olema seespool mänguala.

B. *Drop zone*'is mängitakse nagu tiialal. Vt 802.04.B.

C. Mängija, kes eksib punkti 802.07.A või 802.07.B vastu, on rikkunud viskeasendi reeglit ja saab ühe karistusviske.

803 Takistused ja vabastamine

803.01 Takistuste liigutamine

A. Mängija peab valima sellise viskeasendi, mis tagab pargis asuvate püsivate või

olemuslikult pargiga seotud takistuste vähima liikumise. Kui viskeasend on sisse võetud, ei tohi mängija mingilgi viisil liigutada ühtegi takistust, et teha ruumi viskeliigutuseks. Takistuste juhuslik liikumine mängija viskeliigutuse tagajärjel on lubatud.

B. Mängija ei tohi pargis liigutada ühtegi takistust, välja arvatud järgnevad erandid:

1. Mängija võib liigutada juhuslikke takistusi, mis asuvad viske sooritamise kohas ja mitte lähemal kui sihtmärk (*target*). **Juhuslikuks takistuseks (*casual obstacle*)** loetakse mistahes lahtist objekti või objektide kogumit (näiteks kivid, lehed, väiksed või suured oksad) või miskit muud objekti, mille korraldaja on selleks määranud.
2. Mängija võib paluda, et teised inimesed liigutaksid endid või neile kuuluvad asjad eest ära.
3. Mängija võib taastada pargi inventari ettenähtud töökorda, sealhulgas panna tagasi eemaldatud takistused.

C. Mängija, kes liigutab pargis mistahes takistust muidu, kui on lubatud eespool, saab ühe karistusviske.

803.02 Takistustest vabastamine *(Relief from Obstacles)*

A. Mängija võib saada vabastust alljärgnevate takistuste osas, mis asuvad viske sooritamise kohas või selle taga: mootorsõidukid, kahjulikud putukad või loomad, inimesed või mistahes objektid või alad, mille peakorraldaja on selleks määranud. Vabastuse saamiseks võib mängija märkida ära uue viske sooritamise koha, mis asub mängujoonel, sihtmärgist kaugemal, lähimas vabastust võimaldavas punktis.

B. Kui tahke suur takistus tõkestab mängijal võtmast minimarkeri taga reeglitepärast viskeasendit või märkimast ketast mängupinna all või kohal, võib mängija märkida uue viske sooritamise koha mängujoonele vahetult takistuse taha.

C. Mängija, kes vabastab ennast takistusest muul viisil, kui on lubatud eespool, saab ühe karistusviske.

D. Mängija võib igal ajahetkel võtta vabastust omal valikul, teavitades gruppi oma kavatsusest. Seejärel võib ta viske sooritamise koha liigutada uude kohta, mis asub mängujoonel ning sihtmärgist kaugemal. Mängija punktisummale lisatakse üks karistusvise.

E. Karistusviset ei lisandu, kui mängija võtab vabastust omal valikul olukorras, kui ta on juba saanud karistada selle eest, et ketas on OB-s või kõrgemal kui kaks meetrit.

803.03 Pargi lõhkumine

A. Mängija, kes meelega lõhub pargi mistahes osa, saab kaks karistusviset. Mängija võidakse ka võistluselt diskvalifitseerida vastavalt Võistlusjuhendi lõigule 3.03.

804 Trajektoori puudutavad reeglid

804.01 Kohustuslikud trajektoorid ja tähised

A. **Kohustuslik rajapunkt (*mandatory route*)** piirab trajektoori, mida mööda ketas saab liikuda sihtmärgini. Seda piiritleb üks või mitu **kohustusliku rajapunkti tähist (*mandatory object*)**. Iga kohustusliku rajapunkti tähis näitab, kas trajektoor kulgeb vasakult, paremalt, alt või ülevalt. Kõige levinumad kohustusliku

rajapunkti tähised on: üksik rajapunkt **(*single mandatory*)**, mis piiritleb kohustuslikku trajektoori paremalt või vasakult; **kahekordne rajapunkt (*double manatory*)**, mis piiritleb kohustuslikku trajektoori kahe üksiku rajapunkti vahelt; ning **kõrguspiiranguga kahekordne rajapunkt (*height-resricted double mandatory*)**, mis lisab kahekordsele rajapunktile ülemise piiri.

804.02 Keelatud trajektoorid

A. Kohustusliku rajapunkti joon

1. **Kohustusliku rajapunkti joon (*mandatory line*)** on korraldaja märgitud joon, mis määrab ära, millal on ketas möödunud kohustuslikust rajapunktist valelt poolt.

2. Juhul kui üksikule rajapunktile ei ole joont märgitud, määratletakse see sirge joonena, mis kulgeb katkematult rajapunkti tähise keskelt sellest valel pool ning on risti joonega, mis ühendab rajapunkti tähist eelneva rajapunkti tähisega või, kui eelnevat rajapunkti ei olnud, siis tiialaga.

3. Juhul kui kahekordsele kohustuslikule rajapunktile ei ole joont märgitud, määratletakse see kahe joonega, kummagi tähise jaoks üks. Kumbki joon määratletakse samamoodi nagu üksiku rajapunkti joon.

4. Kahekordne kohustuslik rajapunkt võib olla ka ülemise piiranguga, mille puhul ühendab kahte rajapunkti veel kolmas joon, ning joone suhtes vale pool jääb kas üles- või allapoole joont.

B. Vise on möödunud kohustuslikust rajapunktist eelmise viskekoha suhtes valelt poolt, kui ketas ületab kohustusliku rajapunkti joone täielikult ning jääb seisma ilma, et ületaks joont tagasi tiiala suunas (vise või visete jada, mis ületab joone mõlemalt poolt (edasi-tagasi), arvestatakse joont mitte ületavaks).

C. Vise, mis on möödunud kohustuslikust rajapunktist valelt poolt, tingib ühe karistusviske. Järgmine viske sooritamise asukoht on selle kohustusliku rajapunkti *drop zone* või, kui *drop zone*'i ei ole määratud, siis eelmine viske sooritamise asukoht.

D. Lähimat kohustuslikku rajapunkti, mille kohustusliku rajapunkti joon ristub viske sooritamise asukoha ja sihtmärgi vahelise joonega, peetakse sihtmärgiks kõikide reeglite suhtes, mis käsitlevad viske sooritamise koha märkimist, viskeasendit, takistusi ja vabastust, ühe erandiga: 806.01 Puttimisala.

805 Ketta asukohta puudutavad reeglid

805.01 Ketta asukoha määramine

A. Visatud ketas määrab **ketta asukoha** seal, kus ta esmaselt peatub.

B. Ketas on peatunud siis, kui ta enam ei liigu. Ketas, mis on maandunud vette või lehestikku, peetakse peatunuks siis, kui ta liigub veel ainult vee-, lehtede- või tuule liikumise tõttu.

C. Kui ketas peatub üleval- või allpool mängupinda, määratakse ketta asukoht mängupinnale, mis asub otse ketta all või kohal.

D. Kui visatud ketas puruneb tükkideks, saab ketta asukohaks selle suurim tükk.

805.02 Kahe meetri reegel

A. Kahe meetri reegel viitab punktidele

lõigus 805.02. Reegel ei kehti enne, kui korraldaja selle kehtestab. Korraldaja võib kehtestada kahe meetri reegli kogu pargis, konkreetsetel radadel ja/või üksikute objektide osas.

B. Kui kahe meetri reegel kehtib, siis saab mängija ühe karistusviske juhul, kui ketas peatub mängualas, mängupinna kohal kõrgemal kui kaks meetrit (mõõdetuna ketta madalaimast punktist otsejoones all asuva mängupinnani). Ketta asukohaks saab otse ketta alla jääv mängupind.

C. Kui ketas toetub mängitava raja sihtmärgile, siis kahe meetri reeglit ei kohaldata.

D. Kui viskaja liigutab ketast enne, kui lõplik määramine on tehtud, loetakse ketas peatunuks kõrgemal kui kaks meetrit.

805.03 Kadunud ketas

A. Ketas kuulutatakse kadunuks, kui mängija ei suuda seda leida kolme minuti jooksul pärast kohalejõudmist kohta, kus see arvatakse olevat. Kolme minuti aja võtmist võib alustada iga mängija samast grupist või kohtunik ning ta peab teavitama gruppi, et aja võtmine on alanud.

B. Kõik grupi mängijad peavad aitama ketast otsida. Vastasel juhul rikutakse viisakusreeglit.

C. Mängija, kelle ketas kuulutatakse kadunuks, saab ühe karistusviske. Järgmine vise tehakse eelmisest viske sooritamise kohast. Kui rajal on kadunud ketaste puhuks määratud *drop zone*, võib mängija sooritada viske sealt, eelmise viske sooritamise koha asemel.

D. Kui enne võistluse lõppu avastatakse, et mängija ketas, mis kuulutati kadunuks, oli kõrvaldatud või ära võetud, lahutatakse mängija vastava raja tulemusest kaks viset maha.

E. Kui kadunud ketaste puhuks on määratud *drop zone*, võib korraldaja lubada mängija kahe karistusviske hinna eest kohe *drop zone*'i.

806 Ala puudutavad reeglid

806.01 Puttimisala

A. **Putt (*putt*)** on iga korvist kuni kümne meetri kauguselt sooritatud vise, mõõdetuna minimarkeri tagumisest servast sihtmärgi kandealuseni.

B. Pärast ketta vabastamise hetke peab mängija demonstreerima minimarkeri taga täielikku tasakaalu, enne kui liigub edasi sihtmärgi suunas. Mängija, kes seda ei tee, on rikkunud viskeasendi reeglit ja saab ühe karistusviske.

806.02 Väljaspool mänguala ehk OB

A. **Väljaspool mänguala ehk OB (*out-of-bounds*)** on korraldaja poolt määratud ala, kust ei ole lubatud ketast mängida ning mille sees ei tohi sisse võtta viskeasendit. OB-joon on osa OB-alast. Mistahes ala pargis, mis ei ole väljaspool mänguala, on **seespool mänguala**.

B. Ketas on OB-s, kui ketta asukoht on selgelt ja täielikult ümbritsetud OB-alaga.

C. Ketast, mida ei leita, loetakse olevat OB-s, kui on mõjuvaid tõendeid, et ketas peatus OB-s. Selliste tõendite puudumisel, loetakse ketas kadunuks ja mäng jätkub vastavalt reeglile 805.03.

D. Mängija, kellel ketas on OB-s, saab ühe karistusviske. Mängija võib oma järgmise viske teha kas:

1. eelmisest viske sooritamise kohast; või

2. viske sooritamise kohast, mille määrab mängupinnale asetatud minimarker punktis, mis on OB-joonega risti oleval kuni ühemeetrisel joonel kohas, kus ketas oli viimati seespool mänguala; või

3. juhul kui ülalkirjeldatud ristjoonel viske sooritamise koht on võimatu, siis viske sooritamise kohast, mille määrab mängupinnale asetatud minimarker punktis, mis on lähim kohale, kus ketas oli viimati seespool mänguala, ja mis on OB-st kuni ühe meetri kaugusel.

Ülaltoodud OB-ala valikuid võib korraldaja piirata ainult PDGA sarjajuhataja *(Tour Manager)* varasemal heakskiidul.

Korraldaja otsusel võib mängija lisaks valida, kas oma järgmine vise teha:

4. kindlaks määratud *drop zone*'ist; või

5. viske sooritamise kohast, mille määrab mängupinnale asetatud minimarker punktis, mis on OB-joonega risti oleval kuni ühemeetrisel joonel kohas, mis on ketta asukohale lähim.

E. Kui visatud ketta asukoht on seespool mänguala, OB-joonest kuni ühe meetri kaugusel, võib viske sooritamise koha liigutada uuele kohale ühemeetrisel joonel, mis kulgeb ristsirgelt OB-joone lähimast punktist, läbides visatud ketta keskpunkti.

F. OB-joon moodustab vertikaalse tasapinna. Kui mängija viske sooritamise koht tuleb märkida OB-joonest kuni ühe meetri kaugusele, võib ühemeetrist vabastust võtta mistahes punktil üles ja alla mööda vertikaalset tasapinda.

G. Kui OB-ala jaoks on määratud *drop zone*, võib korraldaja lubada mängija kahe karistusviske hinna eest kohe *drop zone*'i.

H. Kui mängija liigutab oma ketast enne, kui on määratud, kas ketas on OB-s või mitte, loetakse, et ketas on OB-s.

806.03 Juhuslik ala *(Casual area)*

A. **Juhuslik ala (*casual area*)** on juhuvesi või korraldaja poolt enne ringi juhuslikuks alaks määratud mistahes ala. **Juhuslik vesine ala (*casual water*)** on igasugune veekogu, mis on seespool mänguala ning mille kohta korraldaja ei ole selgesõnaliselt teatanud mängualas olevaks.

B. Juhuslikust alast vabastuse saamiseks võib mängija viske sooritamise koha liigutada lähima kohani, mis on sihtmärgist kaugemal ja mängujoonel, lähimas vabastust võimaldavas punktis (kui korraldaja ei teavita paremast vabastusest).

806.04 Vabastusala *(Relief Area)*

A. **Vabastusala (*relief area*)** on korraldaja poolt määratud ala, kust ei tohi ketast mängida, või mistahes ala seespool mänguala, kuhu reegel keelab mängijal siseneda. Vabastusala mängitakse nagu OB-ala, selle erandiga, et mängijale, kelle ketas peatub vabastusalal, ei määrata karistusviset.

806.05 Riskiala *(Hazard)*

A. **Riskiala (*hazard*)** on korraldaja poolt määratud ala, mis toob endaga kaasa karistusviske.

B. Ketas on riskialal, kui selle asukoht on selgelt ja täielikult riskialaga ümbritsetud.

C. Mängija, kelle ketas on riskialal, saab karistusviske. Viske sooritamise kohta ei viida ümber.

D. Kui mängija liigutab oma ketast enne, kui on määratud, kas ketas on riskialal või mitte, loetakse, et ketas on riskialal.

807 Raja lõpetamine

A. **Sihtmärk (*target*)** on seadeldis, mille eesmärk on selgelt kindlaks määrata raja lõpetamine. **Korv-sihtmärk (*basket target*)** on mõeldud ketaste püüdmiseks ning koosneb üldiselt posti otsa kinnitatud kandealusest, kettidest ja kettide kinnitusest. **Objekt-sihtmärk (*object target*)** on üldiselt sihtmärgina märgitud ala.

B. Korv-sihtmärgiga raja lõpetamiseks peab viskaja vabastama ketta ning ketas peab sihtmärki sisenema kandealuse ülemise osa kohalt ja kettide kinnituse alumise osa alt ning jääma sihtmärgile pidama.

C. Objekt-sihtmärgiga raja lõpetamiseks peab viskaja vabastama ketta ning ketas peab tabama märgitud piirkonda sihtmärgil.

808 Skoor

A. Mängija, kes on skoorkaardil või -kaartidel märgitud esimesena, kannab peamist kohustust kokku korjata grupi skoorkaart või -kaardid.

B. Mängijad jagavad tulemuste märkimise kohustust grupis võrdselt, välja arvatud juhul, kui mängija või tulemuste märkija on vabatahtlikult nõus tulemusi märkima ning see on vastuvõetav kõigile grupi liikmetele.

C. Pärast iga raja lõpetamist paneb tulemuste märkija kirja grupi iga mängija tulemuse viisil, mis on igale grupi mängijale selgelt arusaadav. Kõik hoiatused ja karistusvisked tuleb märkida raja tulemuse juurde.

D. Mängija tulemuse rajal moodustab visete koguarv, sealhulgas karistusvisked. Ringi lõpptulemuse moodustab kõikide radade tulemuste summa ning lisanduvad karistusvisked. Tulemuse märkimine millegi muuga kui numbritega (sh tulemuse mitte märkimine), toob kaasa punktis 808.G.2 kirjeldatud karistuse.

E. Kui mängija avaldatud tulemuse suhtes on lahkarvamus, peab grupp raja taas läbi vaatama ning üritama koos õige tulemuseni jõuda. Kui grupp ei jõua mängija tulemuse osas üksmeelele, otsivad nad abi kohtunikult või korraldajalt, nii pea kui praktiliselt võimalik. Kui grupi kõik mängijad nõustuvad, et tulemus on vigane, võib tulemust enne skoorkaardi üleandmist korrigeerida.

F. Kõigil mängijatel on kohustus oma skoorkaart tagastada kolmekümne minuti jooksul **pärast ringi lõppu**, see on siis, kui viimane pargis olev grupp on lõpetanud oma viimase raja ning neil on olnud piisavalt aega oma skoorkaart üle anda. Skoorkaardi hilinenult esitamisel määratakse igale hilinenult esitatud skoorkaardil loetletud mängijale kaks karistusviset.

G. Pärast skoorkaardi üleandmist on ülesmärgitud lõpptulemus lõplik, välja arvatud alljärgnevatel juhtudel:

1. Karistusviskeid võib lisada või eemaldada seni, kui korraldaja kuulutab võistluse lõppenuks või kõik auhinnad on jagatud.
2. Kui lõpptulemus on vigane, valesti märgitud või puudu, lisatakse õigele lõpptulemusele kaks karistusviset. Neid karistusviskeid ei lisata, kui tulemust on kohandatud muude rikkumiste tõttu, mis on kindlaks määratud pärast mängija poolt muidu õige skoorkaardi üleandmist.

809 Muud visked

809.01 Loovutatud vise *(Abandoned Throw)*

A. Mängija võib oma viimase viske loovutada, andes grupile oma kavatsusest teada. Loovutatud vise ja üks karistusvise

arvestatakse mängija tulemusele juurde ning mängija mängib edasi viske sooritamise kohast, kust loovutatud vise sooritati. Loovutatud viskele osaks saanud karistusviskeid ei arvestata.

809.02 Varuvise *(Provisional Throw)*

A. **Varuvise (*provisional throw*)** on täiendav vise, mida ei lisata mängija tulemusele, kui neid lõppkokkuvõttes raja läbimisel ei kasutata. Mängija peab eelnevalt gruppi teavitama, et sooritatav vise on varuvise.

B. Varuviskeid tehakse selleks, et:

1. aega kokku hoida. Mängija võib varuviske välja kuulutada iga kord, kui:
   a. ketta positsiooni ei ole lihtne määrata, kuna see võib olla kadunud, mängualast väljas või möödunud kohustuslikust rajapunktist valesti; ja
   b. grupp on nõus, et varuvise säästaks tõesti aega.

Viskaja jätkab seejärel mängu sellest viskest, mis grupi või kohtuniku hinnangul tõi kaasa õige viske sooritamise asukoha.

2. et vaidlustada otsus, kui otsuse tulemuseks on erinevad viske sooritamise kohad. Kui mängija ei nõustu grupi otsusega ja kohtunikku ei ole käepärast või kui mängija soovib vaidlustada kohtuniku otsuse, siis võib mängija vaidlustuse raames teha raja lõpetamiseks kaks partiid varuviskeid. Kirja pannakse mõlema partii tulemused. Kui vaidlustus on lahendatud, arvestatakse ainult õige partii tulemust.

809.03 Harjutusvise *(Practice Throw)*

A. **Harjutusvise (*practice throw*)** on mistahes vise, mis ei ole võistluslik katse muuta viske sooritamise kohta, välja arvatud mittekasutatava ketta kõrvale viskamine või teisele mängijale ketta tagasi viskamine, mille puhul ketas lendab õhus vähem kui viis meetrit.

B. Mängija saab harjutusviske tegemise eest ühe karistusviske. Harjutusviset ennast ei arvestata.

810 Vahelesegamine

A. Kui visatud ketas on seespool mänguala pärast mängupinnal peatumist liikunud, asetatakse see tagasi sinna, kus see grupi nõusolekul kõigepealt peatus. Mujal peatunud ketast ei ole vaja tagasi asetada ning selle asukoht määratakse lähtuvalt sellest, kus see grupi nõusolekul kõigepealt peatus.

B. Liikunud minimarker asetatakse tagasi selle algsesse asukohta, vastavalt grupi kokkuleppele.

C. Visatud ketast, mis tabab inimest või looma, mängitakse edasi esmase peatumise kohast.

D. Visatud kettale, mille suunda tahtlikult muudeti, määratakse asukoht kokkupuutekohas, vastavalt grupi kokkuleppele. Viskaja võib valida, kas jätkata mängu sellest tulenevast viske sooritamise kohast või visata uuesti.

E. Mängija, kes tahtlikult segab ketta kulgu mistahes järgmistest viisidest, saab kaks karistusviset:

1. muudab visatud ketta suunda (muul põhjusel kui vigastuse vältimiseks); või
2. liigutab või varjab visatud ketast või minimarkerit (välja arvatud tuvastamise, otsimise või märgistamise käigus, või nagu lubatud punktis 810.H).

F. Kui vise tabab tahtmatult mängijat ennast või tema varustust, määratakse mängijale

üks karistusvise. Kettaga jätkatakse mängu kohas, kus see esmaselt peatub. Vt tahtliku segamise kohta reeglite punkti 810.E.

G. Mängija ei tohi seista ega jätta oma varustust kohta, kus see võib häirida mängus olevat ketast. Mängija võib nõuda, et teised mängijad liiguks ise või et nad liigutaks oma varustust, kui kumbki neist võib viset häirida. Keeldumine on viisakusreeglite rikkumine.

H. Teise mängija poolt visatud mängus olevat ketast, mis peatub viske sooritamise kohal või selle taga, võib liigutada. Kui mängija on ära visanud, asetatakse teise mängija ketas tagasi kohta, kus see peatus, vastavalt grupi kokkuleppele.

811 Reeglite vastane mäng *(Misplay)*

A. Igal mängija kohustus on mängida rada õigesti. Enne mängu algust oodatakse mängijaid osalema **mängijate koosolekul (*players meeting*)**, et tutvuda võimalike eritingimustega, mis pargis esinevad, sealhulgas lisarajad, alternatiivsed tiialad, alternatiivsed korvi asukohad, OB-alad, kohustuslikud rajapunktid (*mandatories*) ja *drop zone*'id.

B. **Reeglite vastane mäng (*misplay*)** on aset leidnud, kui mängija ei läbi kõiki radu õigesti ning õiges järjekorras või kui ta on mõnda viset sooritanud valest viske sooritamise kohast.

C. Kui reeglite vastane mäng avastatakse pärast skoorkaardi üleandmist, saab mängija kaks karistusviset.

D. Reeglite vastane mäng ei ole viskeasendi rikkumine ega ka harjutusvise.

E. Mängijat, kes tahtlikult mängib pargis reeglite vastaselt, et saada võistluslikku eelist, karistatakse vastavalt Võistlusjuhendi lõigule 3.03.

F. Reeglite vastase mängu liigid:

1. Vale viske sooritamise koht. Mängija on mänginud kohast, mis ei ole õige viske sooritamise koht.

   Näiteks, mängija on:

   a. sooritanud avaviske tiialalt, mis ei ole käesoleva raja õige tiiala; või

   b. visanud viske sooritamise kohast, mis on määratud muu kui visatud ketta järgi; või

   c. sooritanud OB-s asuva kettaga viske, justkui see oleks olnud seespool mänguala; või

   d. visanud viske sooritamise kohast, mis on määratud eelneva valelt poolt kohustuslikust rajapunktist möödunud viske järgi; või

   e. mänginud ketast vabastusalas, justkui see ei oleks vabastusalas.

Kui pärast reeglite vastaselt mängitud viset ei ole rohkem viskeid tehtud, siis seda viset ei arvestata. Mängija jätkab mängu õigest viske sooritamise kohast ning ta saab reeglite vastase mängu eest ühe karistusviske. Kui pärast reeglite vastaselt mängitud viset on tehtud veel viskeid, jätkab mängija mängu ning saab reeglite vastase mängu eest kaks karistusviset.

2. Vale sihtmärk. Mängija on raja lõpetanud sihtmärgil, mis ei ole mängitava raja sihtmärgiks. Kui järgnevaid viskeid ei ole sooritatud, jätkub mäng tekkinud viske sooritamise kohast. Kui sihtmärgiks on korv, on ketas mängupinnast ülalpool ning mäng jätkub vastavalt punktile 805.01.C. Kui mängija on sooritanud järgmiselt

tiialalt avaviske, lisatakse reeglite vastaselt mängitud raja tulemusele kaks karistusviset.

3. Lõpetamata rada. Mängija on lõpetanud ringi või visanud rajal ilma eelmist rada lõpetamata. Reeglite vastaselt mängitud raja tulemuseks on sooritatud visete arv, millele lisandub üks karistusvise raja lõpetamise ja kaks karistusviset reeglite vastase mängu eest. Kui mängija jätab meelega raja lõpetamata, kaasneb sellega võistluselt eemaldamine.

4. Mitte-järjestikune mäng. Mängija on raja lõpetanud vales järjekorras. Mängija jätkab radade mängimist õiges järjekorras. Olenemata vales järjekorras mängitud radade arvust ringil, lisatakse mängija tulemusele reeglite vastase mängu eest kaks karistusviset.
Iga lõpetatud raja tulemus loeb.

5. Hilinemise või puudumise tõttu mängimata jäänud rada. Kui mängija ei ole kohal hetkeks, kui on tema kord visata, ega jõua kohale ka järgmise 30 sekundi jooksul, siis sellel rajal ta rohkem viskeid ei tee. Mängija tulemus vastaval rajal on par, millele lisandub neli karistusviset. **Par** on tulemus, mille kogenud mängija suudab antud rajal veatu mängu puhul tavalistes ilmastikuoludes eelduste kohaselt saavutada, vastavalt korraldaja hinnangule. Vt hilinemise kohta lähemalt Võistlusjuhendi punkti 1.05.B.

6. Vahele jäänud rada. Ring on lõpetatud, aga mängija on jätnud mõne raja mängimata. Mängija saab tulemuseks par, millele lisandub neli karistusviset.

7. Vale rada. Mängija on lõpetanud raja, mis ei ole sellel ringil pargi osa ning jätnud mängimata raja, mis on sellel ringil pargi osa. Mängija tulemusele lisatakse kaks karistusviset.

8. Üleliigne rada. Mängija on lõpetanud raja, mis ei ole sellel ringil pargi osa. Mängija lõpptulemusele lisatakse kaks karistusviset. Üleliigsel rajal tehtud viskeid ei arvestata.

9. Vale tiiala või grupp. Mängija on mängu alustanud teiselt tiialalt või teises grupis kui see, kuhu ta määrati. Mängija jätkab mängu ja esimesena mängitud raja tulemusele lisatakse kaks karistusviset.

812 Viisakus

A. Mängija ei tohi:

1. visata juhul, kui vise võib kedagi vigastada või teist mängijat häirida; ega
2. visata järjekorra väliselt ilma nõusolekuta või kui vise võib tabada teist mängijat; ega
3. käituda häirivalt või ebasportlikult, nagu näiteks:
   a. hüüda (välja arvatud kedagi ketta löögiohu eest hoiatades),
   b. vanduda,
   c. lüüa või loopida pargi inventari või mängija varustust,
   d. liikuda või rääkida, kui teine mängija viskab,
   e. kaugeimast mängijast ette liikuda; ega
4. jätta varustust ripakile, kus see võib häirida teisi mängijaid või segada visatud ketast; ega
5. prügi maha visata, sh sigaretikonisid; ega
6. lasta sigaretisuitsul häirida teisi mängijaid.

B. Mängija peab:

1. täitma reeglites ettenähtud toiminguid,

sealhulgas:

a. aitama kadunud ketast otsida; ja

b. liigutama varustust, kui palutakse; ja

c. pidama õiget punktiarvestust.

2. jälgima teiste grupiliikmete viskeid, et tagada reeglite järgimine ja aidata kadunud ketast otsida.

C. Mängija saab mistahes viisakusreegli esimese rikkumise eest hoiatuse. Iga järgnev mistahes viisakusreegli rikkumine sama mängija poolt samal ringil toob kaasa ühe karistusviske. Viisakusreegli rikkumisele võib tähelepanu juhtida või seda kinnitada kohtunik või kestahes rikkumisest mõjutatud mängija. Korduv viisakusreeglite rikkumine võib kaasa tuua korraldajapoolse diskvalifitseerimise.

813 Varustus

813.01 Keelatud ketas

A. Mängus kasutatavad kettad peavad vastama kõikidele nõudmistele, mis on kehtestatud PDGA Tehnilises normatiivis (*PDGA Technical Standards*).

B. Keelatud on kasutada ketast, mida on muudetud pärast tootmist nõnda, et selle algsed lennuomadused on muutunud, välja arvatud tavaline mängu käigus tekkinud kulumine ja mõõdukas tootmisjääkide või kriimustuste lihvimine. Üleliia lihvitud või märgatava paksusega materjaliga värvitud ketta kasutamine on keelatud. Ketta leidmist hõlbustava abivahendi lisamine (näiteks tuluke, lint või kriidipulber) on lubatud ainult siis, kui korraldaja on kuulutanud välja mängimise öösel või lumes.

C. Keelatud on kasutada pragunenud või auklikku ketast.

D. Kui teine mängija või ametnik (*Official*) kahtleb ketta reeglipärasuses, siis loetakse seda reeglite vastaseks kettaks, välja arvatud juhul, kui korraldaja on selle eraldi heaks kiitnud.

E. Mängija, kes viskab mängu ajal keelatud ketast, saab ilma hoiatuseta kaks karistusviset. Mängija, kes korduvalt viskab keelatud kettaga, võidakse diskvalifitseerida vastavalt PDGA Võistlusjuhendi lõigule 3.03.

F. Kõik mängus kasutatavad kettad, peale minimarker ketaste, peavad olema ainulaadse märgistusega. Mängija saab hoiatuse esimese korra eest, kui ta viskab märgistamata kettaga. Mängija saab ühe karistusviske iga järgneva märgistamata kettaga viske eest.

813.02 Keelatud abivahendid

A. Mängija ei tohi kasutada ühtegi abivahendit, mis aitab otseselt tal viset sooritada. Lubatud on need vahendid, mis vähendavad või reguleerivad naha hõõrdumist (näiteks kindad, teip, sidemed või marli) ning meditsiinilised vahendid (näiteks põlve- või hüppeliigese ortoos). Viske suunamist abistavate esemete paigutamine on keelatud. Esemeid nagu rätik või matt võib asetada viske sooritamise kohale, kui eseme paksus kokku surutuna ei ole rohkem kui üks sentimeeter.

B. Vahendi kasutamine on keelatud, kui selle vaidlustab teine mängija või kohtunik, välja arvatud juhul, kui selle on järgnevalt heaks kiitnud korraldaja.

C. Kui mängijat märgatakse ringi ajal kasutamas keelatud vahendeid, saab ta ilma hoiatuseta kaks karistusviset. Mängija, kes korduvalt kasutab keelatud vahendeid, võidakse diskvalifitseerida vastavalt PDGA Võistlusjuhendi lõigule 3.03.

Lisa A
Matš

A.01 Üldosa

A. **Matšis (*match play*)** võistlevad kaks mängijat teineteise vastu eesmärgiga võita ringil iga rada. Mängija, kes võidab rohkem radu, võidab matši.

B. Kasutatakse PDGA Mängureegleid (kus kirjeldatakse **medalimatši**), välja arvatud juhtudel, kus need asenduvad käesolevate reeglitega.

C. Vastaste paar mängib grupis, kus on veel vähemalt üks paar või kohtunik.

A.02 Mängu kord

A. Samas grupis mängivate vastaste avaviske järjestus järgib skoorkaardi järjestust.

B. Iga vastaste paari siseselt viskab rajal esimesena see mängija, kes on skoorkaardil kirjas esimesena. Kõikidel järgnevatel radadel viskab esimesena see mängija, kes eelmisel rajal võitis. Viigiseis viske sooritamise järjestust ei muuda.

A.03 Karistused

A. Reegli rikkumisele tähelepanu juhtida või mängijat hoiatada võib ainult mängija vastane. Reegli rikkumist võib kinnitada grupi kestahes mängija või kohtunik.

B. Kahe raja vahepeal määratud karistused ja hoiatused kehtivad järgmisel rajal.

A.04 Skoor

A. Matši skoor pannakse kirja selle järgi, kumb mängija on vastaval ajahetkel võitnud rohkem radu. Matši alguses on paarid viigis ehk **võrdses seisus**. Mängu käigus on mängija **ees** nii mitme raja võrra, kui palju radu ta on võitnud; ning tema vastane on **taga** nii mitme raja võrra.

B. Mängija võidab raja siis, kui ta läbib selle vähema arvu visetega kui tema vastane. Mängija, kes võidab raja, saab tulemuseks 1. Teine mängija ei saa tulemust, seda saab märkida kriipsuga. Kui mõlemad mängijad läbivad raja sama visete arvuga, siis rada **poolitatakse** ning kumbki mängija ei saa tulemust.

C. Mängija võib oma vastaselt küsida, mitu viset vastane parasjagu rajal teinud on. Mängija, kes avaldab arvu valelikult, kaotab selle raja.

A.05 Loovutamine

A. Mängija võib loovutada matši igal ajal enne matši lõppu. Matši võit läheb vastasele.

B. Mängija võib loovutada raja igal ajal enne, kui mõlemad mängijad raja lõpetavad. Raja võit läheb vastasele.

C. Mängija võib loovutada oma viske vastasele. See läheb arvesse kui vise, mis lõpetas raja.

D. Mängijate paar võib leppida kokku parasjagu mängitava raja poolitamise.

E. Loovutamisest ei saa keelduda ega seda tagasi võtta.

A.06 Matši võitmine

A. Mängija on matši võitnud siis, kui ta on võitnud rohkem radu, kui neid on järele jäänud mängida.

B. Kui mängijate paar on ringi lõpuks võrdses seisus, on matš viigis. Korraldaja otsustab, kas ja kuidas viigiseisu lahutada.

Lisa B
Paaris- ja võistkonnamäng

B.01 Üldosa

A. Paarisvõistkond koosneb kahest mängijast. Võimalikud on ka alternatiivsed formaadid teistsuguste võistkonna suurustega ning siinseid reegleid saab üldistada vastavalt.

B. Kasutatakse PDGA Mängureegleid, välja arvatud juhtudel, kus need asenduvad käesolevate reeglitega.

B.02 Mängu kord

A. Esimese raja viskamise järjestus määratakse selle järgi, milline on võistkondade järjestus skoorkaardil või -kaartidel. Kõikidel järgnevatel radadel määrab avaviske järjestuse eelmisel rajal saadud tulemused, nõnda, et väikseima tulemusega võistkond viskab esimesena jne. Viigiseis viske sooritamise järjestust ei muuda.

B. Kui kõik võistkonnad on teinud avaviske, teeb järgmise viske sihtmärgist kaugeimal asetsev võistkond.

C. Võistkonna liikmed, kes viskavad samast viske sooritamise kohast, võivad visata ükskõik kummas järjestuses.

B.03 Karistused

A. Viske tagajärjel saadud karistus kehtib ainult viske sooritanud võistkonna liikmele. Kõik ülejäänud hoiatused ja karistused langevad osaks võistkonnale tervikuna ning need kirjutatakse võistkonna arvele formaadist olenemata.

B. Iga vise, mis ei saa mingil juhul parandada võistkonna tulemust, on **lisavise**. Võistkond, mille liige on sooritanud lisaviske, saab esimese rikkumise eest hoiatuse ning iga järgneva rikkumise eest võistkonna mistahes mängija poolt määratakse karistusvise.

B.04 Viske sooritamise koht

A. Formaadis, kus mõlemad võistkonna liikmed viskavad samast viske sooritamise kohast, saab võistkonna liige reeglite vastase mängu eest ühe karistusviske juhul, kui ta viskab teisest viske sooritamise kohast, kui esimesena visanud võistkonna liige.

B. Viske sooritamise koht, kust mängivad mõlemad võistkonna liikmed, peab olema märgitud sama markerkettaga.

C. Kui viske sooritamise koht, kust mängivad mõlemad võistkonna liikmed, liigutatakse mingil põhjusel uude kohta, peavad mõlemad mängijad mängima uuest viske sooritamise kohast.

B.05 Formaadid

A. Parim vise (*Best Throw*)

1. Mõlemad võistkonna liikmed viskavad tiialalt. Seejärel võistkond valib, kummast asukohast järgmisena visata. Mõlemad võistkonna liikmed viskavad valitud viske sooritamise kohast ning taas valitakse, kummast asukohast mängu jätkata, ja nii edasi.
2. Võistkond lõpetab raja siis, kui üks võistkonna liige lõpetab raja.
3. Võistkonna tulemuseks rajal on visete arv igast viske sooritamise kohast, kust mängu jätkati, ning sellele lisanduvad karistusvisked.
4. Kui võistkond korjab visatud ketta üles enne, kui viske sooritamise koht on valitud või minimarkeriga märgitud, ei saa võistkond seda viset valida. Kui võistkond korjab mõlemad visatud kettad üles, ilma et viske sooritamise koht oleks minimarkeriga märgitud, asetatakse teine üles korjatud ketas oma algsele asukohale tagasi, vastavalt grupis kokkuleppele, ning võistkond peab mängima sellest

tulenevast viske sooritamise kohast.

5. Kui üks võistkonna liikmetest on puudu, hiljaks jäänud või jätab mängu pooleli, võib teine võistkonna liige mängida, kuid puudu oleva võistkonna liikme eest viskeid ei tehta. Hiljaks jäänud võistkonna liige võib mänguga ühineda alles radade vahelisel ajal.

B. Modifitseeritud parim vise (*Modified Best Throw*)

1. Modifitseeritud parim vise on sama, mis „Parim vise“, järgmise erinevusega: korraldaja võib seada piirangu, millal võib võistkond mõlema liikme avaviset kasutada. Võistkond saab kaks karistusviset, kui see piirang on ületatud.

C. Halvim vise (*Worst Throw*)

1. Mõlemad võistkonna liikmed viskavad tiialalt. Seejärel otsustavad võistkonna vastased, kummast asukohast võistkond mängu jätkab, eesmärgiga ajada võistkonna tulemus rajal võimalikult suureks. Mõlemad võistkonna liikmed viskavad valitud viske sooritamise kohast ning siis valivad vastased jälle, kummast asukohast võistkond mängu jätkab, ja nii edasi.

2. Võistkond lõpetab raja siis, kui kõik võistkonna liikmed lõpetavad raja samast viske sooritamise kohast.

3. Võistkonna tulemuseks rajal on visete arv igast viske sooritamise kohast, kust mängu jätkati, ning sellele lisanduvad karistusvisked.

4. Kui võistkond korjab visatud ketta üles või märgib selle ära enne, kui nende vastased on viske sooritamise koha valinud, asetatakse ketas algsele kohale tagasi, vastavalt grupi kokkuleppele. Seejärel valivad vastased viske sooritamise kohaks kas ketta liigutamisest tuleneva uue viske sooritamise koha, teise ketta viske sooritamise koha või liigutatud ketta varasema viske sooritamise koha.

5. Kui vastased valivad selgelt soodsama viske sooritamise koha, võib korraldaja nad diskvalifitseerida.

6. Kui võistkonna liige on puudu, hiljaks jäänud, katkestab või diskvalifitseeritud, siis võistkond diskvalifitseeritakse.

D. Raske vise (*Tough Throw*)

1. Raske vise on sama, mis „Halvim vise“, järgmise erinevusega: võistkond lõpetab raja siis, kui üks võistkonna liikmetest lõpetab raja.

E. Vahelduv vise (*Alternate Throw*)

1. Võistkond valib, milline võistkonna liige sooritab avaviske esimesel rajal. Seejärel viskab järgmine võistkonna liige eelneva võistkonna liikme viskest tulenenud viske sooritamise kohast ja nii edasi.

2. Võistkond lõpetab raja siis, kui üks liikmetest võistkonna liige lõpetab raja.

3. Võistkonna tulemuseks rajal arvestatakse võistkonna poolt sooritatud visete arvu ning sellele lisanduvaid karistusviskeid.

4. Kui võistkonnas sooritab viske vale liige, on see reeglite vastane mäng ja toob kaasa ühe karistusviske. Vise ei lähe arvesse ning viskab õige liige. Kui pärast vale liikme viset on sooritatud täiendavalt viskeid, saab võistkond kaks karistusviset ja mäng jätkub.

5. Samast viske sooritamise kohast sooritatavaid kordusviskeid viskab sama mängija.

6. Iga hilinenud või puuduva võistkonna liikme tõttu vahele jäänud raja eest saab võistkond tulemuseks par, millele lisandub

neli karistusviset. Kui võistkonna liige kas katkestab või ta diskvalifitseeritakse, siis võistkond diskvalifitseeritakse.

F. Modifitseeritud vahelduv vise *(Modified Alternate Throw)*

1. Modifitseeritud vahelduv vise on sama, mis „Vahelduv vise“, järgmise erinevusega: korraldaja võib määrata, milline võistkonna liige sooritab avaviske esimesel rajal.

G. Parim tulemus *(Best Score)*

1. Iga võistkonna liige mängib rajal üksikmängijana.
2. Võistkond lõpetab raja siis, kui võistkonna liige lõpetab raja võistkonna jaoks väikseima võimaliku tulemusega.
3. Võistkonna tulemuseks rajal arvestatakse väikseimat võistkonna liikme poolt rajal saadud tulemust, sealhulgas sellele mängijale osaks langenud karistusviskeid ning kõiki lisanduvaid võistkondlikke karistusviskeid.

H. Parim tulemus vahelduvast viske sooritamise kohast *(Best Score from Alternating Lies)*

1. Mõlemad võistkonna liikmed viskavad tiialalt. Seejärel viskab võistkonna liige teise liikme viskest tulenenud viske sooritamise kohast ja nii edasi.
2. Võistkond lõpetab raja siis, kui võistkonna liige lõpetab raja võistkonna jaoks väikseima võimaliku tulemusega.
3. Võistkonna tulemuseks rajal arvestatakse väikseimat võistkonna liikme poolt rajal saadud tulemust, sealhulgas sellele mängijale osaks langenud karistusviskeid ning kõiki lisanduvaid võistkondlikke karistusviskeid.

Lisa C
Lingid

Reeglid: pdga.com/rules

Küsimused ja vastused reeglite kohta: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-qa

Võistlusjuhend: pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events

Discgolfi parkide nimekiri: pdga.com/course-directory

Tehnilised normatiivid: pdga.com/rules/technical-standards

Lisa D
Mõõtühikute teisendamine

Kõik reeglites antud mõõdud on meetermõõdustikus. Järgnevaid Inglise mõõdustiku vasteid võib kasutada, kui ühtegi meetermõõdustiku mõõtevahendit ei ole saadaval.

Meetermõõdustik	Inglise mõõdustik
10 meetrit	32 jalga 10 tolli
3 meetrit	9 jalga 10 tolli
2 meetrit	6 jalga 6 tolli
1 meeter	3 jalga 3 tolli
30 sentimeetrit	1 jalg
20 sentimeetrit	8 tolli
1 sentimeeter	1/2 tolli

Lisa E
Indeks

Võrdne seis A.04.A
Kaugeim mängija 802.02.C
Korv-sihtmärk ehk korv 807.A
Juhuslik ala 806.03.A
Juhuslik takistus 803.01.B.1
Juhuslik vesi 806.03.A
Ringi lõpetamine 808.F
Korraldaja 801.02.G
Kahekordne kohustuslik rajapunkt 804.01.A
Taga A.04.A
Kukutamisala (*Drop Zone*) 802.05.C
Lisavise A.03.C
Grupp 801.02.A
Poolitamine A.04.A
Riskiala 806.05.A
Ülempiiranguga kahekordne kohustuslik rajapunkt 804.01.A
Rada 800
Seespool mänguala 806.02.A
Viske sooritamise koht 802.05.A
Mängujoon 802.05.D
Kohustusliku rajapunkti joon 804.02.A.1
Kohustusliku rajapunkti tähis 804.01.A
Kohustuslik marsruut 804.01.A
Marker 802.05.D
Minimarker 802.05.D
Mäng A.01.A
Medalimatš A.01.A
Minimarker ketas ehk mini 802.06.B
Reeglite vastane mäng 811.B
Objekt-sihtmärk 807.A
Kohtunik 801.02.F
Väljaspool mänguala ehk OB 806.02.A
Par 811.F.5
Karistusvise 801.02.E
Mängijate koosolek 811.A
Mängupind 802.05.A
Asukoht 805.01.A
Harjutusvise 809.03.A
Varuvise ehk varu 809.02.A
Putt 806.01.A
Vabastusala 806.04.A
Kordusvise 802.02.D
Üksik kohustuslik rajapunkt 804.01.A
Toetuspunkt 802.04.B
Sihtmärk 807.A
Tiiala joon 802.04.A
Tiiala ehk tii 802.04.A
Vise 802.01.A
Turniirikohtunik 801.02.F
Kahe meetri reegel 805.02.A
Ees A.04.A
Hoiatus 801.02.D

Küsimused – vastused

Reeglite rakendamine

KV-RAK-1

K: Kas rikkumistele kehtib eelistusjärjekord, kui rikuti enamat kui üht reeglit?

V: Jah. Karistus määratakse kõige rangema karistusega rikkumise järgi. Viigiseisu lahutamisel kohaldatakse esimesena aset leidnud rikkumine. Ühte viset ei saa karistada rohkema kui ühe rikkumisega.

KV-RAK-2

K: Kui ühe viske jooksul toimus mitu rikkumist, kuidas ma tean, millist reeglit rikuti esimesena, võttes arvesse, et reeglit ei ole rikutud enne, kui ketas on peatunud?

V: Selle reegli puhul on sõna „esimesena“ tähendus üheselt mõistetav hetkena, millal ketas satub olekusse, kus see rikub reeglit. Üks harilik reeglite paar, mida ühe viske jooksul võib korraga rikkuda, puudutab OB-d ja kohustuslikku rajapunkti. Sellisel juhul saab võrrelda, millal ületas ketas OB-joone ning millal kohustusliku rajapunkti joone, ja mäng jätkub selle järgi, kumb sündmus toimus varem.

KV-RAK-3

K: Kas ma võin vaidlustada otsuse, mis tehti teise mängija kohta minu grupis?

V: Jah. Kõnealune mängija võib seejärel sooritada varuviskeid.

KV-RAK-4

K: Minu grupp arvab, et minu ketas on OB-s, kuid minu arvates on see ebaselge. Kas õigus ei peaks olema mängijal, kuni pole tõestatud vastupidist? Ketas on siis mängus, või mis?

V: Põhimõte „kuni pole tõestatud vastupidist“ tuleb mängu ainult siis, kui grupp ei suuda otsustada, kuna hääled on võrdsed. Näiteks, kui kaks mängijat näevad, et ketas on mängus, ja kaks näevad, et OB-s. Kui aga grupi enamus arvab, et ketas on OB-s, siis see on OB-s.

KV-RAK-5

K: Minu grupp tegi otsuse, mis osutus valeks. Ketas kuulutati mängus olevaks, kuigi see oli tegelikult OB-s, seega ma mängisin valest viske sooritamise kohast. Kas mulle määratakse karistus?

V: Võib-olla. See sõltub peakohtunikust. Sind võidakse karistada OB eest, kuna selline on õige otsus antud viske kohta. Samas, sind ei peaks karistatama valest viske sooritamise kohast mängimise eest (reeglite vastane mäng), kuna sa mängisid vastavalt oma grupi otsusele. Kui on kahtlus, kas tehtud otsus on õige või mitte, peaks kaaluma varuvisete tegemist.

KV-RAK-6

K: Milliseid reegleid tuleks järgida, kui ma mängin turniiril või mõnel muul ringil, millel ei ole PDGA poolset kinnitust?

V: Kui sa mängid võistlusel, kus on välja kuulutatud, et kehtivad PDGA reeglid, siis tuleb järgida PDGA discgolfi reegleid, olenemata sellest, kas võistlus on PDGA poolt heaks kiidetud või mitte. Võistlusjuhend kehtib ainult PDGA võistlustel. Kui reeglite kohta ei ole mingit teadaannet tehtud, võite mängida mistahes reeglite järgi sinu grupp või võistlusel osalejad kokku lepivad, sealhulgas PDGA reeglite järgi.

KV-RAK-7

K: Mis siis, kui peakohtunik on puudu?

V: Kõikidel PDGA kinnitatud turniiridel on peakohtunik. Mitteametlikel võistlustel või juhuslikes mängudes saab korraldaja kohustused üle võtta keegi, kellel on mängijate üle autoriteeti. Kui keegi ei soovi korraldaja olla, peab mängima ilma mõningate korraldaja funktsioonideta. Näiteks grupi otsuseid ei saa vaidlustada. Samas osasid korraldaja funktsioone võib väljendada muul viisil. Näiteks peaksid pargi märgistused näitama, mis järjekorras radu mängida, kus asuvad võimalikud OB-alad ja muid asjaolusid, millest muidu mängijate koosolekul või *caddy book*is räägitakse.

KV-RAK-8

K: Kõik minu grupis on atesteeritud kohtunikud. Teatud reeglid nõuavad otsuse tegemiseks kas kahte grupi mängijat või kohtunikku. Kas piisab, kui ainult üks meist otsuseid teeb, kuna me oleme kõik kohtunikud?

V: Ei. Selleks, et võistlustel otsuseid teha, peab korraldaja andma turniirikohtuniku volitused. Testi läbimine ei tee veel turniirikohtunikuks (sellele viidatakse läbivalt kohtuniku kohta käivates reeglites). Lisaks kehtivad kohtunikule otsuste tegemisel piirangud olenevalt sellest, kas ta mängib või mitte. Kohtunik (s.h peakohtunik), kes mängib, ei saa täita ainukohtuniku rolli otsustes, mis puudutavad tema divisjoni mängijaid. Mittemängiv kohtunik võib otsuseid teha ainuisikuliselt seal, kus reegli järgi võib otsuseid teha kohtunik. Spotter saab teha otsuseid (näiteks, mis puudutab OB-sse sattunud ketta asukohta) tingimusel, et ta on ka kohtunik. Kui ta ei ole, tuleb tema otsust arvestada kui panust grupi otsuse tegemisel.

KV-RAK-9

K: Kui vise ei lähe arvesse (näiteks nagu loovutatud vise, arvestamata varuvise, vahele segatud vise või paarismängu vise, millest ei mängitud edasi), siis selle viskega saadud karistusviskeid ei arvestata. Millised karistused need on täpsemalt?

V: Arvesse ei lähe karistused järgmiste rikkumiste eest: OB, riskiala, kohustuslikust rajapunktist valelt poolt möödumine, kõrgemal kui kaks meetrit, viskeasend, märkimine, ebakorrektne vabastuse võtmine või kadunud ketas. Kõiki ülejäänud karistusi ja hoiatusi arvestatakse.

KV-RAK-10

K: Kas videot või muud meediavahendit võib otsuse tegemisel kasutada?

V: PDGA põhimõtteks on, et video tõendusmaterjali võib kasutada ainult mängija ebasportliku käitumise dokumenteerimiseks, nagu on määratletud Võistlusjuhendi lõigus 3.03. PDGA distsiplinaarkomitee võib anda hinnangu mängija ebasportliku käitumise tõendusmaterjali kohta igal ajal. Võistluse käigus ei ole otsuste tegemise eesmärgil lubatud video- või meediavahendeid muul viisil kasutada.

Vise

KV-VIS-1

K: Mu viskekäsi läks hoogu võttes vastu puuoksa, ketas kukkus maha ja veeres mu viske sooritamise kohast ettepoole. Kas see oli vise?

V: Ei. Vise algab sellest, kui ketas liigub ettepoole kavatsetud suunas. Ketas, mis kukub maha või pudeneb käest enne hoovõttu või selle ajal, ei lähe viskena arvesse.

KV-VIS-2

K: Kas on mingeid piiranguid selle kohta, kuidas ketast visata? Näiteks, kas võib teha ainult tomahawk viskeid?

V: Selle kohta pole mingeid piiranguid, kuidas ketast visata. Võid visata tagantkätt, eestkätt, *tomahawk*i, *thumber*it või mistahes muul viisil, mis pähe tuleb. Võid soovi korral visata isegi jalaga.

Liigne viivitus

KV-LII-1

K: Kui järgmisena viskav mängija on puudu, kas teised mängijad võivad siis kohe ära visata? Kas see annab puuduolevale mängijale kohale ilmumiseks rohkem aega?

V: Ei. Mängija, kes on järgmine pärast puuduolevat mängijat, võib visata pärast 30 sekundi ootamist. Kui selleks ajaks ei ole puuduv mängija kohale ilmunud, saab ta rajal tulemuseks par, millele lisandub neli karistusviset (põhimõtteliselt on mängija rajale hilinenud, samamoodi nagu raja starti hilinemiselgi).

Avavise

KV-AVA-1

K: Kuidas tiialasid määratakse?

V: Korraldaja võib valida mitme meetodi vahel, kuidas tiialasid ja *drop zone* määratleda. Ühes pargis leidub rohkem kui üht tüüpi tiisid. Kui kahtled, küsi korraldajalt. Järgnevalt on toodud mõned levinud viisid, kuidas tiialasid määrata: Kui on olemas kunstlik avaviske platvorm, millel ei ole märgistust, on tiialaks ala, mis eristub ümbrusest oma värvi, materjali, kõrguse ja/või tekstuuri poolest. Mõned avaviske platvormid on ehitatud nii, et eesotsas on jätkuala *(follow-through area)*. Jätkuala võib olla tähistatud teise värviga või see võib olla lõik, mis jääb märgitud tiiala joone ette. Platvormi see osa, mis on jätkuala taga, on tiiala. Juhul kui märgitud on piirjooned (kas täieliku või osalise joonega, või nelja markeriga), on tiialaks piirjoonte sisse jääv ala. Kui tähiseks on markerid, on tiiala piiritletud markerite välisservaga. Kui kunstlikku avaviske platvormi ei ole, siis ulatub tiiala ristjoones kolm meetrit tiiala joone taha. Kui tiiala joont tähistab joon, kuulub tähistatud joon tiiala sisse. Kui tiiala joont tähistab kaks tiiala markerit, siis tiiala ulatub ette ja väljapoole tiiala markerite välisservani. Kui tii tähiseks on ainult tiiala märk või üks tiiala marker, jääb tii märgist või markerist ühele poole ja selle taha.

KV-AVA-2

K: Viskasin oma draiveri betoonist kõrgemal seisvalt avaviske platvormilt. Kui ma lasin ketta lahti, jäi minu jala esiosa üle platvormi ääre rippu. Kas see on viskeasendi rikkumine?

V: Ei. Reegel ütleb, et kõik toetuspunktid peavad ketta vabastamise hetkel jääma tiiala piiridesse. „Toetuspunkt“ viitab mängija mistahes punktile, mis on kontaktis mängupinnaga (antud juhul avaviske platvormiga), mitte aga tervele kehaosale, nagu näiteks jalg. Üle serva rippuv jalaosa ei ole toetuspunkt, sest see ei ole kontaktis mängupinnaga, seega rikkumist pole toimunud.

Viske sooritamise koht

KV-VSK-1

K: Mu ketas maandus sillale, mis kaardub üle OB-oja. Kas jätkan mängu sillalt või on mu ketas OB-s, kuna see on oja kohal? Mis siis, kui ma seisan silla maapealsel osal?

V: Sild on näide sellest, kui üks mängupind asub vertikaalselt teise mängupinna kohal. Iga mängupinda käsitletakse iseseisvana. Sild on seespool mänguala, kuni peakohtunik ei ole kuulutanud seda OB-ks, olenemata sellest, kas mängupind selle kohal või all on OB. Kui kahe meetri reegel kehtib, ei saa seda siin kohaldada, sest ketas on mängupinna peal, mitte selle kohal. Seega märgid viske sooritamise koha sillal ja karistust ei kaasne.

Viske sooritamise koha märkimine

KV-MÄR-1

K: Üks kogenematu mängija minu grupis keeras koha märkimiseks ketta ümber ja viskas sealtsamast. Mis on otsus?

V: See on märkimisreegli rikkumine, kuna viske sooritamise koha märkimiseks kasutati väärat meetodit. Mängija esimene märkimisreegli rikkumine toob kaasa hoiatuse.

KV-MÄR-2

K: Kas ma võin oma viske sooritamise koha märkida minimarkeriga, otsustada seejärel algne ketas tagasi panna ning korjata minimarker üles?

V: Ei. Kui oled korra juba visatud ketta üles korjanud, ei saa seda enam markerina kasutada.

KV-MÄR-3

K: Mu ketas on puu otsas kinni, otse tüve kohal. Kuidas ma seda märgin?

V: Kui ketta all on ruumi seda märkida, siis nii teegi. Kui ei ole, siis märgi esimesele võimalikule kohale piki mängujoont tagapool.

KV-VSA-1

K: Toetuspunkt on määratletud kui „mängija mistahes kehaosa“, mis puudutab mängupinda. Ometi on mängija keha ja mängupinna vahel peaaegu alati mingisugune riietuse kiht, näiteks jalanõu. Kas see ka loeb?

V: Jah. Väljendit „mängija mistahes kehaosa“ peaks tõlgendama nii, et sinna kuulub lisaks riietusele ka liikumisvahendid, nagu näiteks kepp või kargud (kui need pakuvad toetust).

KV-VSA-2

K: Kas ma võin puttimise ajal viske sooritamise koha taga oksast või millestki muust kinni hoida?

V: Oma viske sooritamise koha taga millestki toetuseks kinni hoidmine ei ole reeglite järgi keelatud eeldusel, et objekt on seespool mänguala. Samuti ei tohi seda liigutada, kuna viskeasend peab olema selline, mis tingib pargis asuvate takistuste vähima liikumise. Toetuseks ei ole lubatud kinni hoida teisest inimesest, sest see inimene ei ole osa pargist.

KV-VSA-3

K: Meie pargis on kaks horisontaalset vihmavee äravoolutruupi, mis väljuvad nõlva küljelt viske trajektoorile. Nende läbimõõt on umbes pool meetrit ning need on kaetud metallvõrega, mille vahed on piisavalt suured, et ketas võib läbi minna, kuid mängija mitte. Kui ketas siseneb truupi, siis kas mängija võib ilma karistuseta märkida ketta asukoha lihtsalt nõlvale, otse truubis oleva ketta kohale, kuna ketas on allpool mängupinda?

V: Jah. Truubi sisemus ei ole mängupind, kuid nõlv selle kohal on. Kui peakohtunik ei ole andnud juhiseid selle kohta, kuidas toimida ketta sattumisel nendesse

truupidesse, siis võivad mängijad märkida nõlvale, otse ketta kohale ilma karistuseta.

KV-VSA-4

K: Mul on viske sooritamise koht ülesmäge, et teha lühike putt. Kas võin asetada oma tagumise jala viske sooritamise koha peale ja esijala viske sooritamise kohast ettepoole, et seejärel esijalg just enne vabastamist üles tõsta? Pärast ketta viskamist viib viskemoment mind viske sooritamise kohast tahapoole. Nimetan seda „fade-away“ putiks.

V: Jah, see on lubatud. Viskeasend oli ketta vabastamise hetkel reeglipärane ning pärast vabastamist ei astunud sa viske sooritamise kohast üle (sihtmärgile lähemale).

Takistused ja vabastus

KV-TAK-1

K: Mu draiver sattus piknikulaua alla. Kas ma võin mängida selle tagant? Selle pealt?

V: Üldiselt mitte. Piknikulauad koos pargi muu inventariga on pargis takistusteks. Neid tuleb kohelda kui mistahes muid takistusi, näiteks põõsast või puud. See, kuidas oma järgmist viset sooritada, sõltub piknikulauast. Kui selle all on viskeasendi võtmiseks ruumi, kasvõi jala pistmiseks sinna alla, siis nii teegi. Kui ketas on piknikulaua peal ja laua all on ruumi, asub viske sooritamise koht maapinna kohal ning märkida saab seda otse selle alla, jätkates mängu sealt. Kui ketas on piknikulaua peal ja laua all ei ole ruumi (näiteks ühes tükis piknikulaud), saab mõistlikkuse piires mängida selle pealt. Muudel juhtudel on laud tahke takistus ja viske sooritamise koht märgitakse mängujoonel selle taha.

KV-TAK-2

K: Suur murdunud oks (30 cm läbimõõduga ja 3 m pikk) on minu viskeasendil ees. Kas mul on lubatud seda liigutada?

V: Jah, kui sa suudad. Juhusliku takistuse suuruse jaoks piirangut ei ole, niikaua kui see vastab määratlusele. Sa võid seda liigutada, kui see on võimalik ning kui sooritad viske 30 sekundi jooksul, mis on lubatud liigse viivituse reegli järgi.

KV-TAK-3

K: Mu ketas jäi lebama ühe pika maha kukkunud puuoksa alla. Oks on selgelt puust eraldunud ning ulatub ketta tagant selle ette. Kas ma võin oksa liigutada?

V: Jah. Kui osa oksast jääb ette viskeasendile või minimarkeri tagant hoovõtule, on lubatud seda liigutada, isegi kui selle teine osa on viske sooritamise koha ja sihtmärgi vahel.

KV-TAK-4

K: Lahtine, murdunud oks ripub täpselt mu minimarkeri taga, raskendades mul viskeasendit sisse võtta. Maapinda see ei puutu. Kas mul on lubatud seda liigutada? Kas ma saan juhusliku vabastuse?

V: Ei. Kuna see ei ole viske sooritamise koha peal ega selle taga (sinu viske sooritamise koht on mängupinnal), on see sama kui terve ühes tükis oks. Sellest peab mängima ümber.

KV-TAK-5

K: Kas võib saada vabastust sellistest ärritavatest taimedest, nagu mürgipuu või kõrvenõges?

V: Ei, kui just korraldaja ei ole teada andnud nende kohta käivast juhuslikust vabastusest. Need taimed mõjuvad mängijatele erinevalt ja kujutavad väga harva endast tõsist terviseohtu. Kui su ketas satub mingite taimede sisse ja sa ei taha sealt edasi mängida, siis võid ühe karistusviske hinna

eest kas võtta vabastust omal valikul või viske loovutada.

KV-TAK-6

K: Kuidas ma märgin viske sooritamise kohta, kui mu ketas maandus tundliku, kaitstud, ohustatud või väärtusliku lehestikuga alale pargis?

V: Korraldaja võib kuulutada selle ala OB-ks või vabastusalaks ning sellisel juhul tuleb viske sooritamise koht märkida vastavalt asjakohasele reeglile. Kui korraldaja ei ole teavitanud, et ala kuuluks erikohtlemise alla ning sinna oleks keelatud siseneda, sellisel juhul on see vabastusala ja mängida tuleb vastavalt kohaldatavale reeglile. Märkuseks, et vabastust võib omal valikul võtta või viskest loobuda ühe karistusviske hinna eest.

KV-TAK-7

K: Mida ma saan teha mängukõlbmatu, ohtliku või halvasti märgistatud tiiga?

V: Kui tii puhul on probleemiks juhuslik takistus, mida ei saa kergesti eemaldada (näiteks seisuvesi), võib võtta juhuslikku vabastust tii taga. Teiste ebasoodsate asjaolude jaoks vabastust ei anta, kuigi libeda tii puhul võib libisemise vastu asetada maha rätiku. Kui tii on halvasti märgistatud, siis otsige võimalusel üles kohtunik või kohalik mängija mõnest teisest grupist, et aidata kindlaks teha tiiala piirjooned.

KV-TAK-8

K: Täpselt minu viskekoha ees on hiiglasuur ämblikuvõrk. Kas ma võin selle ära lõhkuda?

V: Ainult juhul, kui osa sellest on maas viske sooritamise koha peal või selle taga, siis on tegemist prahiga, mille võib eemaldada, nagu juhusliku takistuse. Kui see jääb ainult lennuteele ette või maad ei puuduta, siis ei saa seda liigutada.

KV-TAK-9

K: Mängija, kes võtab vabastust takistustest või juhuslikust alast, võib piki mängujoont liikuda tahapoole esimese võimaliku viske sooritamise kohani. Mis on „parem vabastus“, millest korraldaja võib teada anda?

V: Parem vabastus võib olla *drop zone*, kordusvise või võimalus liigutada viske sooritamise kohta. Vabastust (viske sooritamise koha ilma karistuseta liigutamine) võimaldatakse olukordades, mis on tavatud, seega korraldajal on palju tegevusruumi eriliste olukordade lahendamiseks.

Trajektoori puudutavad reeglid

KV-KOH-1

K: Mu vise möödus kohustuslikust rajapunktist valelt poolt, veeres siis ringi tagasi teisele poole ja jäi pidama just enne rajapunkti. Kas ketas jäi ikka valele poole?

V: Jah. Kohustusliku rajapunkti joon ulatub ainult rajapunkti valele poole. Rajapunkti õigel poolel joont ei ole, seega tagasipöördumine sealtpoolt ei muuda ketta olekut. Ketas ületas joone ega tulnud üle selle tagasi, seega möödus rajapunktist valelt poolt. Märkus: kui ketas ületas joone ja tuli üle selle tagasi, siis ei möödunud see rajapunktist valelt poolt. Üks viis rajapunktist mõelda, on kujutada ette ketta teekonda nöörina. Kui nöör pingule tõmmata, siis näed, kummalt poolt see rajapunktist möödub.

KV-KOH-2

K: Mul möödus ketas kohustuslikust rajapunktist valelt poolt ning ühtegi *drop zone*'i ei ole märgitud. Kus mu viske sooritamise koht on?

V: Lähed tagasi eelmisse viske sooritamise kohta.

KV-KOH-3

K: Kohustuslik rajapunkt oli märgitud puutüvele nii, et joon osutas vasakule. Tüvi pooldub kaheks. Mu ketas möödus kahe ülemise tüve vahelt. Kas see möödus kohustuslikust rajapunktist valelt poolt?

V: Seda ei ole kerge otsustada, sest rajapunkt on kehvasti määratletud. Sinu grupp peab kõigepealt otsustama, mis kohustusliku rajapunkti tähis on, s.t kas üks kahest ülemisest tüvest on alumise tüve jätkuks. Kui see on kindlaks määratud, peab grupp otsustama, kummalt poolt tähisest sinu ketas möödus.

Ketta asukoha määramine

KV-ASU-1

K: Kuidas ma märgin ketast ligipääsmatus kohas allpool mängupinda, näiteks maalõhes? Kas selle eest saab karistuse?

V: Reeglid, mis kehtivad mängupinna kohal olevale kettale, kehtivad ka mängupinnast allpool olevale kettale. Kui leiad oma ketta lõhe seest ja seal ei saa sisse võtta mõistlikku viskeasendit, võid viske sooritamise koha märkida mängupinnale otse selle kohal ilma karistuseta. Kui otse ketta kohal asuv koht on õhus või tahke objekti sees, siis märgi viske sooritamise koht esimesse võimalikku paika piki mängujoont tahapoole liikudes.

Kahe meetri reegel

KV-2M-1

K: Kas kahe meetri reegel ikka kehtib?

V: Vaikimisi kahe meetri reegel ei kehti. Võistluste peakorraldaja võib seda turniiril rakendada nii palju, kui ta heaks näeb, sealhulgas konkreetsete takistuste puhul. Sellisel juhul räägitakse sellest mängijate koosolekul ja/või *caddy*' raamatus.

KV-2M-2

K: Sihtmärgile toetuvat ketast ei arvestata kahe meetri reegli alla. Aga kui ketas toetub muule pargis leiduvale inventarile, nagu näiteks tii või pargi tähisele?

V: Sel juhul arvestatakse ikkagi kahe meetri reeglit, sest see ei ole sihtmärk. Ainukeseks erandiks on mängitava raja sihtmärk, nii et kui ketas juhtub kinni jääma teise raja sihtmärgile kõrgemal kui kaks meetrit, läheb see kahe meetri reegli alla.

KV-2M-3

K: Kohtunik otsustas, et mu ketas oli mängupinnast kõrgemal kui kaks meetrit, enne kui ma jõudsin ise vaadata. Teine mängija raputas ketta alla enne, kui ma jõudsin viske sooritamise koha ära märkida. Kahe meetri reegel kehtis. Mis on otsus?

V: Kuna kohtunik on otsustanud, siis rakendatakse kahe meetri karistust, ning viske sooritamise koht märgitakse otse selle alla, kus su ketas oli kinni jäänud, nii hästi kui seda kohtunik ja sinu grupp võivad kindlaks määrata.

Kadunud ketas

KV-KAD-1

K: Minu ketas suundus OB-järve suunas, kuni see kadus vaateväljalt ning me ei leidnudki seda üles. Kas mängu tuleks jätkata kadunud ketta või OB-reegli järgi?

V: Kui su grupp on nõus, et on olemas veenvad tõendid selle kohta, et ketas läks OB-järve, siis eeldad, et nii juhtuski, ja mängid OB-reegli järgi. Kui on ebakindel,

kas see läks järve või mitte, siis mängid kadunud ketta reegli järgi.

KV-KAD-2

K: Minu ketas kuulutati pärast kolmeminutilist tulemusteta otsingut kadunuks. Olin juba suundumas tagasi eelmisse viske sooritamise kohta, kui leidsime ketta üles. Mis ma nüüd teen?

V: Tegemist on ikkagi kadunud kettaga, nii et jätkad mängu eelmisest viske sooritamise kohast.

Puttimisala

KV-PUT-1

K: Kui ma putin harkisjalu, kas mu teine jalg peab olema viske sooritamise kohaga risti oleval joonel?

V: Ei. Sinu teine jalg võib olla nii lähedal, kui sinu minimarkeri tagumine serv. Nii et sinu teine jalg ei pea olema markeri taha jääva jalaga täpselt kohakuti. Õigupoolest võib minimarkeri taha jääv jalg olla kuni 30 cm tagapool (viske sooritamise ala pikkus) ja/ või 10 cm küljele (pool viske sooritamise ala 20 cm laiusest), mis tähendab, et su teine jalg võib tegelikult olla sihtmärgile lähemal. See ei tohi lihtsalt olla lähemal kui minimarkeri tagumine serv. Samuti pea meeles, et sinu minimarkeri tagumise servaga võrdväärset kaugust sihtmärgist tähistav kujund on ring, mille keskpunktiks on sihtmärk.

Väljaspool mänguala ehk OB

KV-OB-1

K: Mu lemmik draiver läks OB-sse. Kas ma võin selle järgmiseks viskeks ära tuua?

V: Jah, kui sooritad järgmise viske 30 sekundi jooksul, nagu liigse viivitamise reegli järgi lubatud.

KV-OB-2

K: Mu draiver läks OB-tiiki, mida ümbritsevad pikad kõrkjad. Üks meeter kohast, kus ketas oli viimati seespool mänguala, asetab mind keset kõrkjaid. Kas ma võin lihtsalt tiialale tagasi minna?

V: Jah. Üks OB valikutest on eelmisse viske sooritamise kohta tagasiminek. Teise võimalusena võid sama resultaadiga kuulutada välja loovutatud viske. Samuti võid võtta vabastuse omal valikul piki mängujoont tahapoole (ilma lisakaristust saamata), sest võtaksid vabastust omal valikul olukorras, kus oled OB eest juba saanud karistuse. See on tõenäoliselt sinu parim valik.

KV-OB-3

K: Mu ketas tabas painduvat piirdeaeda OB poolelt. Kas ketas oli viivuks seespool mänguala, kuna piirdeaed paindus või ehk kuna see läbis kergelt piirdeaia auku?

V: Ei. Piirdeaed piirab OB-tasandit, mis paindub, sest piirdeaed paindub. Juhul kui ketas ei läbinud ega jäänud piirdeaeda kinni, loetakse piirdeaeda katkematuks ja läbitungimatuks pinnaks. Sinu ketas ei olnud piirdeaeda tabades hetkekski seespool mänguala.

KV-OB-4

K: Mu ketas läks OB-sse. Kas võin kasutada valikulise vabastuse reeglit, et märkida viske sooritamise koht piki mängujoont tahapoole, selle asemel, et OB-alast üks meeter võtta?

V: Jah. Vabastust omal valikul võib võtta vabalt (ilma lisa karistusvisketa) pärast viset, millega kaasneb karistusvise ja mis nõuab uut viske sooritamise kohta (näiteks OB või kõrgemal kui kaks meetrit).

KV-OB-5

K: Minu ketas maandus OB-oja kõrvale. On raske öelda, kas ketas on ojas või mitte, kuna oja servas on mõneti muda ja rohtu. Teine mängija läks ketta juurde ja vajutas seda allapoole, et näha, kas selle all on vett. Kas mu ketas on nüüd automaatselt seespool mänguala, sest teine mängija puudutas seda?

V: Ei. Pane tähele, et vahelesegamise ja ketta asukoha reeglid on kirjutatud ketta liigutamise seisukohast, mitte pelgalt puudutamise kohta. Teine mängija ei muutnud sinu ketta asukohta. Õigupoolest peabki mõnikord ketast käsitsema, et selgitada selle staatust või omanikku. Kui liigutad oma vististi OB-s olevat ketast, on see automaatselt OB-s. Kuid ei ole olemas analoogset reeglit, mille järgi ketas asub seespool mänguala juhul, kui keegi teine seda liigutab. Kui nii juhtub, tuleb ketas asetada oma umbkaudsele asukohale tagasi, nagu grupp on kokku leppinud.

KV-OB-6

K: Üks mängija mu grupis tegi jalavea ja sellele juhiti tähelepanu (ning kinnitati). Tema ketas läks OB-sse. Kas ta saab hoiatuse, karistuse või kaks karistust?

V: Mängija esimese viskeasendi rikkumisega kaasneb karistusvise. Antud juhul oli rikkumisi mitu. Tavaliselt loeb esimesena toime pandud rikkumine. Siinsel juhul jalaviga (kuigi tegelikult pole sel tähtsust, sest mõlemal juhul on üks karistusvise). Kordusviset ei ole, nii et ketast mängitakse OB-st. Kuna mängija ei või ühe viske ajal saada karistusviskeid mitme rikkumise eest, on karistusviskeid ainult üks.

KV-OB-7

K: Reeglite järgi võib märkida vastavalt sellele, kus ketas „viimati läks üle OB-sse“. Millal see juhtub? Näiteks võib ketas lennata mõnda aega OB-joone kohal. Kas see on siis, kui osa kettast ületab joone või kui terve ketas ületab joone?

V: See on siis, kui terve ketas ületab joone. Kui olla ülimalt täpne, siis ketas on ring, seega on sel ühene viimane kontaktpunkt OB-joone sisemise servaga. See on see punkt, mille abil märkida.

Juhuslik ala

KV-JUH-1

K: Minu ketas maandus ojas, mis on kuulutatud juhuslikuks alaks. Kas ma võin minimarkeri taha panna kivi või katkise oksa, et selle peal seista nii, et mu jalad jääksid kuivaks?

V: Kui sa otsustad mitte võtta juhuslikku vabastust piki mängujoont tahapoole, siis pead võtma sellise viskeasendi, nagu igal pool mujal pargis. Ainus kord, kui on lubatud liigutada takistusi, on juhuslikke takistusi viske sooritamise koha eest. Kui sa ei taha viske sooritamise kohast mängida nii, nagu see on, ega võtta juhuslikku vabastust, võid võtta vabastust omal valikul või loovutada viske ühe karistusviske hinna eest.

KV-JUH-2

K: Kas mõiste „veekogu“ juhusliku vabastuse reeglis sisaldab ka jääd ja lund?

V: Ei. Reeglites kirjas olev „juhuvesi“ on vesi oma tavatähenduses, vedelas olekus. Reeglid ei võimalda juhuslikku vabastust lumest, jääst ega isegi aurust, kui peaks sellega kokku puutuma. Kusjuures, korraldaja võib kuulutada jää ja lume juhuslikuks takistuseks, mispuhul võib neid liigutada, kui nad on viske sooritamise koha peal või selle taga.

KV-JUH-3

K: Mu grupp on nõus, et mu ketas maandus tumedasse juhuslikku veekogusse. Me ei leidnud ketast. Kas ketas on kadunud või võtan juhuslikku vabastust?

V: Kui grupp on nõus, et on olemas veenvaid tõendeid selle kohta, et ketas on lombis, siis tuleb eeldada, et ketas ongi lombis, ja võtta ilma karistuseta juhuslikku vabastust. Grupp peab leppima kokku ketta umbkaudse asukoha, selleks et võtta vabastust piki mängujoont tahapoole. Kui su grupp ei ole kindel, et ketas oleks lombis, tuleb edasi mängida kadunud ketta reegli järgi.

Raja lõpetamine

KV-LÕP-1

K: Kui mu viske sooritamise koht on korvi juures, kas ma pean viskama ketta sisse või võin ma selle lihtsalt asetada kandealusele ja lasta lahti?

V: Võid selle asetada kandealusele, kuid pead selle vabastama ja laskma peatuda enne selle ära võtmist. Vabastamine on viske kohustuslik osa, nii et pelgalt kettide või kandealuse puudutamine kettaga ei ole vise ja ei lõpeta rada.

KV-LÕP-2

K: Ma puttisin ning mu ketas jäi korvi peale. Mis nüüd?

V: Sa ei ole veel rada lõpetanud. Märgi viske sooritamise koht ketta alla ning jätka.

KV-LÕP-3

K: Ma puttisin ning mu ketas jäi seisma horisontaalselt korvi alarauale, üle kahe mügariku. Kas see loeb?

V: Jah, kui ketas sisenes sihtmärki korrektselt (kandealuse kohalt ja ülemise kettide kinnituse alt).

KV-LÕP-4

K: Kõik mu grupis nägid, kuidas mu pehme putter pressis korvi külje vahelt sisse ja jäi seisma täielikult selle sees ega kiilunud üldse. Mulle öeldi, et see ei olnud õige putt. Kas neil on õigus?

V: Jah. Grupi või kohtuniku poolt jälgitud viset, mis siseneb sihtmärki kandealuse vahelt läbi kiiludes või kettide kinnituse vahelt läbi kukkudes, ei loeta õigeks, isegi kui see peatub korvis või kettidel, sest see ei sisenenud sihtmärki korrektselt (kandealuse kohalt ja ülemise kettide kinnituse alt). Kui keegi ei näe viset pimerajal või kui sihtmärk on liiga kaugel, peab grupp tegema otsuse.

KV-LÕP-5

K: Puti vabastamisel tõukan ma oma tagumiselt jalalt ära, nii et pärast vabastamist jääb mu tasakaal esijalale. Tavaliselt ma tardun siis paariks sekundiks ning toon seejärel tagumise jala ette ja suundun sihtmärgi poole. Kas see on jalaviga?

V: Raske öelda. Su grupp peab tegema hinnangulise otsuse. „Täieliku tasakaalu“ demonstreerimiseks peab mängija pärast vabastamist mingil moel katkestama sihtmärgi suunas liikumise, enne kui sihtmärgi suunas edasi liigub. Mõned näited tasakaalu väljendavatest toimingutest võivad olla: (1) selge paus ja tasakaalu näitamine, (2) tagumise jala asetamine minimarkeri taha maha või (3) minimarkeri üles võtmine. Nende peamine eesmärk on näidata tasakaalu ja oma keha valitsemist minimarkeri taga enne edasi liikumist. Parim viis on välistada igasugune kahtlus, mida on lihtne teha, kui tõepoolest valitsed oma keha pärast puti vabastamist.

KV-LÕP-6

K: Mu ketas toetus kettidele ning lasin järgmise mängija puttima. Tema putt lõi minu ketta korvist välja maha. Kas mul on vaja raja lõpetamiseks veel üks vise teha?

V: Ei. Kui su ketas kord juba korvile toetuma jäi, on sul rada lõpetatud. Võid oma ketta ära korjata ja järgmisele rajale minna.

KV-LÕP-7

K: Viskasin pimerajal kiire, stabiilse ketta, mis hüples tugevasti korvi suunas. Kui me kohale jalutasime, nägime, et see oli kiilunud kinni korvi alarauda. Kas see oli *hole in one*?

V: Tõenäoliselt mitte. See on grupi otsustada. Väga suure tõenäosusega kiilus ketas kandealuse külge väljapoolt. Raja lõpetamiseks peab ketas aga sisenema sihtmärki korrektselt. Šansid, et see sisenes kandealuse kohalt ja kiilus kandealuse vahele seestpoolt, on äärmiselt väikesed. Seevastu, kui su grupp ei jõua enamuse otsuseni, jääb õigus viskajale ning äss loeb, kuni ei ole tõestatud vastupidist.

Skoori lugemine

KV-PUN-1

K: Kas selle eest saab karistuse, kui ühe raja kohta jääb tulemus kirja panemata, isegi kui kogusumma on õige?

V: Jah. Esitatud tulemuskaardid, millel ei ole mingi raja kohta punktisummat märgitud, on vigased ning nende eest lisatakse õigele kogusummale juurde kaks karistusviset.

Loovutatud vise

KV-LOO-1

K: Kuidas toimib loovutatud vise? Mille poolest see erineb varasemast valikulisest kordusviskest?

V: Viske loovutamine tähendab seda, et viset ei toimunud (kuigi see lisatakse punktisummale). Tulemuses arvestatakse algset viset ja lisaks ühte karistusviset. Loovutatud viske puhul jäetakse arvestamata viskest tulenev viske sooritamise koht, nagu ka mistahes karistused, mis viskega kaasnesid.

KV-LOO-2

K: Lühikesel, lihtsal rajal virutasin oma draiveri tihedasse metsa ning see jäi kõrgele puusse kinni. Kahe meetri reegel kehtib. Ma viskaksin pigem uuesti tiialalt, kui metsa seest. Kas ma sooritan siis 3. või 4. viset?

V: Sa sooritad 3. viset pärast seda, kui kuulutad oma draiveri loovutatuks. Arvestad oma algse viske ja lisad ühe karistusviske selle loovutamise eest. Loovutatud viskega kaasnenud karistusi ei arvestata.

Varuvise

KV-VVS-1

K: Mis on varuviske reegel ja millal peaks seda kasutama?

V: Varuviskeid kasutatakse siis, kui mängija ei nõustu grupi otsusega ja kohtunikku ei ole parasjagu käepärast või kui see võib aega kokku hoida juhul, kui ketas võib olla kadunud või OB-s või möödunud kohustuslikust rajapunktist valelt poolt. Varuvisked võimaldavad mängu jätkata, lükates otsuse jõustumist ajutiselt edasi, kuni küsialuse ketta staatus on välja selgitatud või kuni kohtunik on kättesaadav, et asi lahendada. Juhul kui otsus on vaidlustatud või ebakindel, peab mängija mängima edasi nii algsetest kui ka varuvisetest, läbides rada põhimõtteliselt

kahes osas. Kui lõplik otsus on tehtud, arvestatakse ainult õige osa viskeid.

Harjutusvise

KV-HAR-1

K: Kui olin oma viske sooritamise koha ära märkinud, heitsin putter'i umbes 3 meetrit oma koti suunas. See tabas mu kotti, põrkas üles ja veeres umbes 10 meetrit nõlvast alla. Kas see oli harjutusvise?

V: Ei. Ketta tagasi viskamine (õhus) vähem kui viis meetrit ei ole harjutusvise.

KV-HAR-2

K: Mu sõber jättis kasutamata ketta tii lähedale. Korjasin selle üles ja kui ma teda järgmisel rajal nägin, viskasin selle talle. Ta oli umbes 30 meetri kaugusel. Kas see oli harjutusvise?

V: Jah. See rändas õhus rohkem kui viis meetrit, seega see oli harjutusvise, olenemata viske eesmärgist.

KV-HAR-3

K: Mängija mu grupis sai vihaseks, kui viskas lühikese puti mööda. Pärast raja lõpetamist puttis ta jõuga umbes kahelt meetrilt kettidesse. Kas see oli harjutusvise?

V: Jah. Vise ei olnud sooritatud võistluslikul eesmärgil, samuti ei olnud see kasutamata ketta kõrvale viskamine või mängijale ketta tagastamine. Seepärast oli see harjutusvise.

Vahelesegamine

KV-VAH-1

K: Mu ketas oli puu otsa kinni jäänud tublisti kõrgemal kui kaks meetrit (kahe meetri reegel kehtis), kui teise mängija visatud ketas selle maha koksas. Kus mu viske sooritamise koht on ning kas mulle määratakse kahe meetri karistusvise?

V: Ketast mängitakse lähtudes sellest, kus ta esmaselt peatus. Kuna see oli selgelt kõrgemal kui kaks meetrit, määratakse sulle karistusvise nõndasamuti nagu juhul, kui su ketas oleks puu otsa jäänud. Mis puutub sellesse, et teise mängija ketas koksas sinu ketta maha, siis vahelesegamise reegel ei kehti, kui vahelesegamise põhjustas võistluslikul eesmärgil visatud ketas.

Reeglitevastane mäng

KV-REE-1

K: Mu grupp mängis rajal, mis ei ole osa võistlustest. Mis on karistus?

V: Kui rajal mängiti selle raja asemel, mis on pargi osa, siis igale kõnealuse raja punktisummale lisatakse kaks karistusviset. Kui lisaks sellele rajale mängiti ka nendel radadel, mis on pargi osaks, siis lisatakse iga mängija kogusummale kaks karistusviset (lisaraja tulemusi ei arvestata).

KV-REE-2

K: Viskasin kogemata teise mängija ketta asukohast. Kas see oli jalaviga või reeglitevastane mäng?

V: See on reeglitevastane mäng, sest visati valest viske sooritamise kohast. Jalavea või viskeasendi rikkumise eelduseks on, et visatakse siiski õigest viske sooritamise kohast, kuid eksitakse selle suhtes viske ajal.

KV-REE-3

K: Mu ketas möödus kohustuslikust rajapunktist valelt poolt, kuid me ei taibanud seda enne, kui olin sooritanud järgmise viske. Mis ma teen?

V: Kuna said oma veale jälile pärast ühte valesti mängitud viset (mille oleks pidanud sooritama *drop zone*'ist), saad

reeglitevastase mängu eest ühe karistusviske ning siirdud edasi *drop zone*'i. Karistus kohustuslikust rajapunktist valelt poolt möödumise eest kehtib ikkagi, kuna see leidis aset teisel viskel, seega saad raja peale lõpuks kokku kaks karistusviset. Oleksid sa pärast rajapunktist valelt poolt möödumist veel teise viske sooritanud, oleksid lihtsalt raja lõpuni mänginud ja saanud punktisummale lisaks kolm karistusviset (üks rajapunktist valelt poolt möödumise eest ja kaks märkamata reeglitevastase mängu eest).

KV-REE-4

K: Pärast kaartide üleandmist taipasin, et ma ei olnud üht alustatud rada lõpetanud. Mis on karistus?

V: Karistuseks on kaks viset, nagu reegli 811.C järgi ettenähtud. Täiendav vise lisatakse selle eest (lähtudes punktist 811.F.3), et raja viimane vise jäi viskamata. Antud raja punktisummaks on sooritatud visete arv, millele lisandub kaks karistusviset ning raja lõpetamise eest lisaks veel üks.

KV-REE-5

K: Mul hakkas keset ringi kõht valutama ja pidin minema tualettruumi. Olin seal piisavalt kaua, et mu grupp mängis raja läbi ilma minuta. Kas ma võin nendega uuesti liituda ja saada puudutud raja eest karistuse?

V: Jah. See on seda liiki reeglitevastane mäng, mille nimetus on „Hilinemise või puudumise tõttu mängimata jäänud rada". Saad tulemuseks par, millele lisandub neli karistusviset.

KV-REE-6

K: Mu grupp alustas valelt rajalt. Kuidas peaksime toimima?

V: Sõltub sellest, mitu viset iga mängija on sooritanud. Kui sooritatud on ainult üks vise, on karistuseks üks vise. Kui sooritatud on kaks või enam viset, mängib mängija raja lõpuni ja saab kaks karistusviset. Kui vähemalt üks mängija on sooritanud kaks viset, jätkab grupp mängimist. Muul juhul korjab grupp oma asjad kokku ja siirdub õigele rajale.

KV-REE-7

K: Mängija mu grupis ütles, et käib korraks tualettruumis, kuid ta ei olnud tiile naasnud, kui oli tema kord visata. Möödus 30 sekundit ning varsti pärast seda astus mängija tiile. Kas see mängija saab puudumise eest par, millele lisandub neli karistusviset?

V: Ei. Mängija puudub juhul, kui tema grupil pole mingitki ettekujutust sellest, kas mängija ilmub kohale või mitte. Antud juhul pole nii, seega mängija saab liigse viivituse eest hoiatuse. Samas kui mängija on grupist eemal ülemääraselt kaua (ütleme, rohkem kui paar minutit), võib teda pidada puuduvaks.

KV-REE-8

K: Jõudsin parki pärast kahe minuti hoiatust hilinemisega ning avastasin, et mind oli määratud rajale nr 12, mis on täiesti pargi teises otsas. Ma ei jõuaks sinna mingil juhul õigeks ajaks, nii et seisin silmitsi karistusega par ja neli karistusviset vahele jäänud raja eest. Seejärel märkasin, et rajal nr 3, mis jäi lähedale, oli üks kolmeliikmeline grupp. Kui ma nendega liitun, saan ma kaks karistusviset vale tiiala ja/või grupi eest, hoides kokku kaks viset. Kaval, mis?

V: Mitte eriti. Omakasu eesmärgil tahtlik reeglitevastane mäng võib kaasa tuua diskvalifitseerimise. Vale tiiala või grupi reegel on mõeldud tahtmatute vigade

lahendamiseks. Vales grupis tahtlikult mängu alustamine, et vältida suuremat karistust, võib kaasa tuua suurema karistuse, sealhulgas diskvalifitseerimise. Sellisel juhul oleks mõistlik, et võistluste peakorraldaja vaataks üle mõlemad karistused: par, millele lisandub neli karistusviset esimesel rajal (hilinemise eest) ja kaks karistusviset vales grupis alustamise eest.

Viisakus

KV-VII-1

K: Ühele mu vastastest meeldib psühholoogiliselt survestada. Näiteks ta ütleb mulle ette, palju ma punkte ringil saan või et kas ma putin sisse või mööda jne. Kas ma võin juhtida tema puhul tähelepanu viisakusreegli rikkumisele?

V: Võib-olla. Kuigi "jobu-olemine" ei ole viisakusreeglite rikkumiste all selgesõnaliselt välja toodud, on igasugune „häiriv või ebasportlik" teguviis karistatav. Sinul ja su grupil on vaja otsustada, kas mängija käitumine on piisavalt halb, et sellele tähelepanu juhtida. Kui muud üle ei jää, tuleb see sinul, su grupil ja/või teistel mängijatel temaga ära lahendada. Kui tema käitumine on piisavalt halb või see on sagedasti korduv, võid sellest teavitada peakohtunikku ja/või PDGA distsiplinaarkomiteed.

Varustus

KV-VAR-1

K: Kas ma võin kasutada kaugusmõõdikut?

V: Jah, aga viskama peab ikkagi 30 sekundi jooksul, nagu liigse viivituse reegli järgi lubatud.

KV-VAR-2

K: Kas PDGA poolt heaks kiidetud kettamudelite tehaseülejääke (mahakantud kettad, tehase praagid, fooliumtrüki praagid jne) on lubatud PDGA võistlustel kasutada?

V: Jah. Neid on lubatud PDGA mängus kasutada, kui need vastavad üldistele nõuetele (kaal, serva teravus, painduvus jne), nagu PDGA Tehnilise normatiivi dokumendis kirjeldatud. Mängijatel on alati õigus seada kahtluse alla võistlusel kasutatava ketta nõuetekohasus. Sellistel puhkudel teeb lõpliku otsuse peakohtunik.

KV-VAR-3

K: Unustasin oma lemmik putter'i autosse. Kas mu sõber võib selle ringi ajal mulle tuua?

V: Jah. Pärast ringi algust on lubatud kettaid kotti lisada. Veendu, et see toimetus ei häiriks teisi mängijaid ja et sa ei rikuks liigse viivituse reeglit. Parim aeg selleks on kahe raja vahelisel ajal.

KV-VAR-4

K: Kas ma võin parema haarde tarvis kätel mingit ainet kasutada?

V: Jah. Haarde abivahendid on vastuvõetavad, kuna miski reeglites ei keela otseselt nende kasutamist. Ketast võib olla vaja aeg-ajalt puhastada, et vältida haardeaine liigset kogunemist ja kettale paksuse või kaalu lisandumist.

KV-VAR-5

K: Olen endine ultimate'i mängija ja mulle meeldib discgolfi mängides kanda hõõrdumisvastaseid kindaid. Kas need on lubatud?

V: Jah. Kindad on otseselt lubatud reegliga 813.02.A kui hõõrdumist reguleerivad abivahendid.

KV-VAR-6

K: Mu ketas maandus kohta, kus on väga kõva, kivine pind. Kas ma võin asetada maha rätiku või pehmenduse, et oma põlve hoida?

V: Jah. Võid viske sooritamise kohal maha asetada rätiku või väikese pehmenduse, mille paksus kokkusurutuna on alla 1 cm, sealhulgas nii *drop zone*'is kui ka tiialal.

Matš

KV-MAT-1

K: Mu vastane loovutas puti, kuid ma tahaksin siiski ise puttida, et hoida puttimisvormi värskena. Kas võin seda teha?

V: Ei. Kui vastane on juba kord puti loovutanud, oled sina raja lõpetanud. Putivise pärast seda oleks lisavise. Esimese lisaviskega kaasneb hoiatus; järgmised toovad kaasa karistusviskeid.

Paaris- ja võistkonnamäng

KV-PAA-1

K: Mu paarismängu partner sooritas lähenemisviske, kasutades visatud ketast markerina. Kas ma võin selle enda viskeks minimarkeriga märkida?

V: Ei. Võistkonnakaaslased peavad viske sooritamise koha märkimiseks kasutama ühesugust märkimisviisi ning märkima selle vaid korra.

Võistlusjuhend

KV-VÕI-1

K: Kas naised võivad mängida ükskõik millises divisjonis?

V: Naisterahvas võib mängida ükskõik millises divisjonis, kui ta kvalifitseerub vastava divisjoni kriteeriumidele. Ei ole ühtki divisjoni, mis oleks ainult meestele.

KV-VÕI-2

K: Mis juhtub, kui grupp alustab mängu enne ametlikku signaali?

V: Kui grupp alustab eksikombel mängu varakult ja kuuleb siis ametlikku algussignaali, naaseb grupp tiile ja alustab uuesti. Ükski neist visetest ei lähe arvesse harjutusvisetena, isegi kui need sooritati pärast kahe minuti hoiatust. Kui grupp alustas tõepoolest vara, kuid ei kuulnud ametlikku algussignaali, siis grupi tulemus loeb ilma karistusteta.

Reeglite muudatuste kokkuvõte

PDGA Reeglite komitee (Rules Committee) on arvamusel, et 2018. a väljaanne kujutab endast suurt sammu edasi. Sellesse on läinud palju rohkem jõupingutusi, kui eelnevatesse täiendustesse. Muudatusi on märkimisväärselt ning need on võetud kokku allpool. Küsimuste või kommentaaride korral kirjutage Reeglite komiteele (Rules Committee) julgelt, kasutades kontakti PDGA veebilehel.

Üldosa

Reeglid on struktureeritud ümber täpsemalt järgima raja sündmuste kulgu mängu ajal. See muudab õige reegli leidmise palju lihtsamaks ning hoiab seotud reeglid koos. Reeglid, mis käsitlevad harvaesinevaid stsenaariume (nagu näiteks reeglitevastane mäng), asuvad lõpus.

Definitsioonide jaoks ei ole enam eraldi peatükki. Mõisted on defineeritud seal, kus nad esimesena esinevad. Niiviisi ei ole vajadust definitsioonide ja reeglite vahel

edasi-tagasi lapata. Iga defineeritud mõiste on loetletud raamatu lõpus asuvas indeksis koos reegliga, kus seda defineeritakse.

Reeglite tekst on kirjutatud ümber vähem formaalseks ja rohkem vestlusstiilis. Näiteks sõna „kohustub“ enam ei esine.

Sarnaste reeglite koondamiseks on lisatud uusi peatükke:

„Trajektoori puudutavad reeglid“, „Ketta asukohta puudutavad reeglid“ ja „Ala puudutavad reeglid“.

Lisatud on matši ja paarismängu reeglid.

Küsimused ja vastused on ümber kirjutatud, ümber korraldatud ning oluliselt laiendatud.

Uus materjal

Vabastusala: vabastusala on oma põhiolemuselt karistuseta OB-ala. Peakohtunik võib loomulikult kasutada vabastusala selleks, et mängijaid teatud kohtadest eemal hoida, näiteks herilasepesa ümbrus, ehituspiirkond või kaitstud taimede ala.

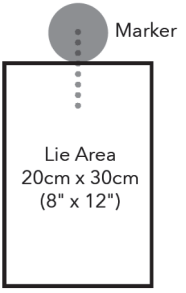
Riskiala: riskiala on ala, kus saab karistada, kuid ei pea viske sooritamise kohta muutma.

Peakohtunik võib pakkuda uut OB-ala valikut: võib mängida lähimast mänguala sisesest kohast (sarnaselt külgtakistuse puhul golfis).

Suuremad reeglimuudatused

Viske sooritamise koht on nüüdsest ala. See on 20 cm lai ja 30 cm sügav ristkülik markeri taga keskel.

Marker



Viske sooritamise ala

20 cm x 30 cm

(8” x 12”)

Väiksemad reeglimuudatused

Kui mängija vise ei muuda viske sooritamise kohta (näiteks saarerajal saarest mööda viskamine), viskab mängija uuesti, ilma teiste viskajate järel ootamiseta.

Pärast viskeasendi rikkumist ei ole kordusviset. Vise loeb.

Viskeasendi esimese rikkumise eest ei saa hoiatust.

Juhusliku vabastuse puhul on kaotatud viie meetri piirang. Piki mängu joont võib liikuda tagasi lähima võimaliku viske sooritamise kohani, kui kaugel see ka ei oleks.

Mängija võib võtta vabastust omal valikul (piki mängu joont tagasi) juhul, kui ta määrab viske sooritamise kohta pärast OB- või kahe meetri reegli järgi karistada saamist.

Mängija võib ühe karistusviske eest loovutada oma viske (muid karistusi ei arvestata). Loovutatud vise asendab valikulise kordusviske.

Kohustusliku rajapunkti reegleid on selguse huvides piiratud nii, karistada saavad visked, mis mööduvad rajapunktist valelt poolt. Kõige tähtsam selle juures on, et ainus oluline joon on see, mis kulgeb rajapunktist valel pool (kahekordse rajapunkti puhul kaks joont väljapoole).

Teise raja sihtmärk (*target*), kui see mida mängitakse, ning on kõrgemal kui kaks meetrit, kuulub kahe meetri reegli alla.

Juhul kui OB-ala jaoks on *drop zone*, võib võistluste peakorraldaja lubada mängijal sinna kahe karistusviske hinna eest kohe minna (selle asemel, et püüda visata üle OB-järve, näiteks).

Viske sooritamise koht kuni ühe meetri kaugusel OB-st on garanteeritud (toimetulek nurga all olevate OB-joontega).

Lihtsustatud on raja lõpetamise reegel. Mängija ketas peab sihtmärki õigesti sisenema ning seejärel sihtmärgile toetuma.

Harjutusvise on defineeritud ümber. Mängijale tagasi või enda kotti visatud ketas, mis lendab õhus vähem kui viis meetrit, ei ole harjutusvise.

Eemaldatud on nõusolekuline vahelesegamise reegel (varemalt 804.03.G).

Ettekavatsematu enda viske segamine (näiteks, kui mängija putt veereb tagasi ning tabab teda või tema kotti) toob kaasa ühe karistusviske. Nagu varasemaltki, toob enda (või kellegi teise) viske tahtlik segamine kaasa kaks karistusviset.

Teise mängija poolt visatud mängus olevat ketast, mis peatub viske sooritamise kohal või selle taga, võib liigutada. Kui mängija on ära visanud, asetatakse teise mängija ketas tagasi kohta, kus see peatus, vastavalt grupi kokkuleppele.

Mängija, kes ei ole raja mängimiseks kohal, saab tulemuseks par, millele lisandub neli karistusviset.

Mängija, kes alustab valelt rajalt ja/või vales grupis, saab kaks karistusviset.

mitte, sealhulgas süüdistus peakohtunikupoolses vastutuse kuritarvitamises, võidakse PDGA-d teavitada läbi PDGA distsiplinaarmenetluse.

H. Kui juhtub, et võistlusel ei järgita korraldamislepingus, võistlussarja normatiivides, PDGA privaatsuslepingus ja võistlusjuhendis sätestatud kohustusi, jätab PDGA endale õiguse tulevikus vähendada võistluse tähtsust või ajutiselt kõrvaldada peakohtunik tulevaste võistluste korraldamisest.

I. Võistluse tulemuste korralikult esitamata jätmine või võistluse finantskohustuste mitte täitmine võib kaasa tuua edasisi distsiplinaarmeetmeid, sealhulgas peakohtuniku PDGA liikmelisuse ja privileegide ajutise peatamise.

Autoriõigus

Selle raamatu ja selle sisu kõikide versioonide autoriõigus on reserveeritud PDGA-le.

Seda raamatut müüakse tootmiskulude katteks ning seda saab PDGA kontorist või veebilehelt www.pdgastore.com. PDGA-ga seotud ühendused võivad neid reegleid oma keelde tõlkida eeldusel, et reegleid ei muudeta ega seata vastuollu. PDGA tegevjuhti peab sellisest tõlkest ja väljaandest teavitama ja temagi peab saama eksemplari.

PDGA on mittetulundusühing vastavalt US IRC lõigule 501(c)(4) ja selle ettevõtte äriüksus asub aadressil:

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

PDGA Administrative Offices
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 (faks)

Projektis osalejad

Suur tunnustus läheb PDGA Võistluskomitee (Competition Committee) liikmetele, kes aitasid redigeerimisele kaasa:

Jay Reading (juhataja)

Andrew Sweeton

Shawn Sinclair

Suzette Simons

Chuck Kennedy

Dan Doyle

Chuck Connelly

Michael Belchik

Avery Jenkins

Kaanekujundus ja küljendus: Neal Dambra
Kaanefotod: Stuart Mullenberg

Täiendavaid soovitusi järgmise trüki jaoks võib kirjalikult saata aadressil:

Competition Committee
International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802

competition@pdga.com

volitatud meediaisik. Teised inimesed ei tohi mängijagrupis olla. Teised inimesed (sealhulgas oma ringi juba lõpetanud mängijad) arvatakse pealtvaatajate hulka ning nad peavad jääma pealtvaatajatele eraldatud alale mängijagrupist eemal.

3.06 Võistleja kohustused seoses meedia ja sponsoritega

A. Kõik osavõtjad nõustuvad, et PDGA ja selle esindajad võivad avaldada pilte nende osavõtust PDGA võistlustel.

B. Kõiki PDGA Elite-sarja/National Tour ja Major võistluste mängijaid palutakse olla kättesaadavad meediaga suhtlemiseks võistlusalal olles, v.a 30 minutit enne võistlust ja võistlusringi ajal.

C. Meediat puudutavaid põhimõtteid võib lugeda PDGA veebilehel www.pdga.com.

D. Ajakirjanikud peaksid mängijaga intervjuud tegema alles PÄRAST seda, kui nad on ametlikult oma skoorikaardi turniirikohtunikule üle andnud.

3.07 Eeskirjad discgolfi kauba müüjatele võistlustel

A. Peakohtunik võib keelduda lubamast discgolfi kauba müüjat võistluse aladele.

B. Sponsorid/kauba müüjad on kohustatud hankima vajalikud load vastavatest agentuuridest/jurisdiktsioonidest, kui võimalik, ning nad peavad luba peakohtunikule soovi korral näitama.

C. Kui kauba müüja neid nõudeid ei täida, võivad järgneda PDGA-poolsed täiendavad distsiplinaarmeetmed.

3.08 Peakohtuniku õigused ja kohustused

PDGA teadvustab, et organisatsiooni tugevus ning discgolfi jätkusuutlikkus on sõltuvad PDGA ja peakohtuniku vahelisest partnerlusest. Et peakohtunik saaks oma tööd paremini teha, on PDGA võimaldanud talle teatud õigused. Peakohtunikul on PDGA ja tema mängijate ees ka kohustused, sealhulgas (aga mitte ainult):

A. Iga kvalifitseeritud PDGA aktiivset liiget, kes soovib korraldada PDGA võistlust, võidakse paluda läbida kohtuniku (Certifiied Official) online-test võistluseid puudutava tegevuse kohta, enne kui ta võib võistlust läbi viia. See test tugineb PDGA reegliraamatule ning PDGA võistlusjuhendile.

B. Peakohtunik nõustub ja kohustub järgima PDGA võistlussarja normatiive ja korraldamise nõudeid (Sanctioning Requirements) vastavalt võistluse määratud tasemele.

C. Enne PDGA võistluse korraldamist võidakse paluda peakohtunikul allkirjastada dokument, et ta on läbi lugenud PDGA reegliraamatu ja võistlusjuhendi ning et ta nõustub järgima ning täide viima reeglite sisu.

D. Peakohtunik peab avaldama oma võistluse finantsinfo vastavalt PDGA korraldamislepingule (Sanctioning Agreement). Kogu ülejäänud rahalise informatsiooni avaldamise vajalikkuse määrab peakohtunik ise.

E. Peakohtunik ei tohi keelduda teenindamast kedagi tema rassi, usutunnistuse, rahvusliku päritolu, soo, seksuaalse orientatsiooni ja/või religiooni põhjal.

F. Peakohtunik peab järgima aktiivse PDGA mängija distsiplinaarmeetmeid.

G. Igasugustest probleemidest, mis võivad turniiril tekkida, olenemata sellest, kas need üheski PDGA dokumendis kajastuvad või

võistlusega seotud üritustel.

2. Kõik mängijad peavad kandma ülakeha katvat särki. Sobilikuks peetakse kraega hästi istuvat särki, mille varrukad katavad õlad ja käe ülemise osa. Varrukateta särgid ei ole lubatud ühelegi mängijale. Naistel on lubatud kanda ilma varrukateta kraega pluusi.

   2.A. Naistel on lubatud kanda ka sobivat üheosalist tenniseklеiti, millel on vähemalt ühe tolli laiused õlapaelad.

3. Lubatud ei ole kanda T-särki, välja arvatud juunior- ja amatöördivisjoni mängijad eelringide ajal. Kõnealused mängijad ei tohi kanda T-särki poolfinaalides ega finaalis. Lubatud on sirge või v-kaelusega särk, mis on tehtud kõrgekvaliteetsest ja vastupidavast materjalist, nagu näiteks Dry-Fit, Cool-Max ning teised samasugused.

4. Särgid, mis on pikemad kui mängija pükste alumine palistus, pannakse püksi.

5. Katkised särgid ja püksid ei ole rajal lubatud, sealhulgas ääristamata, rebitud või lõigatud avadega särgikaelused.

6. Riietusel ei tohi olla solvavaid, roppe või ebasündsaid loosungeid ega logosid. Noormängijad ei või kanda alkoholile, tubakale või uimastitele viitavaid loosungeid ega logosid.

7. Eelpool mainitud riietus kehtib stardist kuni finišini igal võistlusel, kaasa arvatud kõigil võistluse ringidel.

8. Mängijad, kes ei pääse poolfinaalidesse või finaalidesse, aga soovivad jääda edasiseks ajaks võistlusalale, arvatakse pealtvaatajate hulka ning võistlussarja riietusetikett ei ole neile kohustuslik.

3.05 Golfikärud, abilised ja grupid

A. Mängijad peavad PDGA võistlusrajal ringi liikuma kõndides, kui võistluse registreerimistasu sees (mitte lisavõimalusena) ei ole sama divisjoni siseselt kõigile mängijaile võimaldatud alternatiivseid liikumisvahendeid nagu golfikärud.

B. Caddy on isik, kes kannab Mängija varustust ja assisteerib Mängijat ringi jooksul. Mängija saab kasutada ühte isikut caddyna per ring. Mängija caddy peab samuti järgima PDGA reegliraamatut ning PDGA võistlusjuhendit, sh vastav riietus. Caddy ei pea olema PDGA liige ega atesteeritud kohtunik.

C. Mängija on ainuisikuliselt vastutav oma caddy käitumise eest alates 2 minuti märguandest enne ringi algust kuni ajani, mil mängija annab ära oma skoorikaardi. Caddy ebasobiv käitumine(nagu defineeritud selles sektsioonis ja võistlus juhendis 3.03) võib kaasa tuua nii mängija kui ka caddy diskvalifitseerimise ja/või ajutise mängukeelu.

D. Caddy ei ole osa mängijagrupist grupiotsuste tegemisel.

E. Mängija peab oma caddy't juhendama, et ta hoiaks mõistlikku pikivahet ning ei segaks parasjagu viset sooritavat mängijat.

F. Mängijatele, kes soovivad kasutada kandevahendit, on sobilikuks kandevahendiks discgolfi kott, klapptool ja lükatav kotikäru. PDGA võistlustel ei ole lubatud rajale kaasa võtta loomi, mootorsõidukeid ega jalgrattaid.

G. PDGA Major ja National Tour võistlustel kuuluvad grupi hulka ÜKSNES mängijad, iga mängija isiklik caddy, kestahes aktiivne korraldusmeeskonna liige, nagu näiteks tulemuste tabelisse märkijad, turniirikohtunikud jt. ning kestahes

5. Alkoholi omamine või tarbimine, kuigi mujal legaalne tegevus, siis alates ringi algusest kuni skoorkaardide ära andmiseni C või kõrgema kategooria võistlustel (vaata alampunkti C.4; karistuste kohta B või kõrgema kategooria võistlustel).

6. Võistlusalal liigne alkoholitarbimine või avalik joobes olek.

7. Varjamatu reeglite mitte täitmine või keeldumine discgolfi reegleid võistlusel järgida. (vaata reeglit 8.02 B)

8. Kui mängija keeldub tegemast koostööd või takistab ükskõik millist kohtuniku poolt läbi viidatavat uurimist seoses mängija enda või mõne teise mängija käitumisega.

9. Tahtlik manipuleerimine mängija reitinguga sihiliku eksimise või katkestamise läbi (vaata reeglit 8.11 E)

10. Tegevused, mida ei ole loetletud käesolevas alajaos või C alajaos, mis on vastuolus föderaal-, osariigi- või kohalike seaduste või määrustega, parkide eeskirjadega või discgolfi pargi eeskirjadega

C. Järgmised teod on samuti ülaltoodud standardite rikkumised. Mängijad, kes viivad läbi ühe või enam rikkumist ei saa hoiatust, vaid diskvalfitseeritakse viivitamatult:

1. Sohitegemine: tahtlik mängureeglitest mööda hiilimine;

2. Füüsiline rünnak või ähvardamine kohalviibija(te) suhtes;

3. Illegaalsete ainete valdamine, mis on vastuolus föderaal-, riigi- või kohalike seadustega. Marihuaana

kasutamine PDGA võistlustel ei ole lubatud. Ka siis mitte, kui inimesel on olemas ravikanepi kaart.

4. Mängu algusest kuni skoorikaardi üleandmiseni on mängijale alkoholi omamine lubamatu. Alkoholi omamisele järgneb kohene diskvalifitseerimine PDGA B- või kõrgema taseme võistlustelt.

D. Mängijad on kohustatud teavitama mistahes ebasportlikust käitumisest peakohtunikku pärast ringi läbimist.

E. Peakohtunikud on kohustatud teavitama PDGA-d mistahes diskvalifitseerimisest ja ebasportlikust käitumisest nii kiiresti kui võimalik.

F. Diskvalifitseeritud mängija jääb ilma igasugusest ettenähtud auhinnarahast või meenetest. Samuti ei tagastata talle osalustasu.

3.04 Riietus võistlustel

A. Kõiki võistlusel riietumisega seotud reeglite rikkumisi peetakse viisakusreeglite rikkumiseks (Vt PDGA ametlike mängureeglite lõik 8.12).

B. Kõik võistlejad ning korraldusmeeskonna liikmed peavad kandma särki.

C. Kõik võistlejad ning korraldusmeeskonna liikmed peavad kandma jalatseid või muid jalakatteid. Mängijad ei tohi mängida paljajalu. Sandaalid ja plätud on lubatud.

D. Järgnev riietus on kohustuslik kõigile võistlejaile kõigil PDGA Elite-sarja/National Tour ja Major võistlustel. PDGA soovitab seda riietust nõuda ka Super Tour ja madalama taseme võistlustel, kuid selle otsuse teeb peakohtunik:

1. PDGA võistlustel oodatakse mängijatelt ja korraldusmeeskonnalt võistlusele sobivat riietust. Samuti oodatakse eeskujulikku välimust kõikjal võistluse aladel ning

B. Kõik mängijad peavad järgima PDGA ametlikke discgolfi reegleid ja PDGA võistlusjuhendit.

C. Mängijad peavad lülitama oma telefonid või muud seadmed hääletule režiimile, et need ei segaks teisi mängijaid. Muusikat võib kuulata ainult kõrvaklappidega. Seadme helitugevus ei tohi kosta teiste mängijateni; ei tohi segada teisi mängijaid suhtlemisel teiste oma grupi mängijatega ning skoori märkides; ei tohi tekitada ohtlikke olukordi, kus mängija ei kuule teisi hüüdmas „FORE!“ (ettevaatust, ketas!) või ei kuule peakohtuniku hoiatavat signaalmärguannet. Muusika- või muude seadmete tõttu oma grupi mängijatega mitte suhtlemine on viisakusreeglite rikkumine ning kuulub lõigu alla viisakusreeglid ja karistused (courtesy violation rules and penalties).

D. Võistluse ajal ei tohi mängijal rajal kaasas olla loomi, välja arvatud mängijal, kelle puue või tervislik seisund nõuab akrediteeritud teenistuslooma. Mängijad kohustuvad akrediteeritud teenistuslooma kasutamisest peakohtunikku teavitama.

E. PDGA jätab endale õiguse määrata ja kehtestada mängijatele ja liikmetele täiendavaid distsiplinaarmeetmeid, näiteks katseaeg või ajutine kõrvaldamine kõigilt PDGA võistlustelt või püsiv PDGA liikmelisuse tühistamine. Loe täpsemalt PDGA distsiplinaarpõhimõtted ja kord (disciplinary policies and procedures).

3.02 Mängu tempo

A. Kõik võistlejad mängivad ilma põhjendamatu viivituseta ning püüavad sammu pidada ees oleva grupiga. Kui üks rada on läbitud, peaksid mängijad liikuma kiiresti järgmise raja tii-alale. Ükski põhjendamatu viivitus ei tohi segada järeltuleva grupi mängu tempot. Liikudes viske trajektooril, ei tohi mängija oma käitumisega põhjendamatult mängu tempot aeglustada.

B. Mängijale, kes põhjendamatult aeglustab mängu tempot, võidakse mängijagrupi või turniirikohtuniku nõusolekul anda ülemäärase ajakasutuse eest viga. Vt karistuste osas täpsemalt PDGA Mängu reeglid 802.03 Liigne viivitus.

3.03 Ebasportlik käitumine

A. Kõik mängijad peavad järgima spordieetika, viisakuse ja terviklikkuse professionaalset standardit, kui nad osalevad PDGA-sanktsiooniga võistlustel või asjakohaste kommentaaride andmist meediale. Käitumise, mis rikub neid standardeid tagajärjeks on viisakusreegli rikkumise andmine Mängijate poolt (vaata reegele 8.12) turniirihoiatus või kohene diskvalifikatsioon peakohtuniku poolt. Sellele võivad järgneda ka PDGA-poolsed täiendavad distsiplinaarmeetmed.

B. Kui Mängija rikub ülaltoodud standardeid, siis võistluse peakorraldaja võib oma valikul esimese rikkumise puhul teha ka hoiatuse (välja arvatud täpustus alampunktis C). Teod, mis rikuvad ülaltoodud standardeid on (kuid mitte ainult):

1. Pidev ja varjamatu solvav või ropp keelekasutus;
2. Asjade loopimine ärritusest (siia alla ei kuulu võistluse ajal sooritatud visked);
3. Varjamatu ebaviisakus kohalviibijate suhtes;
4. Tahtlik ja varjamatu vara lõhkumine, kuritarvitamine või vandalism, sealhulgas ka ümbritseva looduse, nii loomastiku kui taimestiku suhtes;

olema järgmised tingimused:

1. Sarja korraldaja (*Series Director*) on eelnevalt ühendust võtnud PDGA-ga ning PDGA võistlussarja juhataja on selle heaks kiitnud.
2. Sari võimaldab mängijal püsida divisjonis kogu sarja vältel.
3. Mängija ei ole sarja vältel osalenud üheski kõrgema kategooria divisjonis.
4. Mängija reiting ei ületa rohkem kui 20 punktiga divisjoni piiriks olevat reitingut.

2.03 Klassi vahetamine profi- ja amatöörklassi vahel

Professionaalist amatööriks

A. PDGA-s professionaalina registreerunud mängija võib teha avalduse PDGA liikmelisuse juhatajale või PDGA võistlussarja juhatajale, et registreerida ennast amatööriks ümber, kuid klassi vahetamiseks peab mängija vastama kõikidele nõuetele.

Amatöörist Professionaaliks

A. Ennast professionaaliks registreerida sooviv amatöör võib seda teha, võttes ühendust PDGA liikmelisuse juhatajaga.

B. Amatöörmängija registreeritakse professionaaliks automaatselt, kui ta on profidivisjonis võisteldes võtnud vastu rahalise auhinna. (Vt lõik 1.10 A ja B Auhindade jagamine). Mängija amatööri staatus ei muutu, kui ta võtab rahalise auhinna vastu lisavõistlusel võites (näiteks ace pool, top-of-the-card ringiauhind või CTP-võistlus).

2.04 Profimängijad amatöörklassis / amatöörmängijad profiklassis

A. Professionaalid võivad võistelda amatöörklassi divisjonides, mida võimaldatakse PDGA A-, B- ja C-taseme võistlustel, kui nad sellele kvalifitseeruvad, lähtudes mängija reitingust, vanusest ja soost, vastavalt PDGA lehel kajastuvatele tingimustele lõigus Profimängijad amatöörklassis.

B. Sellistele mängijatele jagatakse võistlusel osalemise eest amatööride punkte, aga neid punkte ei arvestata, kui jagatakse aastalõpu professionaalide auhindasid ning kui saadetakse kutseid professionaalide maailmameistrivõistlustele.

C. Amatöörmängijatele jagatakse profidivisjonis võistlemise eest profipunkte, aga neid punkte ei arvestata, kui jagatakse aastalõpu amatööride auhindasid ning kui saadetakse kutseid amatööride maailmameistrivõistlustele.

2.05 Tõeline amatöör

„Tõeline amatöör" on nimetus, mida PDGA kasutab viitamaks sellistele amatööride võistlustele või amatööride osale võistlusel, mis kannavad endas amatöörspordi tõelist vaimu – otsest rahalist väärtust omavate (kinkekaardid, esemelised auhinnad) jagamise asemel antakse võistluse paremikule üle ainult auhinnakarikad, -medalid. See-eest väärtustatakse võistluse kõiki mängijaid võrdselt läbi turniirielamuse tänu turniiril pakutavatele hüvedele. (Vt True Amateur Guidelines veebilehel www.pdga.com)

3. peatükk: Mängijate käitumisreeglid

3.01 Üldosa

A. Kõik PDGA liikmed peaksid hoiduma nii rajal kui ka väljaspool rada käitumisest, mis kahjustab discgolfi ja PDGA mainet.

tõsta selle mängija järgmisteks ringideks õigesse divisjoni, kuid seda AINULT juhul, kui mõlemas divisjonis mängitakse sama paigutusega rajal. Vastasel juhul tuleb mängija turniirilt kõrvaldada.

D. Mängijal on lubatud osaleda võistlusel ainult ühes divisjonis, välja arvatud juhul, kui võistluse raames toimuvad erinevate divisjonide võistlused erinevatel päevadel või nädalavahetustel ning võistlused on PDGA kalendrisse märgitud kui kaks eraldiseisvat võistlust.

E. Kui mängija soovib võistelda PDGA võistlusel, peab ta ennast korrektselt, nime ja PDGA numbri järgi identifitseerima. Mängijad, kes soovivad jääda anonüümseks või teesklevad olevat keegi teine, diskvalifitseeritakse võistluselt ja neile võidakse keelata osalemine PDGA-s registreeritud võistlustel.

F. Profimängijad, kes osalevad profiklassis, võistlevad rahaliste auhindade eest. Amatöörmängijad, kes osalevad profiklassis, võivad raha vastu võtta vaid juhul, kui nad hakkavad professionaaliks, või nad võivad raha asemel vastu võtta auhinnakarika (kui võimalik), et säilitada amatööri staatus. (Vt lõik 1.10 A ja B Auhindade jagamine)

G. Amatöörklassis osalevad mängijad võistlevad mitte-rahaliste auhindade eest.

H. Naised võivad osaleda segadivisjonides, kui nad seda soovivad, samas mehed ei või osaleda naistele mõeldud divisjonides. (Vt PDGA veebilehte, mis puudutab soovahetust spordi kontekstis.)

I. Amatöörklassi mängija võib mängida mistahes profidivisjonis, kui ta vastab tingimustele, mis on seotud vanuse, soo ja võistlusformaadiga.

J. PDGA profiliige võib võistelda amatöördivisjonides valitud juhtudel. (Vt täpsemalt lõik 2.04)

K. Peakohtunik võib vähendada algselt välja kuulutatud divisjonide arvu, andes sellest teada registreerimisvormil. Kui vastav teadaanne puudub, siis peakohtunik loob võistlemiseks divisjoni, milles on neli või enam mängijat, kes vastavad tingimustele ning soovivad võistelda. Peakohtunik võib avada ka divisjoni, kus on vähem kui neli mängijat. (Vt lõik 1.03 H)

L. PDGA liikmeid lubatakse osaleda igas neile sobilikus divisjonis, kui neile sobilik divisjon on peakohtuniku poolt välja kuulutatud. Kõik kohalikud reeglid, mis sunnivad mängijat varasemate tulemuste põhjal divisjonide vahel edasi liikuma, on kehtetud ning neid ei rakendata PDGA korraldatud võistlustel.

2.02 Erandid

A. Mängijatel on lubatud võistelda reitingupõhises divisjonis, mille tingimustele nad muidu ei vasta, ainult järgnevatel juhtudel:

1. Kui selle on enne võistlust heaks kiitnud PDGA võistlussarja juhataja.
2. Kui mängija ei kvalifitseeru reitingute uuendamise tõttu enam registreeritud divisjoni, võib ta uuendamisele järgneva 2 nädala jooksul osaleda võistlustel, teavitades, et oli eelregistreeritud antud võistlusele. Vastava otsuse kinnitab peakohtunik.
3. Kui mängija võistleb sobivas punktimängu sarjas (*points Series*) (vt täpsemalt lõik 2.02 B)

B. Mängijatel võidakse lubada osaleda reitingupõhises divisjonis, mille tingimustele nad muidu ei vasta, kui see on osa punktimängu sarjast ja täidetud peavad

1.13 Noorte ohutus

Võistlusel osaleva noormängija vanema/eestkostja kohustused

Vanemad/eestkostjad vastutavad oma laste eest PDGA korraldatud võistlustel. PDGA ja võistluse korraldusmeeskond ei vastuta võistluste ajal turniiril osalevate mängijate, pealtvaatajate jt. laste eest. Vanemad/eestkostjad ei tohi jätta lapsi järelevalveta punktide alale või selle lähedusse, klubihoonesse ega mujale turniirialale.

Võistlusringil osalevaid Juunior ≤12, Juunior ≤10, Juunior ≤08, Juunior ≤06 divisjoni mängijaid peab saatma vanem või eestkostja. Lisaks peab iga alla 13-aastast last saatma vanem või eestkostja hoolimata sellest, mis divisjonis ta mängib. Üks vanem või eestkostja tohib vastutada mitme noormängija eest samas grupis, kui sellega on enne ringi algust nõus kõik vanemad/eestkostjad. Võistlusringil osalevaid Juunior ≤18 and Juunior ≤15 divisjoni mängijaid võib saata vanem või eestkostja.

PDGA soovitab tungivalt, et võistluse peakorraldaja loob turniiride ajakava selliselt, et tagada kahe noorima vanuserühma Juunior 08 ja Juunior 06 puhul päevas mitte üle 18 korvi mängimise. Lisaks peaks võistluse peakorraldaja vastavalt raja raskusele ja pikkusele limiteerima Juunior ≤10 (10 aastased ja nooremad) radade arve päevas.

PDGA korraldatud võistlusringil osalevaid noordivisjoni mängijaid saatvad vanemad/eestkostjad:

- VÕIVAD võtta abilise rolli; aidata noormängijaid ketta ja viske valikul, reeglite tõlgendamisel ja punktide arvestamisel.
- EI TOHI teha ega sekundeerida otsustes nagu jalaviga, viisakusreeglite rikkumine jne.
- PEAVAD toetama sportlaslikkust, positiivselt toetama üheselt grupi kõiki noormängijaid.
- PEAVAD asetama grupi kõikide noormängijate emotsionaalse ja füüsilise heaolu isiklikust võiduhimust kõrgemale.
- PEAVAD hoiduma solvavast ja ropust keelekasutusest.
- EI TOHI tarbida uimasteid, alkoholi ega tubakatooteid.

Kui vanema/eestkostja kohustusi ei järgita, võib peakohtunik noormängija diskvalifitseerida või vanema/eestkostja koos kaasas oleva noormängijaga võistlusalalt kõrvaldada.

2. peatükk: Divisjoni kvalifitseerumine

2.01 Üldosa

A. Mängijal ei ole õigus registreerida ennast divisjoni, mille nõudmistele/tingimustele ta ei vasta, kas oma liikmestaatuse, mängijaklassi, soo, vanuse või reitingu tõttu. PDGA kodulehel on võimalik tutvuda divisjonide, reitingute ja tingimuste tabeliga detailsema info saamiseks.

B. Igal mängijal on kohustus teada, millis(t)es divisjoni(de)s tal on lubatud võistelda. Enese registreerimine divisjoni, mille kriteeriumidele mängija ei vasta, võib tingida mängija võistluselt diskvalifitseerimise ja/või keelu PDGA võistlustel osaleda. (Erandite kohta vt lõik 2.02)

C. Kui peakohtunik avastab pärast võistluse algust, et mängija on divisjonis, mille kriteeriumidele ta ei vasta, võib peakohtunik

3. Kui peakohtunik kasutab profiklassi rahaliste auhindade väljamaksmiseks elektroonilist makseviisi (näiteks PayPal), peavad maksed olema üle kantud kahe tööpäeva jooksul pärast võistluste lõppu. Kellel ei ole võimalik elektroonilist väljamakset vastu võtta, neile võimaldab peakohtunik summa sularahas või tšekiga.

4. Kui peakohtunik kasutab amatööridele väljamakseks ostukuponge, peab neid saama lunastada kas võistluse ajal kohapeal või hiljem internetis.

5. Kõik auhinnad (rahalised või esemelised), mis jäävad välja võtmata (mitte peakohtuniku süü läbi) kuue kuu jooksul pärast võistluse lõppu, on mängija poolt loovutatud. Peakohtunik peab mõistlikkuse piires püüdma mängijale väljamakset teha – nendega ühendust võtma, pakkuma kohale toimetamist jne.

1.11 Kohtunikud

A. Atesteeritud kohtunikul peab olema kehtiv PDGA liikmelisus ning ta peab olema läbinud PDGA kohtuniku eksami (Certified Official Exam). Kui mängureeglites tehakse märkimisväärseid muudatusi, võib PDGA juhatus (Board of Directors) nõuda atesteeritud kohtunikelt tunnistuse säilitamiseks uuendatud kohtunike eksami läbimist.

B. Peakohtunikul (ja abi peakohtunikel) on nõutav kehtiv atesteeritud kohtuniku tunnistus, selleks et korraldada või viia läbi mistahes PDGA võistlust.

C. Kõik mängijad peavad olema atesteeritud kohtunikud, et võistelda mistahes Elite-sarjas/National Tour või Major PDGA poolt korraldatud võistlusel. Eksam põhineb PDGA discgolfi ametlikul reegliraamatul ja PDGA võistlusjuhendil.

D. Atesteeritud kohtuniku staatus EI tee isikust veel turniirikohtunikku, kes PDGA võistlustel otsuseid teeb.

1.12 Turniirikohtunikud

A. Konkreetse võistluse ametlikud kohtunikud saavad olla ainult turniirikohtunik ning need atesteeritud kohtunikud, kes on määratud turniirikohtuniku poolt, või selleks määratud PDGA kohtunik.

B. Kohtuniku otsuseid võivad PDGA korraldatud võistlustel teha ainult turniirikohtunikud, välja arvatud need otsused, mida reeglid lubavad teha mängijatel või mängijagruppidel ise.

C. Pealtvaatajad ei ole turniirikohtunikud EGA EI või teha otsuseid. Mängijad, kes osalevad võistlusel, kuid kes ei ole määratud turniirikohtunikuks ning rajal aktiivselt ei mängi (nad on kas lõpetanud või pole veel alustanud), arvestatakse pealtvaatajate hulka.

D. Igal turniirikohtunikul on alati kaasas nii koopia turniiri/pargi reeglitest kui ka PDGA reegliraamat.

E. Kui määratud turniirikohtunik turniiril võistleb, EI või nad oma divisjoni sees ametikohuseid täita üheski otsuses, välja arvatud mängijagrupi liikmena, nõnda nagu reeglid lubavad.

F. Kohtuniku otsus on kõrgem/kaalukam grupi otsusest, kuid mängijatel on õigus seejärel teha apellatsioon peakohtunikule, või tema poolt määratud kohtunike juhile (Chief Official).

G. Peakohtunik võib vabatahtlikke määrata spotteriks (ketta lennu ning maandumiskoha jälgijaks) kohtades, kus mängijatel on keeruline ise ketta lendu jälgida, kuid spotteri otsuse kaal EI ületa grupi kaalu.

plaanipäraste võistlusringide viimasel päeval, jääb esikoha viigiseis püsima ning esikoht kuulutatakse jagamisele, kohtade eest saadud raha ja auhinnad poolitatakse mängijate vahel. (Kui kaks mängijat jagavad esimest kohta, jagavad nad omavahel esimese ja teise koha raha ja auhinnad.)

E. Viigiseis ülejäänud lõplikel positsioonidel märgitakse ametlikesse tulemustesse viigina. Viigis olevatele mängijatele rahaliste auhindade andmine (v.a esikoht) määratakse järgnevalt: viigis olevate mängijate arvu väärselt lisatakse raha auhinnafondi ja jagatakse saadud kogusumma viigis olevate mängijate vahel. Mitte-rahaliste auhindade jagamiseks viigis olevatele mängijatele vahel võidakse otsustada kiire lõppmänguga või mõne teise peakohtuniku poolt määratud discgolfi-alase võistlusega. Selline tegevus on tarvilik ainult auhindade määramiseks mängijatele, kuna ametlikes tulemustes jäävad mängijad oma tulemustega ikkagi viiki.

1.10 Auhindade jagamine

A. Iga mängija, kes võtab PDGA võistluse profidivisjonis (v.a liigad) vastu raha, peab olema PDGA profiklassi tegevliige. Kui nad ei ole parasjagu PDGA profiklassi liikmed, kuid soovivad raha vastu võtta, võtab peakohtunik nende võidusummast maha ning edastab PDGA-le liikmemaksu summa kas uue profiklassi liikmesuse, uuendatud liikmesuse (kui seni amatöör) või pikendatud profiklassi liikmesuse eest.

B. Amatöörmängija EI või profidivisjonis raha asemel vastu võtta meenelist auhinda; ta võib võtta vastu ainult auhinnakarika (kui see on võimalik). Selle koha ja sellest kohast allpool olevate kohtade rahalised auhinnad liiguksid ühe koha võrra edasi ning tekiks üks rahaline auhinnakoht lisaks.

C. Lisatud auhinnaraha ette nähtud vastavalt võistluse kategooriale peab jaotatud saama proportsionaalselt osavõtutasudele igas profidivisjonis. Üle ettenähtud miinimumi minev summa lisatud auhinnarahast võib korraldaja jaotada vastavalt oma ära nägemisele.

D. Võistlused, kus on rohkem kui kaks ringi, peavad väljamaksed (sh lisatud rahatasu) olema avalikustatud enne viimase ringi algust.

E. Kõik auhinnad (rahalised või mitte-rahalised), millest mängija on loobunud, tuleb anda positsioonilt järgnevale mängijale (näiteks: kui kolmanda koha omanik loobub auhinnast, antakse see neljanda koha omanikule; viienda koha omanik saab neljanda koha omaniku auhinna jne). Turniiril võib auhinda säilitada alles siis, kui kõik divisjonis olevad mängijad on auhinnast loobunud.

F. PDGA võistlustel on lubatud kasutada erinevaid formaate, nt augumäng (skins), aga need tulemused ei tohi mõjutada mängija üleüldist positsiooni võistlusel ja esikohtade auhindade jaotamisel neid formaate ei arvestata.

G. Kõik mängu käigus välja teenitud auhinnad jagatakse mängijatele pärast võistluse lõppu, kui tulemused on tabelisse kantud ning kinnitatud.

1. Peakohtunik otsusega võidakse auhindu jagada ka juba varem.
2. Mängijad, kes lahkuvad enne ametlikku auhindade jagamist, ei loovuta oma auhinda, küll aga lasub neil vastutus ja kohustus võtta ühendust peakohtunikuga, et kokku leppida auhinna kohale toimetus. Auhinna saaja kannab kõik auhinna kätte toimetamisega seotud kulud.

K. Peatatud ringi lõpetamine on olulisem kui tulevased ringid. Seetõttu katkestatakse kõik tulevased ringid, et peatatud ring lõpetada.

1.08 Mängijate arvu vähendamine

A. Mängijate arvu võib vähendada poolfinaali või finaali jaoks, kui nii otsustab peakohtunik ja see informatsioon on edastatud mängijatele piisava etteteatamisega.

B. Kui peakohtunik ei ole varasemalt teatanud teistmoodi, peavad kõik viigis olevad mängijad, kes tulemuste poolest võivad saada finaali või poolfinaali oma koha välja selgitama vastavalt lõigule 1.09.

C. Mängijate arvu peaks vähendama väljamaksejooneni või sellest kõrgemal, et kõik edasisaanud mängijad saaksid oma tasu. Erandiks võib olla ainult see, kui mängu lõpetamiseks viidatakse raskete ilmastikuolude põhimõttele (Severe Weather Policy). (Vt PDGA Mid-Event Suspension and Cancellation Policy)

D. Kui edasipääsenud mängija ei osale poolfinaalis või finaalis, paigutatakse ta ringil viimasele positsioonile ning ta saab auhinna vastavalt kohale selles grupis.

E. Võistlustel mitte edasi saanud mängijate jaoks ei soovitata korraldada lohutusringe, kuna tegemist on võistlusjärgsete ringidega ja need EI ole ametlikud, ning need EI kajasta ega mõjuta võistlustel osalenud mängijate kohta edetabelis. Ükski selline lohutusring EI tohi mõjutada ametliku võistlusringi korraldamist.

1.09 Viigiseis

A. Kui ring saab läbi ja moodustatakse uued grupid, määratakse ka viigis olevate mängijate positsioon. Mängija, kellel oli eelmisel ringil väikseim punktisumma, saab paremuselt kõrgeima koha. Kui parima mängija välja selgitamisel on tulemused viigis kõigi eelnevate ringide ulatuses, otsustatakse paremusjärjestus PDGA numbri järgi, kus madalam number annab kõrgema koha, või PDGA numbri puudumisel tähestikuliselt perekonnanime järgi.

B. Viigiseisul määratakse esimese koha selgitamiseks või mängijate arvu vähendamiseks mängijate lõplik positsioon igas divisjonis kiire lõppmänguga (sudden death), välja arvatud lõigus 1.09.D loetletud juhtudel. Kiire lõppmäng algab esimeselt tii-alalt, kui peakohtunik ei ole enne võistluse algust määranud teisiti. Mitte mingil juhul ei tohi esimese koha viigiseisu lahutada ühelgi teisel viisil (nagu näiteks hot round, tulemuste vastastikune võrdlus vms), välja arvatud lõigus 1.09.D loetletud juhtudel.

C. Esikoha rahaline või mitterahaline auhind tuleb anda divisjoni võitjale ning märkida see ära võistluse tulemustes/kokkuvõttes. Rahalist või mitterahalist auhinda ei tohi pooleks jagada mängijate vahel, kes on viigis esikoha pärast, välja arvatud kui on märgitud lõigus 1.09.D.

D. Erandid esikoha viigilahutamise nõude kohta:

(1) Esikoha viigiseis flex-start võistlusel, kus viigiseisus võistleja on juba võistluselt lahkunud.

(2) Esikoha viigiseis, mille põhjuseks on hädakorraline võistluse katkestus ohtlike olude tõttu, ning plaanipärasel võistluse viimasel päeval ei jätku enam aega võistlus lõpetada või esikoha viigiseis lahutada. Mitte mingil juhul ei tohi mängijatelt oodata ega neid paluda viimasele päevale järgneval päeval tagasi tulla võistlust lõpetama.

Kui kiiret lõppmängu ei saa pidada

vahendeid, nagu näiteks välgudetektorid ja online-ilmakaardid (mis näitavad tormi ja äikese liikumist piirkonda), et mäng peatada enne, kui olud muutuvad mängijate, korraldusmeeskonna ja pealtvaatajate jaoks ohtlikuks. (Vt PDGA Mid-Event Suspension and Cancellation Policy)

A. Peakohtunik peatab mängu, kui tema arvates teevad nt. äike, tugev vihm või rajal esinevad ohtlikud tingimused mängu jätkamise ebapraktiliseks või ohtlikuks. Mängu peatamise märguandeks on signaal, mis koosneb kolmest lühikesest signaalist. Mängu peatamise signaalhelid peavad korduma vähemalt ühe korra 1 minuti jooksul. Peakohtuniku kohustus on tagada, et kõik mängijad kuulevad signaalheli.

B. Mängijad peavad otsekohe mängu katkestama ja tähistama grupi siseselt iga mängija viske sooritamise koha. Selleks piisab looduslikust objektist, et määrata ligilähedane asukoht, millest mängija hiljem mängu jätkab. Seejärel naasevad mängijad esimesele tii-alale, klubihoonesse, võistluse keskusesse või kogunemiskohta, mis on määratud peakohtuniku poolt. Mängu peatamise signaali järel on vähemalt 30-minutiline mängukatkestus.

C. Mängu jätkumisel jätkavad mängijad mängu kohast, mis sai tähistatud mängu peatamise hetkel. Ligilähedane asukoht otsustatakse grupi enamuse otsusega.

D. Peakohtunik hindab olusid ja määrab aja, mis ei ole lühem kui 30 minutit alates mängu peatamise signaalist, millal mängijad naasevad, et mängu jätkata või viivitust pikendada.

E. Mängu jätkamiseks kasutatakse samu signaalhelisid, mis ringi alustamisel: kahest lühikesest signaalist koosnev kahe minuti märguanne ning seejärel üks pikendatud helisignaal kahe minuti pärast, mis annab märku, et mäng on taas alanud.

F. Peakohtunik võib pooleli oleva ringi lükata edasi hilisemaks ajaks, kui tema arvates tingimused ei parane või kui väljas läheb pimedaks enne eeldatavat ringi lõppu. (Vt PDGA Mid-Event Suspension and Cancellation Policy)

G. Pooleli oleva ringi tulemused võetakse arvesse ringi lõpuni mängimisel, millal iganes see aset leiab.

H. Mängija, kes katkestab mängu enne, kui peatamist märkiv signaal on antud, saab tulemusele lisaks 2 karistusviset, kui peakohtuniku arvates katkestas mängija mängu enneaegselt.

I. Peakohtunik teeb kõik endast oleneva, et tagada võistlusringid lõpetataks plaanipäraselt.

1. Kui on planeeritud kolm või vähem täispikka eelringi, peavad kõik mängijad läbima vähemalt ühe ringi, et võistlus oleks ametlik.
2. Kui on planeeritud neli või vähem täispikka eelringi, peavad kõik mängijad läbima vähemalt kaks ringi, et võistlus oleks ametlik.
3. Kui eeltoodud tingimusi ei ole võimalik täita, tuleb võistlus korraldada mõnel teisel päeval. Kui see on võimatu, tagastatakse osavõtutasu, millest arvatakse maha mängija paki väärtus, PDGA ja muud võistlusega seotud kulud.

J. Kõik peatatud ringid lõpetatakse, juhul kui ei ole takistavaid olusid. Kui olud takistavad ikkagi mängimist, jäävad tulemused lõplikuks viimase lõpetatud ringi seisuga, eeldusel, et vajalik mängitud radade arv on läbitud. (Vt PDGA Mid-Event Suspension and Cancellation Policy)

olema esimeseks ringiks gruppidesse jaotatud järgneval viisil:

1. Juhuslik gruppide moodustamine; mängijad grupeeritakse esimeseks ringiks divisjoni siseselt juhuslikult.

2. Reitingul põhinev grupeerimine; sama divisjoni mängijaid võib esimese ringi gruppide moodustamiseks grupeerida mängijate reitingu alusel. Kõrgeima reitinguga mängija alustab esimeselt tii-alalt, järgmise reitinguga mängija alustab teiselt tii-alalt, jne. Seda protsessi jätkatakse kuni kõik mängijad on tii-aladele gruppidesse jagatud. Näiteks, 3 tii-ala peale jaotatud 12 mängijaga divisjon näeks välja selline:

   1. tii-ala: mängijad 1, 4, 7, ja 10

   2. tii-ala: mängijad 2, 5, 8, ja 11

   3. tii-ala: mängijad 3, 6, 9, ja 12

3. Juhul kui divisjon piisavalt suur, et mitmeks sektsiooniks jagada, peaks mängijaid jaotama reitingu järgi (näiteks: 72 kõrgema reitinguga A-sektsioonis ja 72 madalama reitinguga B-sektsioonis) ning seejärel esimese ringi tarvis osa-sisesed järjestused ära segama.

4. C-taseme võistlustel on võimalik divisjone juhuslikult segamini grupeerida (AINULT esimesel ringil) selle erandiga, et Juunior ≤15, Juunior ≤12, Juunior ≤10, Juunior ≤08, Juunior ≤06 divisjonide mängijaid võib kokku panna ainult samade divisjonide mängijatega.

C. Igal järgneval ringil peaks mängijaid divisjoni siseselt grupeerima nii palju kui võimalik.

D. Divisjoni siseselt peaks mängijaid grupeerima väiksema skoori järgi. (Vt viigiseisu lahutamise kohta 1.09 Viigiseis.) Kõige väiksema skooriga grupp alustab kõige väiksema numbriga rajalt, ja nii edasi. Tii-aegade puhul on kõige väiksema skooriga grupil kõige hilisem tii-aeg.

E. Sama punktisumma puhul tuleb viigiseis lahutada (vt 1.09 Viigiseis)

F. Õiglase mängu põhimõtet arvestades peab ühes grupis olema vähemalt 3 mängijat, välja arvatud asjaoludel, mida on peakohtunik pidanud oluliseks. Juhul, kui ühes grupis on vähem kui 3 mängijat, peab seda gruppi rajal saatma selleks määratud kohtunik, kes võib ka kaasa mängida nii kaua, kuni see ei sega grupis olevaid võistlevaid mängijaid.

G. Grupi suurus ei tohi olla rohkem kui 5 mängijat. Võimaluse korral peaks grupid koosnema 4 mängijast.

H. Kui mängida soovijaid on rohkem, kui ühel ringil korraga mängima mahub, võidakse mängijad poolitada sektsioonideks. Sama divisjoni mängijad peavad võistlusel mängima täpselt sama paigutusega rajal.

I. Kui olud mõjutavad eri sektsioone erineval viisil, võib peakohtunik kasutada edasipääsejate väljaselgitamiseks alljärgnevat metoodikat: mängijad paigutatakse sektsiooni siseselt paremusjärjekorda tulemustele vastavalt ning igast sektsioonist pääseb edasi võrdväärne arv mängijaid. Järgmisse ringi neid tulemusi edasi ei kanta.

J. Meedia tarvis loodud „Super grupid” EI ole esimesel ringil lubatud, välja arvatud juhul, kui gruppi filmitakse ning nii grupi iga mängija kui ka PDGA võistlussarja juhataja on selle heaks kiitnud.

1.07 Mängu peatamine

Kõigi kohalviibijate turvalisus on PDGA võistlustel ülimalt tähtis. Peakohtunikke ärgitatakse kasutama kõiki kättesaadavaid

1.05 Harjutusringid ja mängu alustamine, hilised saabujad

A. Harjutusringide planeerimine enne võistlust on iga mängija enda vastutusel. Radade kasutatavus ja harjutusringideks valmisolek võib turniiriti erineda (üksikasjalikuma kirjelduse leiab võistlussarja normatiivides). Park või rajad on harjutamiseks suletud võistluste ajal ning muudel, peakohtuniku poolt määratud aegadel.

B. Võistlusel kasutatakse mängu alustamiseks kahte tüüpi starti:

1. Shotgun start (ringid, kus mitu gruppi alustab mängu üheaegselt): Kokkulepitud ajal jagatakse mängijatele võistluse keskuses skoorikaardid. Kui kaardid on jagatud, antakse mängijatele piisavalt aega, jõudmaks neile määratud tii-alale. Märguandmiseks, et võistluse alguseni on jäänud veel 2 minutit, kasutatakse valjuhäälset signaali, näiteks õhupasunat. See märguanne koosneb kahest järjestikku kõlavast lühikesest signaalist. Peale seda märguannet peavad mängijad lõpetama harjutusvisked ning liikuma koheselt oma tii-alale. Mäng algab, kui kõlab üks pikk signaal. Seejärel peab mängija, kelle käes on skoorikaardid, ette lugema mängijate viskejärjekorra.
2. Järjestikune start ehk Tii-Aegadega start (golf-start) (ringid, kus mängijate grupid alustavad samalt tii-alalt üksteise järel): Mängija alustab võistlust korraldaja poolt määratud ajal. Mängijatel on soovitatav käia starteri juurest läbi 10 minutit enne oma tii-aega. Mängijatel on võimalus teha harjutusviskeid nii kaua, kuni nende grupp läheb rajale eeldusel, et nad ei sega juba rajale läinud mängijaid.

C. Kui mängija sooritab viske kahe minuti signaali ja ringi algusaja vahel ning kui seda nägi kaks või enam mängijat või kohtunik, tehakse talle hoiatus. Mängija järgnevad visked sama perioodi sees, kui neid nägi kaks või enam mängijat või kohtunik, toovad kaasa ühe karistusviske lisamise mängija tulemusele, hoolimata visete arvust.

D. Igal mängijal on kohustus olla rajal valmis, et alustada mängu õigeaegselt.

E. Kui mängijat pole kohal hetkel, kui on tema kord visata, ootab skoorikaardiga mängija 30 sekundit. Kui pärast selle aja möödumist ei ole mängija sooritanud viset, märgitakse mängijale selle raja eest tulemuseks raja par +4. Sama põhimõte kehtib ka kõigil järgnevatel radadel, millelt mängija puudub. Ühtegi rada uuesti või tagantjärele ei mängita. Kui mängija ei läbi ühtegi rada või jätab mängu pooleli, võidakse mängija peakohtuniku otsusel diskvalifitseerida.

F. Mängijad, kes on jäänud hiljaks kas Shotgun või Tii-aegadega starti, kohustuvad käima peakohtuniku, võistluse keskuse või Tii-aegadega starteri juurest läbi, et teada saada oma õige algusgrupp ning kohustuvad alustama mängu sellesama mängijagrupiga või grupiga, mille lõi peakohtunik mängija puudumise tõttu. Mängijale märgitakse par +4 iga raja eest, mille mängijagrupp on juba läbinud või avavisked lõpetanud. Mistahes teises grupis mängimine kujutab endast katset saada konkurentsieelist ja viib diskvalifikatsioonini.

1.06 Gruppide moodustamine ja osadeks poolitamine

A. Profi- ja amatöörklassi mängijad ei peaks mängima ühes grupis. Sama divisjoni mängijad peaksid olema kokku grupeeritud nii palju kui võimalik.

B. Kõik sama divisjoni mängijad peaksid

võistlemast loobumisest vähemalt 30 päeva enne võistluse algust, saab 100% oma raha tagasi (välja arvatud teenustasu kuni 10 €).

D. Mängija, kes ametlikult teatab võistlemast loobumisest 15 kuni 29 päeva enne võistluse algust, saab 100% oma raha tagasi (välja arvatud teenustasu kuni 10 €) AINULT siis, kui tema koha turniiril täidab kas keegi ootenimekirjast või kohapeal registreerunud (kui lubatud). Kui mängija koht EI täitu, saab peakohtunik anda KAS 50% raha tagasi VÕI mängija paketi väärtuse, mille mängija oleks võistlusel osalemise eest saanud (välja arvatud saatmiskulud). Juhul kui profidivisjoni mängija on võistlusel, millel puudub profimängija pakett väärtusega vähemalt 25% osalustasust, annab peakohtunik 50% raha tagasi.

E. Mängija, kes ametlikult teatab võistlemast loobumisest 14 päeva jooksul enne võistluse algust ning enne võistlusele registreerimise sulgemist ja ootenimekirja asendusmängijate avaldamist (soovitatavalt ühe nädala jooksul), saab 100% oma raha tagasi (välja arvatud teenustasu kuni 10 €) AINULT siis, kui tema koha turniiril täidab kas keegi ootenimekirjast või kohapeal registreerunud (kui lubatud). Kui mängija koht EI täitu, saab peakohtunik anda KAS 25% raha tagasi VÕI mängija paketi väärtuse, mille mängija oleks võistlusel osalemise eest saanud (välja arvatud saatmiskulud). Juhul kui profidivisjoni mängija on võistlusel, millel puudub profimängija pakett väärtusega vähemalt 25% osalustasust, annab peakohtunik 25% raha tagasi.

F. Mängija, kes ametlikult EI teata võistlusele registreeritud mängijakohast loobumisest enne võistlusele registreerimise sulgemist ja ootenimekirja asendusmängijate avaldamist ja jätab mängima tulemata, jääb oma osalustasust ilma ja talle EI anta ei raha tagasi ega mängija paketti. (Antud punkt EI kehti ootenimekirjas oleva mängija kohta; vt eespool 1.03.B.)

G. Major, National Tour ja A-tasemega võistluste peakorraldaja võib paluda võistlussarja juhatajal muuta C-, D-, ja E-punktide ajalist graafikut. Kui muudatus võimaldatakse, peab eeskiri olema selgelt avaldatud koos kõikide registreerimise materjalidega.

H. Juhul kui peakohtunik tühistab algselt välja pakutud divisjoni sinna registreerunud mängijate vähesuse tõttu (vt 2.01.K), saab selle divisjoni mängija, kes ei soovi mujale kriteeriumide poolest sobivasse divisjoni minna, oma raha täies ulatuses tagasi.

Märkus: on äärmiselt soovitatav, et suure võistlejaskonnaga võistlustel EI pandaks mängija pakkidesse isikustatud meeneid, kuna see teeb loobumise ja raha tagastamise protsessi keeruliseks. Isikustatud meeneid võiks ainult pakkuda ostmiseks registreerimise ajal eraldiseisva mitte-tagastatava tasu eest, mis ei ole seotud võistluse osalustasuga.

1.04 Võistlus-eelne check-in

A. Turniiri-eelne check-in on vajalik kõikidele mängijatele, kes osalevad Major- või Elite-sarjas/National Tour ja A-tasemega võistlustel, ning soovituslik kõigil teistel tasemetel.

B. Mängija, kes ei kinnita oma kohalolekut peakohtuniku poolt määratud ajaks, loobub sellega oma kohast ja osalustasust. Erandeid tehakse ainult peakohtuniku otsusel ning äranägemise järgi.

1. peatükk: Võistluste läbiviimise kord

1.01 Mängija sobivus

A. Kõigil liikmetel, kellel on PDGA kehtiv liikmelisus, võivad osaleda igas divisjonis, millesse nad kvalifitseeruvad vastavalt klassile (amatöör või professionaal), vanusele, soole ja reitingule. Erandid peavad saama eelneva heakskiidu PDGA võistlussarja juhatajalt. Vaata divisjoni kvalifitseerumise kohta täpsemalt 2. peatükki: Divisjoni kvalifitseerumine.

B. Mängijal peab olema kehtiv PDGA liikmelisus, et võistelda A- või B-taseme PDGA võistlustel.

C. Mängijad, kellel ei ole kehtivat PDGA liikmelisust, võivad osaleda kõigil teistel PDGA võistlustel, makstes mitte-liikme (non-member) tasu. See tasu kehtib kõigile mängijaile, välja arvatud mängijaile Juunioride divisjonis.

1.02 Võistlusele registreerimine

A. Eelregistreerimine on nõutav nii PDGA Major- ja Elite-sarjas kui ka National Tour võistlustel ning tungivalt soovituslik ülejäänud võistlustel.

B. Mängijat ei registreerita võistlusele ametlikult enne, kui tema osalustasu on laekunud ja korraldajate poolt kinnitatud.

C. Kõik vabad kohad täidetakse põhimõttel kes ees, see mees, välja arvatud juhul, kui divisjoni või profi-/amatöörklassi ülempiir on juba eelnevalt registreerimisega avaldatud. Sellisel juhul täidetakse iga divisjon või klass põhimõttel kes ees, see mees.

D. Ootenimekiri (üldine, klassi või divisjoni kaupa) koostatakse vastavalt eelnevalt avalikustatud ülempiirile.

E. Elektrooniliselt registreerunute järjestus määratakse registreerimise kuupäeva ja kellaaja järgi, mil osalustasu on elektroonilises keskkonnas päriselt laekunud.

F. Juhul kui mitu osalemistaotlust laekub ühel ajal, on eelisjärjekorras mängija, kelle PDGA number on väiksem.

G. Korraldajad peavad postitama eelregistreeritud mängijate nimekirjad ja ootenimekirjad veebilehel pdga.com ja/ või ametlikul võistluste registreerimise veebilehel ning uuendama neid nimekirju vähemalt kord nädalas.

H. Avaldatud võistluste nimekirjas peaksid olema kirjas ainult osalustasu tasunud registreerunud mängijad.

1.03 Võistlemast loobumine ja osalustasu tagastus

Võistluseeskiri

A. Mängija peab teatama oma loobumisest peakohtunikule e-posti või telefoni teel ainult turniiri jaoks välja kuulutatud kontaktandmete kaudu. Vestlusi kellegi muu kui peakohtunikuga, kaasa arvatud teiste korraldusmeeskonna liikmetega, ei peeta ametlikuks.

B. Mängija, kes võistlusele ei pääse või kes on ametlikult taotlenud ootenimekirjast eemaldamist enne võistlusele registreerimise sulgemist ja ootenimekirja asendusmängijate avaldamist (soovitatavalt ühe nädala jooksul), kuid kes on maksnud ootenimekirjas olemise eest ROHKEM kui nominaaltasu (10 €), saavad 100% oma raha tagasi, välja arvatud ootenimekirja tasu (10 €). Ootenimekirjas olnud mängijad, kes tasusid VAID mitte-tagastatava nominaaltasu (10 €), ei saa oma raha tagasi.

C. Mängija, kes ametlikult teatab

Professionaalne Discgolfi Assotsiatsioon
Täiendatud 1. jaanuar 2018

Discgolfi võistlusjuhend

Sissejuhatus

PDGA võistlusjuhend määratleb korra ja juhised PDGA võistluse korraldamiseks ning on mõeldud kasutamiseks koos PDGA reegliraamatu ja võistlussarja normatiivide dokumendiga. Juhendis välja toodud kord ja juhised on kohustuslikud kõigil PDGA võistlustel, kui ei ole määratletud teisiti. Kui peakorraldaja ehk TD (Tournament Director) leiab juhendist mõne sätte, mis tundub vastuvõtmatu, võib ta paluda võistlussarja juhatajalt (Tour Manager) reegli osas vabastust, võttes ühendust meilitsi tour@pdga.com või tel. (ameerika kood) +7062616342

Mängu vaim

Discgolfi mängitakse tavaliselt ilma kohtuniku järelevalveta. Mäng põhineb võistlejate ausameelsusel, arvestades teiste mängijatega ja pidades kinni reeglitest. Kõik mängijad peaksid juhinduma heast tavast – olema viisakad ja käituma sportlaslikult, sõltumata sellest kui võistlushimulised nad on. Eeltoodu on discgolfi mängu vaim.

Discgolfari koodeks

1. Mängi mõistlikult: Ära KUNAGI viska ketast sinule nähtamatusse kohta või kui viskeulatuses on mängijaid, pealtvaatajaid, jalutajaid või muid kohalviibijaid. Kasuta spotteri abi.
2. Suhtu rajasse lugupidavalt: Järgi kõiki ülespandud eeskirju. Ära pilla prahti maha, ära tee grafitit ega lõhu varustust ning riku taimestikku.
3. Esinda Sporti: Ole positiivne ja vastutustundlik. Juhenda teisi.

Loe lisa discgolfi eeskirjadest ja võistlustest veebilehel pdga.com

Sisukord

Sissejuhatus **1**

Mängu vaim **1**

Discgolfari koodeks **1**

1. peatükk: Võistluste läbiviimise kord **2**

1.01 Mängija sobivus 2
1.02 Võistlusele registreerimine 2
1.03 Võistlemast loobumine ja osalustasu tagastamine 2
1.04 Võistlus-eelne check-in 3
1.05 Harjutusringid ja mängu alustamine, hilised saabujad 4
1.06 Gruppide moodustamine ja sektsioonideks poolitamine 4
1.07 Mängu peatamine 5
1.08 Mängijate arvu vähendamine 7
1.09 Viigiseis 7
1.10 Auhindade jagamine 8
1.11 Kohtunikud 9
1.12 Peakohtunikud 9
1.13 Noorte ohutus 10

2. peatükk: Divisjonidesse kvalifitseerumine **10**

2.01 Üldosa 10
2.02 Erandid 11
2.03 Klassi vahetamine 12
2.04 Profimängijad amatööride klassis / amatöörmängijad profiklassis 12
2.05 Tõeline amatöör 12

3. peatükk: Mängijate käitumisreeglid **12**

3.01 Üldosa 12
3.02 Mängu tempo 13
3.03 Ebasportlik käitumine 13
3.04 Riietus võistlustel 14
3.05 Golfikärud, abilised ja grupid 15
3.06 Võistleja kohustused seoses meedia ja sponsoritega 15
3.07 Eeskirjad discgolfi kauba müüjatele võistlustel 16
3.08 Peakohtuniku õigused ja kohustused 16

© Copyright 2018 Professionaalne Discgolfi Assotsiatsioon (PDGA)

Professionaalne Discgolfi Assotsiatsioon

Discgolfi võistlusjuhend

Paige Pierce
PDGA #29190