

PDGA.com

Professional Disc Golf Associationin

Frisbeegolfin viralliset säännöt



Ricky Wysocki
PDGA #38008



800	Pelin kuvaus	1
801	Sääntöjen noudattaminen ...	1
	801.01 Reiluuden periaate	
	801.02 Sääntöjen valvonta	
	801.03 Sääntöratkaisusta valittaminen	
802	Heittäminen	3
	802.01 Heitto	
	802.02 Heittojärjestys	
	802.03 Liiallinen ajankäyttö	
	802.04 Avausheitto	
	802.05 Heittopaikka (lie)	
	802.06 Heittopaikan merkitseminen	
	802.07 Heittoasento	
803	Haitta ja vapautus	5
	803.01 Haitan siirtäminen	
	803.02 Vapautus haitasta	
	803.03 Radan vahingoittaminen	
804	Määrätyt reitit	6
	804.01 Määrätyt reitit (mandot)	
	804.02 Kielletyt reitit	
805	Määritellyt kiekon paikat	7
	805.01 Kiekon paikan määräytyminen	
	805.02 Kiekko yli kahden metrin korkeudessa	
	805.03 Kadonnut kiekko (lost disc)	
806	Määritellyt alueet	8
	806.01 Puttialue	
	806.02 Pelialueen ulkopuolinen alue (OB)	
	806.03 Tilapäinen haitta-alue (Casual Area)	
	806.04 Vapautusalue (Relief Area)	
	806.05 Rangaistusalue (Hazard)	
807	Väylän pelaaminen loppuun	10
808	Tulosten kirjaaminen	10
809	Muut heitot	11
	809.01 Hylätty heitto (Abandoned Throw)	
	809.02 Varaheitto (Provisional Throw)	
	809.03 Harjoitusheitto (Practice Throw)	
810	Peliin puuttuminen	12
811	Virheellinen peli	12
812	Käyttäytyminen	14
813	Välineet	15
	813.01 Sääntöjen vastainen kiekko	
	813.02 Sääntöjen vastainen apuväline	
Liite A: Reikäpelin säännöt		16
	A.01 Yleistä	
	A.02 Heittojärjestys	
	A.03 Rangaistukset	
	A.04 Tulosten kirjaaminen	
	A.05 Luovuttaminen	
	A.06 Ottelun voittaminen	
Liite B: Parifrisbeegolfin ja joukkuefrisbeegolfin säännöt		17
	B.01 Yleistä	
	B.02 Heittojärjestys	
	B.03 Rangaistukset	
	B.04 Heittopaikka	
	B.05 Pelitavat	
Liite C: Lisätietoja		20
Liite D: Muuntotaulukko		20
Liite E: Asiasanahakemisto		21
Kysymyksiä ja vastauksia		23
Tiivistelmä sääntömuutoksista		36



PDGA:n frisbeegolfin viralliset säännöt

800 Pelin kuvaus

Frisbeegolfissa on tarkoitus suorittaa rata alusta loppuun mahdollisimman pienellä heittomäärällä. Radalla on yleensä 9 tai 18 väylää, joista jokaisesta lasketaan tulos erikseen. Radan jokainen väylä aloitetaan tiialueelta ja päätetään väylämaaliin, eli koriin. Avausheiton jälkeen pelaajat jatkavat siitä, mihin edellinen heitto pysähtyi. Pelattuaan väylän loppuun pelaajat siirtyvät seuraavan väylän tiialueelle ja pelaavat väylän. Näin jatketaan, kunnes radan kaikki väylät on pelattu.

Frisbeegolfiradat on tavallisesti suunniteltu vaihtelevaan metsäiseen maastoon, jonka luonnolliset esteet rajoittavat kiekkojen lentoratoja. Luonnolliset esteet ovat oleellinen osa peliä, eivätkä pelaajat saa missään tapauksessa muuttaa niitä helpottaakseen väylän pelaamista. Pelaajien tulee pelata rata sellaisena kuin se on ja jatkaa siitä, mihin edellinen heitto pysähtyi, ellei näissä säännöissä toisin määrätä.

801 Sääntöjen noudattaminen

801.01 Reiluuden periaate

A. Nämä säännöt on suunniteltu reilun pelin hengen edistämiseksi kaikkien pelaajien keskuudessa. Sääntöjä tulkitessaan pelaajien tulee käyttää sitä sääntöä, joka lähimmin käsittelee kyseistä tilannetta. Jos jotakin tilannetta ei täsmällisesti määritellä säännöissä, noudatetaan reiluuden periaatetta. Yleensä paras tapa on noudattaa tai käyttää päätöksenteon apuna lähintä olemassa olevaa sääntöä tai sen henkeä.

801.02 Sääntöjen valvonta

- A. Pelaajat jaetaan jokaiselle kierrokselle **ryhmään**, joka pelaa väylät yhdessä, kirjaa tulokset yhdessä ja valvoo yhdessä omaa sääntöjen noudattamistaan. Kaikki sääntötulkinnat tulee tehdä enemmistöpäätöksellä ryhmän sisällä.
- B. Pelaajien tulee huomauttaa sääntörikkomuksesta, kun selvä virhe on tapahtunut. Huomautus tulee tehdä aina välittömästi (lukuun ottamatta virheellistä peliä).

- C. Pelaaja voi huomauttaa saman ryhmän pelaajan virheestä ilmoittamalla virheestä koko ryhmälle. Toisen pelaajan tekemän huomautuksen voi vahvistaa samalla tavalla ilmoittamalla koko ryhmälle.
- D. Kun pelaaja rikkoo tiettyjä sääntöjä ensimmäisen kerran, siitä seuraa **varoit**us. Myöhemmästä saman säännön rikkomisesta seuraa yksi tai useampia rangaistusheittoja. Jos rikkeestä annetaan varoitus riittää, että yksi pelaaja huomauttaa virheestä. Toisen pelaajan ei tarvitse vahvistaa huomautusta. Varoitukset eivät pysy voimassa myöhemmälle kierrokselle tai katkaisupeliin.
- E. Jos rikkeestä seuraa vähintään yksi rangaistusheitto, tulee vähintään toisen pelaajan tai kilpailun virallisen toimitsijan vahvistaa huomautus. Pelaajalle merkitään **rangaistusheitto** sääntörikkeen tai heittopaikan siirron vuoksi kyseisen säännön mukaisesti.
- F. **Virallinen toimitsija** on kilpailunjohtajan (Director) erikseen nimeämä henkilö, jolla on oikeus tehdä sääntötulkintoja pelin aikana. Virallinen toimitsija voi vahvistaa minkä tahansa pelaajan tekemän huomautuksen tai huomauttaa itse sääntörikkeestä. Virallisen toimitsijan tekemää huomautusta ei tarvitse vahvistaa. Jos virallinen toimitsija pelaa itse, hän ei voi tehdä virallisen toimitsijan ominaisuudessa sääntötulkintoja samassa luokassa pelaavien pelistä.
- G. **Kilpailunjohtaja** on henkilö, joka on vastuussa koko kilpailusta. Kilpailunjohtaja voi olla TD (Tournament Director), ratajohtaja (Course Director) tai liiganjohtaja (League Director). Vain kilpailunjohtaja voi sulkea pelaajan kilpailusta. Kilpailunjohtajan päätökset ovat lopullisia.
- H. Jos heitto tai toiminto rikkoo useampaa sääntöä, tuomitaan sen säännön mukaan, josta seuraa eniten rangaistusheittoja. Jos rangaistusheittoja seuraisi yhtä monta, tuomitaan sen säännön mukaan, jota rikottiin ensin.

801.03 Sääntöratkaisusta valittaminen

- A. Jos ryhmässä ei saada tehtyä enemmistöpäätöstä, tuomitaan tilanne sen tulkin mukaan, joka on edullisin pelaajan kannalta.
- B. Kuka tahansa pelaaja voi valittaa ryhmän ratkaisusta viralliselle toimitsijalle tai virallisen toimitsijan ratkaisusta kilpailunjohtajalle ilmoittamalla tästä ryhmälle viipymättä ja selkeästi. Jos virallinen toimitsija tai kilpailunjohtaja on välittömästi tavoitettavissa, ryhmä siirtyy sivuun odottamaan ratkaisua ja antaa muiden ryhmien ohittaa heidät.
- C. Jos virallista toimitsijaa tai kilpailunjohtajaa ei ole välittömästi tavoitettavissa, pelaaja voi pelata varaheittojen sarjan kaikkien mahdollisten eri tulkintojen mukaisesti ja myöhemmin, kun se on mahdollista esittää asian kilpailunjohtajan tai virallisen toimitsijan ratkaistavaksi.
- D. Jos ryhmän tuomio kumotaan, virallinen toimitsija tai kilpailunjohtaja voi korjata pelaajan tuloksen oikean tulkin mukaan mukaiseksi, tai vaihtoehtoisesti kilpailunjohtaja voi määrätä pelaajan pelaamaan yhden tai useamman väylän uudestaan. Kilpailunjohtajan päätös on lopullinen.

802 Heittäminen

802.01 Heitto

A. **Heitto** on kiekon lähettäminen tarkoituksella liikkeelle siitä irti päästäen. Kaikki kilpailumielessä tehdyt yritykset muuttaa heittopaikka lasketaan heitoiksi.

802.02 Heittojärjestys

- A. Ensimmäisellä pelattavalla väylällä ryhmän pelaajat heittävät avausheittonsa tuloskortin tai -korttien osoittamassa järjestyksessä.
- B. Avausheittojärjestys myöhemmillä väylillä määräytyy edellisen väylän tulosten perusteella siten, että edellisellä väylällä parhaan tuloksen saanut heittää ensin. Tasatulokset eivät muuta järjestystä.
- C. Kun kaikki ryhmän pelaajat ovat heittäneet avausheittonsa, peliä jatkaa aina kulloinkin kauimpana väylämaalista oleva pelaaja (**vuorossa oleva pelaaja**).
- D. Jos pelaaja heittää uudestaan samalta heittopaikalta, tai heittää uusintaheiton, pelaaja jatkaa vuorossa. **Uusintaheitto** on ylimääräinen heitto samalta heittopaikalta, joka lasketaan alkuperäisen heiton sijasta.
- E. Pelin nopeuttamiseksi myös toinen pelaaja voi heittää ensin, jos seuraavana vuorossa oleva pelaaja siihen suostuu, tai heitto ei vaikuta millään tavalla seuraavana vuorossa olevan pelaajan peliin.
- F. Väärällä vuorolla heittäminen on käytösrikkomus.
- G. Kilpailun aikana ryhmä ei saa ohittaa edellä pelaavaa ryhmää, ellei virallinen toimitsija niin määrää tai edellä oleva ryhmä väistä sääntöjen edellyttämän syyn vuoksi.

802.03 Liiallinen ajankäyttö

- A. Pelaaja on käyttänyt liikaa aikaa, jos hän on paikalla, mutta ei ole heittänyt 30 sekunnin kuluessa siitä kun;
1. edellisenä vuorossa ollut pelaaja on heittänyt, ja
 2. hänellä on ollut tarpeeksi aikaa siirtyä omalle kiekolleen ja määrittää heittopaikka, ja
 3. on hänen vuoronsa heittää, ja
 4. pelialue on vapaa ja häiriötön.
- B. Ensimmäisestä liiallisesta ajankäytöstä on pelaajalle annettava varoitus. Jokaisesta varoituksen saamisen jälkeen saman kierroksen aikana tapahtuneesta aikarajan ylityksestä määrätään pelaajalle yksi rangausheitto. Katso kohdasta 811.F.5 miten tuomitaan jos pelaaja ei ole paikalla omalla vuorollaan.

802.04 Avausheitto

- A. Jokaisella väylällä peli aloitetaan tiialueelta. **Tii** tai **tiialue** on tiimatto tai muusta materiaalista tehty tii. Jos varsinaista tiitä ei ole, tiialue ulottuu 3 metriä tiilinjasta kohtisuoraan taaksepäin. **Tiilinja** on tiin etureuna tai kahden, tiin ulkoreunoja merkitsevän merkin välinen linja.
- B. Kiekon irtoamishetkellä heittäjän on koskettava tiialueen pintaa vähintään yhdellä tukipisteellä, ja kaikkien tukipisteiden on oltava tiipaikan alueen sisäpuolella. **Tukipiste** on mikä tahansa pelaajan kehon osa, joka on kosketuksissa pelialustaan tai muuhun tukeaan tarjoavaan esineeseen sillä hetkellä, kun kiekko irtoaa pelaajasta. Ennen kiekon irtoamishetkeä ja sen jälkeen tukipisteitä saa olla myös tiipaikan ulkopuolella, mutta ei irtoamishetkellä.
- C. Pelaaja, joka rikkoo sääntöä 802.04 B tekee heittoasentovirheen ja hänelle merkitään yksi rangaistusheitto.

802.05 Heittopaikka (lie)

- A. **Heittopaikka** (lie) on se kohta pelialustalla, jolta pelaaja ottaa heittoasennon. **Pelialusta** on pinta, joka kantaa pelaajan (yleensä maanpinta) ja, josta on kohtuullisesti mahdollista ottaa heittoasento. Pelialusta voi olla toisen pelialustan ylä- tai alapuolella. Jos on epäselvää onko pinta pelialusta, virallinen toimitsija tai kilpailunjohtaja tekee päätöksen.
- B. Väylän ensimmäisen heiton heittopaikka on tiialue.
- C. Drop zone on heittopaikka. **Drop zone** on Kilpailunjohtajan määrittelemä paikka, josta jatketaan peliä tietyissä määritellyissä tilanteissa. Drop zone merkitään ja sieltä pelataan tiialuetta vastaavalla tavalla. Tiialue voidaan nimetä drop zoneksi.
- D. Kaikissa muissa tapauksissa heittopaikka on 20 cm leveä ja 30 cm pitkä suorakulmio merkkauksiekon takareunan takana ja jonka keskilinja on pelilinjalla. **Pelilinja** on kuvitteellinen linja pelialustalla, joka kulkee väylämaalin keskipisteestä merkkauksiekon keskikohtaan ja siitä taaksepäin. **Merkkauksiekko** tai **mini** on kiekko, jolla heittopaikka merkitään säännön 802.06 mukaan.

802.06 Heittopaikan merkitseminen

- A. Heitetty kiekko, joka on pelialueella (In Bounds) ja pelialustalla on merkkauksiekko, joka merkitsee heittopaikan.
- B. Vaihtoehtoisesti heittopaikan merkitsemiseen voidaan käyttää minikiekkoa. Mini asetetaan pelialustalle pelilinjalle siten, että se koskettaa heitetyn kiekon etureunaa (= väylämaalin puolella). **Mini** on pieni kiekko, jota ei käytetä pelaamiseen ja joka täyttää PDGA:n tekniset minikiekon vaatimukset.
- C. Kun heitetty kiekko ei ole pelialustalla pelialueella tai, kun heittopaikkaa sääntöjen mukaan siirretään, tulee heittopaikka merkitä minillä kyseisen säännön mukaisesti.
- D. Heittopaikan merkitseminen muulla kuin edellä mainitulla tavalla on heittopaikan

merkitsemisriike. Ensimmäisestä heittopaikan merkitsemisrikkeestä annetaan pelaajalle varoitus. Jokaisesta myöhemmästä saman kierroksen aikana tapahtuneesta merkintärikkeestä pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.

802.07 Heittoasento

- A. Jos heittopaikka on merkitty merkkaukiekolla, pitää kiekon irrotessa:
1. vähintään yhden tukipisteen koskea pelialustaa heittopaikalla, ja
 2. kaikkien tukipisteiden olla merkkaukiekon takareunan takana, ja
 3. kaikkien tukipisteiden olla pelialueella (IB).
- B. Drop zonelta pelataan kuten tiialueelta. Katso 802.04 B.
- C. Pelaaja, joka rikkoo sääntöä 802.07 A tai 802.07 B on tehnyt heittoasentovirheen ja hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto.

803 Haitat ja vapautus

803.01 Haitan siirtäminen

- A. Pelaajan on valittava sellainen heittoasento, joka liikuttaa vähiten mitä tahansa radan pysyvää ja olennaista haittaa. Kun sääntöjen mukainen heittoasento on saavutettu, pelaaja ei saa siirtää haittoja tehdäkseen tilaa heittoliikkeelle. Pelaajan heittoliike saa kuitenkin tarkoituksettomasti siirtää haittaa.
- B. Pelaaja ei saa siirtää mitään radan haittoja lukuun ottamatta näitä poikkeuksia:
1. Pelaaja saa siirtää irrallisia haittoja (casual obstacle), jotka ovat heittopaikalla tai sen takana. **Irrallisia haittoja** ovat mitkä tahansa irtonaiset haitat, kuten kivet, lehdet tai irtonaiset oksat, tai mitkä tahansa muut haitat, jotka kilpailunjohtaja määrittelee irrallisiksi haitoiksi.
 2. Pelaaja voi käskeä toista pelaajaa siirtymään tai siirtämään varusteitaan.
 3. Ratavarustuksen saa korjata tarkoituksenmukaiseksi, ja siirretyt haitat voi palauttaa paikoilleen.
- C. Jos pelaaja siirtää mitä tahansa muita radan haittoja kuin yllä sallittuja, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto.

803.02 Vapautus haitasta

- A. Pelaaja voi saada vapautuksen seuraavista haitoista heittopaikalla tai sen takana: moottoriajoneuvot, haitalliset hyönteiset tai eläimet, ihmiset tai mitkä tahansa muut kilpailunjohtajan määrittelemät haitat tai alueet. Jos pelaaja ottaa vapautuksen, hän merkitsee uuden heittopaikan pelilinjalla korista pois päin lähimpään vapauttavaan paikkaan.

- B. Jos suuri kiinteä haitta estää pelaajaa ottamasta sääntöjen mukaista heittosentoa merkkaukiskiekon takana, tai estää pelialustan ylä- tai alapuolella olevan heittopaikan merkitsemisen, pelaajan pitää merkitä uusi heittopaikka välittömästi haitan taakse pelilinjalta.
- C. Jos pelaaja ottaa vapautuksen muuten kuin edellä olevien sääntöjen mukaisesti, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto.
- D. Pelaaja voi koska tahansa ottaa valinnaisen vapautuksen ilmoittamalla tästä ryhmälle. Pelaaja voi siirtää heittopaikan miten kauas tahansa pelilinjalta korista pois päin. Hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto.
- E. Jos heitosta seuraa rangaistus OB:n tai kahden metrin säännön vuoksi, saa pelaaja ottaa valinnaisen vapautuksen ilman lisärangaistusta.

803.03 Radan vahingoittaminen

- A. Jos pelaaja tarkoituksellisesti vahingoittaa mitä tahansa radalla olevaa, hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa. Pelaaja voidaan myös sulkea kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.03 mukaisesti.

804 Määrätyt reitit

804.01 Määrätyt reitit ja kierrettävät esteet (mandot)

- A. **Määrätty reitti** rajoittaa kiekon mahdollisia reittejä väylämaaliin. Reitti määritetään yhdellä tai useammalla **mandolla**. Mandolle määrätään tietty kierto: vasemmalta, oikealta, ali tai yli. Tavallisimmat mandot ovat **yksittäinen mando**, joka kierretään vasemmalta tai oikealta; **tupl mando**, joka tulee ymmärtää kahtena yksittäisenä mandona, joiden välistä tulee pelata ja **korkeusrajoitettu tupl mando** (porttimando), joka lisää ylärajan tupl mandoon.

804.02 Kielletyt reitit

- A. Mandolinjat
1. **Mandolinja** on kilpailunjohtajan pelialustalle merkitsemä linja, joka määrittää milloin kiekko on kiertänyt mandon väärin.
 2. Jos yksittäiselle mandolle ei ole merkitty mandolinjaa, se määritellään suoraksi linjaksi, joka jatkuu äärettömästi mandon keskeltä sen väärälle puolelle, kohtisuoraan siitä linjasta, joka yhdistää mandon edelliseen mandoon, tai jos edellistä mandoa ei ole, tiihin.
 3. Jos tupl mandolle ei ole merkitty linjoja, sillä on kaksi linjaa, yksi kullekin mandolle. Molemmat linjat määritellään, kuten yksittäiselle mandolle.
 4. Tupl mandolla voi olla korkeusrajoitus, jolloin kolmas linja yhdistää kaksi muuta mandoa ja väärä puoli on joko tämän linjan ylä- tai alapuolella.
- B. Heitto on kiertänyt mandon väärin, jos kiekko tiin suunnasta ylittää mandolinjan

kokonaan eikä palaa takaisin tiin puolelle. (Heitto tai heittojen sarja, joka ylittää linjan molempiin suuntiin, ei ole ylittänyt linjaa.)

- C. Jos pelaaja kiertää mandon väärin, hänen tulokseensa lisätään yksi rangais-
tusheitto. Hän heittää seuraavan heittonsa joko mandolle määritellyltä drop
zonelta tai jos drop zonea ei ole määritelty, edelliseltä heittopaikalta.
- D. Lähin mando, jonka mandolinjan yli kulkee linja heittopaikalta väylämaaliin, tulkita-
an väylämaaliksi kaikkia heittopaikkaan, heittoasentoon, haittoihin ja vapautuksiin
liittyviä sääntöjä tulkittaessa yhtä poikkeusta lukuun ottamatta: 806.01 Puttialue.

805 Määritellyt kiekon paikat

805.01 Kiekon paikan määräytyminen

- A. Kiekon paikka on se kohta, johon kiekko jää paikalleen ensimmäisen kerran.
- B. Kiekon katsotaan jääneen paikalleen, kun se ei enää liiku. Jos kiekko on veden
tai puun osien varassa ja liikkuu ainoastaan veden, tuulen tai puun osien liikkeen
vuoksi, sen katsotaan jääneen paikalleen.
- C. Jos kiekko jää paikalleen pelialustan ylä- tai alapuolelle, sen paikka on pelialus-
talla kohtisuoraan kiekon ala- tai yläpuolella.
- D. Jos heitetty kiekko hajoaa kappaleiksi heiton aikana, kiekon paikka määritetään
suurimman palan mukaan.

805.02 Kiekko yli kahden metrin korkeudessa

- A. **Kahden metrin sääntö** viittaa sääntöön 805.02. Kahden metrin sääntö ei ole
voimassa, ellei kilpailunjohtaja ole erikseen ilmoittanut sen olevan voimassa koko
radalla, tietyillä väylillä tai yksittäisissä paikoissa.
- B. Jos kahden metrin säännön ollessa voimassa kiekko jää paikalleen yli kahden
metrin korkeuteen pelialueella (IB) (mitattuna kiekon alimmasta kohdasta koh-
tisuoraan pelialustaan sen alapuolella), pelaajan tulokseen lisätään yksi rangais-
tusheitto. Kiekon paikka on pelialustalla kohtisuoraan kiekon alapuolella.
- C. Kahden metrin sääntö ei koske pelattavan väylän korin kannattelemaa kiekkoa.
- D. Jos heittäjä liikuttaa kiekkoa ennen kuin on ratkaistu, onko se yli kahden metrin
korkeudella, kiekon tuomitaan olleen yli kahden metrin korkeudella.

805.03 Kadonnut kiekko (lost disc)

- A. Kiekko tuomitaan kadonneeksi, mikäli sitä ei löydy kolmen minuutin kuluessa
siitä, kun kiekon heittänyt pelaaja saapuu paikalle, jossa kiekon oletetaan olevan.
Kuka tahansa ryhmän pelaajista tai virallinen toimitsija voi aloittaa kolmen
minuutin ajanoton. Ajanoton aloittamisesta tulee ilmoittaa koko ryhmälle.
- B. Ryhmän kaikkien pelaajien on osallistuttava kiekon etsintään. Osallistumatta
jättäminen on käytösriike.

- C. Kun pelaajan kiekko julistetaan kadonneeksi, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto. Pelaaja jatkaa peliä edelliseltä heittopaikalta. Jos väylälle on määritetty drop zone kadonneita kiekkoja varten, pelaaja voi valita jatkavansa drop zonelta edellisen heittopaikan sijasta.
- D. Mikäli ennen kilpailun päättymistä havaitaan, että kadonneeksi julistettu kiekko oli siirretty tai tarkoituksellisesti otettu haltuun, rangaistun pelaajan tuloksesta vähennetään kaksi heittoa kyseiseltä väylältä.
- E. Jos kadonneita kiekkoja varten on määritetty drop zone, kilpailunjohtaja voi etukäteen sallia, että pelaajat voivat halutessaan mennä suoraan drop zonelle, jolloin tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa.

806 Määritellyt alueet

806.01 Puttialue

- A. Mikä tahansa heitto enintään 10 metrin etäisyydellä väylämaalista on **putti**. Etäisyys mitataan merkkaukiekon takareunasta väylämaalin juureen.
- B. Pelaajan on osoitettava pysyvänsä tasapainossa merkkaukiekon takana ennen kuin lähestyy väylämaalia putin jälkeen. Jos pelaaja ei tee tätä, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto.

806.02 Pelialueen ulkopuolinen alue (OB)

- A. **Pelialueen ulkopuolinen alue (OB)** on kilpailunjohtajan määrittelemä alue, josta ei saa heittää ja jossa ei saa olla tukipisteitä heitettäessä. Pelialueen rajaviiva (OB-viiva) itsessään on pelialueen ulkopuolista aluetta. Mikä tahansa radan alue, jota ei ole määritetty OB:ksi on **pelialuetta (IB)**.
- B. Kiekko on pelialueen ulkopuolella (OB:lla), jos sen paikka on selvästi kokonaan pelialueen ulkopuolella.
- C. Jos kiekkoa ei löydetä, se tuomitaan OB-säännön mukaan, jos voidaan kohtuullisen varmasti todeta sen päätyneen pelialueen ulkopuolelle. Jos tällaista näyttöä ei ole, kiekko tuomitaan kadonneeksi ja peliä jatketaan säännön 805.03 mukaan.
- D. Jos kiekon tuomitaan olevan pelialueen ulkopuolella, pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Pelaajan seuraava heittopaikka on joku seuraavista:
 1. Edellinen heittopaikka.
 2. Heittopaikka korkeintaan metrin päässä kohtisuoraan siitä kohdasta, jossa kiekko edellisen kerran oli pelialueella. Uusi heittopaikka tulee merkitä minillä.
 3. Jos heittopaikkaa ei voi merkitä kohtisuoraan (esimerkiksi OB:n kulman takia. Suom. huom.), merkitään heittopaikka minillä sellaiseen kohtaan, joka on mahdollisimman lähellä sitä kohtaa, jossa kiekko oli edellisen kerran pelialueella ja, joka on korkeintaan metrin päässä kaikista OB-rajoista.

Kilpailunjohtaja voi rajoittaa näitä kolmea vaihtoehtoa vain PDGA Tour Managerilta etukäteen haetulla luvalla.

Kilpailunjohtaja voi antaa pelaajille lisäksi seuraavat mahdollisuudet:

4. OB:lle määritelty drop zone.
 5. Heittopaikka korkeintaan metrin päässä kohtisuoraan OB-rajaa lähimmästä kohdasta, jossa kiekko on. Uusi heittopaikka tulee merkitä minillä.
- E. Jos heitetyn kiekon paikka on pelialueella (in-bounds) alle metrin päässä OB-linjasta, heittopaikan voi merkitä minillä pelialustalle mihin kohtaan tahansa 1 metrin mittaista janaa, joka kulkee heitetyn kiekon keskipisteen kautta kohtisuoraan OB-linjan lähimpään pisteeseen.
- F. OB-linja tulkitaan pystysuoraksi tasoksi. Heittopaikkaa merkittäessä voi enintään metrin vapautuksen ottaa miltä tahansa korkeudelta OB-linjasta.
- G. Jos OB:lle päätyneitä heittoa varten on määritetty drop zone, kilpailunjohtaja voi etukäteen määrittellä, että pelaajat voivat halutessaan mennä suoraan drop zonelle, jolloin tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa.
- H. Jos heittäjä liikuttaa kiekkoa ennen kuin on ratkaistu onko kiekko pelialueella, kiekon tuomitaan olleen pelialueen ulkopuolella.

806.03 Tilapäinen haitta-alue (Casual Area)

- A. **Tilapäinen haitta-alue** on tilapäinen vesi tai mikä tahansa kilpailunjohtajan erikseen ennen kierrosta tilapäiseksi haitta-alueeksi määrittämä alue. **Tilapäinen vesi** on mikä tahansa veden kerääntymä, joka on pelialueella (in-bounds) ja jota kilpailunjohtaja ei ole erikseen määrännyt pelattavaksi alueeksi.
- B. Tilapäiseltä haitta-alueelta saa siirtää heittopaikan suoraan pelilinjalla väylämaalista pois päin ensimmäisen vapauttavan paikkaan (ellei kilpailunjohtaja ole erikseen antanut lupaa siirtää heittopaikkaa vielä kauemmas).

806.04 Vapautusalue

- A. **Vapautusalue** on mikä tahansa kilpailunjohtajan erikseen ennen kierrosta määrittämä alue, josta ei saa pelata, tai mikä tahansa pelialueella (IB) oleva alue, jonne ei saa lain mukaan mennä. Vapautusalue pelataan kuten OB-alue, mutta pelaajan tulokseen ei lisätä rangaistusheittoa.

806.05 Rangaistusalue (hazard)

- A. **Rangaistusalue** on kilpailunjohtajan määrittämä alue, jonne päätyneestä heitosta pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.
- B. Kiekko on rangaistusalueella, jos sen paikka on selvästi kokonaan rangaistusalueella.
- C. Rangaistusalueelle heittäneen pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Heittopaikkaa ei muuteta vaan peliä jatketaan normaalisti kiekon paikasta.

- D. Jos heittäjä liikuttaa kiekkoa ennen kuin on ratkaistu onko kiekko rangaistusalueella, kiekon tuomitaan olleen rangaistusalueella.

807 Väylän pelaaminen loppuun

- A. **Väylämaali** on laite, jonka tarkoitus on määrittää väylän pelaaminen loppuun yksiselitteisesti. **Kori** on suunniteltu kiekkojen kiinni ottamiseen. Kori koostuu yleensä keskitolppaan kiinnitetystä ketjünkannattimesta, ketjuista ja koriosasta. **Kohdemaalissa** on yleensä merkitty kohdealue.
- B. Koriin pelattava väylä on suoritettu loppuun, kun pelaaja irrottaa kiekosta ja kiekko päätyy koriin koriosan yläreunan yläpuolelta ja ketjujenkannattimen alapuolelta ("alaraudan" yli ja "yläraudan" alta) ja kiekko pysähtyy korin kannattelemaksi.
- C. Kohdemaalisiin pelattava väylä on suoritettu loppuun, kun pelaaja irrottaa kiekosta ja kiekko osuu kohdemaalihin kohdealueeseen.

808 Tulosten kirjaaminen

- A. Pelaaja, jonka nimi on tulokortissa tai -korteissa ensimmäisenä, on ensisijaisesti vastuussa ryhmän tulokorttien noutamisesta.
- B. Ryhmän pelaajien tulee kirjata tuloksia tasapuolisesti paitsi, jos yksi pelaajista tai erillinen kirjaaja tarjoutuu kirjaamaan enemmän ja koko ryhmä hyväksyy tämän.
- C. Jokaisen väylän jälkeen kirjaaja kirjaa ryhmän jokaisen pelaajan tuloksen sellaisella tavalla että jokaisen pelaajan tulos tulee varmasti selväksi koko ryhmälle. Mahdolliset varoitukset tai rangaistukset tulee myös kirjata väylätuloksen yhteydessä.
- D. Kirjaaja merkitsee väylätulokseksi pelaajan heittojen yhteismäärän, mukaan lukien mahdolliset rangaistusheitot. Kierroksen kokonaistulos on väylätulosten yhteistuloksen ja mahdollisten lisärangaistusten summa. Merkinnä puuttumisesta tai minkä tahansa muun merkintätavan kuin numeroiden käyttämisestä rangaistaan säännön 808.G.2 mukaan.
- E. Jos pelaajan ilmoittamasta tuloksesta on erimielisyyttä, ryhmän on tarkasteltava väylää uudelleen ja pyrittävä päätyämään oikeaan tulokseen. Jos ryhmä ei pääse yhteisymmärrykseen pelaajan tuloksesta, heidän tulee pyytää Virallisen toimitsijan tai kilpailunjohtajan apua heti, kun se on käytännöllistä. Jos ryhmän kaikki pelaajat ovat yhtä mieltä siitä, että tulos on kirjattu väärin, sen voi korjata ennen tulokortin tai -korttien palauttamista.
- F. Jokainen pelaaja vastaa siitä, että hänen tulokorttinsa on palautettu 30 minuutin kuluessa **kierroksen päättymisestä**. Kierros on virallisesti päätynyt, kun viimeisenä radalla ollut ryhmä on päättänyt viimeisen väylänsä ja ryhmällä on ollut kohtuullisesti aikaa kortin palauttamiseen. Jos tulokorttia ei palauteta ajoissa, kaikkien siihen korttiin kirjattujen pelaajien tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa.

G. Kun tuloskortit on palautettu, kirjattu kokonaistulos on lopullinen lukuun ottamatta seuraavia tilanteita:

1. Tulokseen voidaan lisätä tai poistaa rangaistusheittoja siihen saakka, kunnes kilpailunjohtaja julistaa kilpailun virallisesti päättyneeksi tai, kun kaikki muistopalkinnot on jaettu.
2. Jos kierroksen yhteistulos on kirjattu väärin, laskettu väärin tai puuttuu kokonaan, lisätään pelaajan kierrostulokseen kaksi rangaistusheittoa. Rangaistusheittoja ei lisätä, jos pelaaja on palauttanut muuten oikein täytetyn tuloskortin, mutta tulosta on muutettu jälkikäteen havaittujen sääntörikkomusten vuoksi.

809 Muut heitot

809.01 Hylätty heitto (Abandoned Throw)

A. Pelaaja voi halutessaan hylätä minkä tahansa heiton ilmoittamalla siitä ryhmälle. Hylätty heitto lasketaan ja lisäksi pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Pelaaja jatkaa samalta heittopaikalta, josta heitti hylkäämänsä heiton. Hylätystä heitosta aiheutuneet rangaistusheitot mitätöidään.

809.02 Varaheitto (Provisional Throw)

A. **Varaheitto** on ylimääräinen heitto, jota ei lasketa pelaajan tulokseen, ellei sitä lopulta käytetä väylän loppuun pelaamiseen. Pelaajan tulee ilmoittaa ryhmälle heittävänsä varaheiton ennen sen heittämistä.

B. Pelaaja voi heittää varaheittoja:

1. Ajan säästämiseksi. Pelaaja voi ilmoittaa heittävänsä varaheiton koska tahansa, jos:
 - a. ei voida heti helposti sanoa onko heitetty kiekko kadonnut, päätynyt OB:lle tai ylittänyt mandolinjan, ja
 - b. ryhmä on yhtä mieltä siitä, että varaheitto voi nopeuttaa pelaamista. Heittäjä jatkaa siitä heitosta, jonka ryhmä tai virallinen toimitsija katsoo olevan oikea heittopaikka.
2. Valittaakseen sääntötulkinnasta, jos eri tulkinnat johtaisivat eri heittopaikkoihin. Väylän voi pelata loppuun varaheittojen sarjana, jos pelaaja on eri mieltä ryhmän päätöksestä ja virallista toimitsijaa ei ole heti saatavilla tai, jos pelaaja haluaa haastaa toimitsijan päätöksen. Molempien heittosarjojen tulokset kirjataan tuloskorttiin. Lopullisen päätöksen jälkeen vain käytetty heittosarja lasketaan pelaajan tulokseen.

809.03 Harjoitusheitto (Practice Throw)

A. **Harjoitusheittoiksi** lasketaan kaikki heitot, joiden tarkoitus ei ole yrittää muuttaa heittopaikkaa, paitsi alle 5 metriä ilmassa lentävät heitot, joiden tarkoitus on joko

laittaa sivuun kiekko, jota ei käytä, tai palauttaa kiekko pelaajalle. Kiekon pudotaminen ei ole harjoitusheitto. Harjoitusheitot mitätöidään.

B. Harjoitusheiton heittäneen pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.

810 Peliin puuttuminen

- A. Jos kiekko on siirtynyt sen jälkeen, kun se on pysähtynyt pelialustalle pelialueella, se palautetaan ryhmän päätöksen mukaan siihen paikkaan, johon se pysähtyi. Jos kiekko pysähtyi muualle, sitä ei tarvitse palauttaa alkuperäiseen paikkaansa, vaan sen paikka määräytyy sen mukaan mihin se ryhmän mukaan pysähtyi.
- B. Jos merkkaukiekko on siirtynyt, se palautetaan ryhmän päätöksen mukaan mahdollisimman lähelle alkuperäistä paikkaansa.
- C. Ihmiseen tai eläimeen osumisen jälkeen peliä jatketaan siitä, mihin kiekko jäi paikalleen.
- D. Heitto, jonka kulkuun vaikutettiin tarkoituksellisesti merkitään ryhmän päätöksen mukaan siihen paikkaan, jossa kiekon kulkuun vaikutettiin. Heittäjä voi pelata tältä heittopaikalta tai heittää uusintaheiton ilman rangaistusta.
- E. Jos pelaaja tietoisesti puuttuu peliin millä tahansa seuraavista tavoista, hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa:
1. Muuttaa heitetyn kiekon lentosuuntaa (muuten kuin estääkseen loukkaantumisen); tai,
 2. Siirtää tai pyrkii piilottamaan heitettyä kiekkoa tai miniä (muuten kuin tunnistukseen, hakeakseen tai merkitäkseen tai, kuten on säännön 810.H. mukaan sallittua).
- F. Jos pelaajan heitto osuu tahattomasti heittäjään itseensä tai hänen omiin varusteisiinsa, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto. Peliä jatketaan siitä mihin kiekko jäi paikalleen. Katso sääntö 810.E. liittyen tahalliseen peliin puuttumiseen.
- G. Pelaajien ei tule seisoa sellaisessa paikassa tai jättää varusteitaan siten, että se voi johtaa peliin puuttumiseen. Pelaaja voi vaatia muita pelaajia väistymään tai siirtämään varusteitaan, jos nämä voivat vaikuttaa heittoon. Kieltäytyminen tästä on käytösrike.
- H. Toisen pelaajan heittämän kiekon saa siirtää, mikäli se on heittopaikalla tai sen takana. Siirretty kiekko pitää palauttaa paikalleen heiton jälkeen. Ryhmä arvioi oikean paikan.

811 Virheellinen peli

A. Jokaisen pelaajan vastuulla on pelata rata oikein. Ennen kilpailun alkamista

pelaajien odotetaan osallistuvan **pelaajakokoukseen** ja selvittävän radalla valittavat erityisolosuhteet ja -säännöt, kuten lisäväylät, poikkeavat avauspaikat ja väylämaalien vaihtoehtoiset sijainnit, pelialueen rajat, mandot ja drop zonet.

- B. **Virheellinen peli** on tapahtunut, jos pelaaja ei suorita jokaista radan väylää määrätysti ja oikeassa järjestyksessä, tai on heittänyt minkä tahansa heiton väärältä heittopaikalta.
- C. Jos virheellinen peli havaitaan sen jälkeen, kun pelaaja on palauttanut tuloskortinsa, pelaajan tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa.
- D. Asentovirhe tai harjoitusheitto ei ole virheellinen peli.
- E. Jos pelaaja pelaa tarkoituksella virheellisesti saavuttaakseen etua, voidaan hänet sulkea kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.03 mukaisesti.
- F. Virheellisiä pelejä ovat:

- 1. **Väärä heittopaikka.** Pelaaja on heittänyt heittopaikalta, joka ei ole oikea heittopaikka. Esimerkiksi, jos hän on heittänyt:
 - a. avausheittonsa tiialueelta, joka ei ole kyseisen väylän määrätty tiialue; tai
 - b. heittopaikalta, joka ei ole edellisen heiton määräämä; tai
 - c. pelialueen ulkopuolelta, kuin heittopaikka olisi ollut pelialueella; tai
 - d. heittopaikalta, joka oli virheellisesti mandon kiertäneen heiton paikka, tai
 - e. vapautusalueelta, kuin heittopaikka ei olisi ollut vapautusalueella.

Jos virheellisen heiton jälkeen ei ole vielä heitetty jatkoheittoa, heittoa ei huomioida, pelaaja jatkaa oikealta heittopaikalta ja pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Jos virhe havaitaan vasta pelaajan seuraavan heiton jälkeen, pelaaja pelaa väylän loppuun ja hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa.

- 2. **Väärä väylämaali (kori).** Pelaaja päättää väylänsä väylämaaliin, joka ei ole kyseisen väylän väylämaali. Jos virhe havaitaan ennen pelaajan seuraavaa heittoa ja kiekko on pelipinnan yläpuolella, peliä jatketaan säännön 805.01 C mukaisesti. Jos pelaaja on jo heittänyt avausheittonsa seuraavalla väylällä, hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa.
- 3. **Väylän suorittaminen loppuun virheellisesti.** Pelaaja lopettaa kierroksen tai heittää avausheittonsa seuraavalla väylällä suorittamatta edellistä väylää loppuun. Hänen tuloksekseen merkitään virheellisesti pelatulla väylällä heitetty heitot, yksi heitto väylän pelaamiseksi loppuun sekä kaksi rangaistusheittoa virheellisestä pelistä. Jos pelaaja jättää tahallisesti väylän suorittamatta loppuun, hänen katsotaan keskeyttäneen kilpailun.
- 4. **Väyliä pelaaminen väärässä järjestyksessä.** Pelaaja on pelannut väylän tai väyliä loppuun väärässä järjestyksessä. Pelaaja jatkaa radan pelaamista oikeassa järjestyksessä. Väärässä järjestyksessä pelattujen väyliä määrää

riippumatta pelaajan tulokseen lisätään yhteensä kaksi rangaistusheittoa virheellisestä pelistä. Loppuun pelattujen väylien tulokset pysyvät ennallaan.

5. Myöhästymisen tai poissaolon vuoksi pelaamatta jäänyt väylä. Jos pelaaja ei ole paikalla heittämässä, kun on hänen heittovuoronsa, eikä saavu paikalle 30 sekunnin sisällä, hän ei heitä kyseistä väylää. Pelaajan tulokseksi merkitään väylän par ja lisätään neljä rangaistusheittoa. Par on tulos, joka taitavan pelaajan odotetaan kilpailunjohtajan arvion mukaan heittävän kyseiselle väylälle virheettömällä pelillä tavanomaisissa sääolosuhteissa. Katso lisätietoja myöhästymisestä Kilpailuoppaan kohdasta 1.05 B.
6. Pelaamatta jäänyt väylä. Kierros on päättynyt ja pelaajalta on jäänyt yksi tai useampia väyliä heittämättä. Pelaajalle merkitään jokaiselle pelaamatta jääneelle väylälle tulokseksi kyseisen väylän par ja neljä rangaistusheittoa per väylä.
7. Väärä väylä. Pelaaja on suorittanut loppuun väylän, joka ei kuulu kyseisen kierroksen rataan, ja jättänyt yhden kierrokseen kuuluvan väylän pelaamatta. Pelaajalle merkitään pelatun väylän väylätulos ja lisätään kaksi rangaistusheittoa.
8. Ylimääräinen väylä. Pelaaja on suorittanut loppuun väylän, joka ei kuulu kyseisen kierroksen rataan. Pelaajalle merkitään kaksi rangaistusheittoa. Ylimääräisen väylän tulosta ei lasketa.
9. Väärä aloitusväylä tai väärä ryhmä. Pelaaja on aloittanut pelaamisen väylällä tai ryhmässä, joka on eri kuin johon hänet on määrätty. Pelaaja jatkaa peliä ja hänen ensimmäiselle väylälleen merkitään kaksi rangaistusheittoa.

812 Käyttäytyminen

A. Pelaaja ei saa:

1. Heittää, jos heitto voi vahingoittaa jotakuta tai häiritä toista pelaajaa.
2. Heittää väärällä vuorolla ilman vuorossa olevan lupaa tai, jos se voisi vaikuttaa toiseen pelaajaan.
3. Häiritä tai käyttäytyä epäurheilijamaisesti. Eli pelaaja ei saa:
 - a. huutaa (lukuun ottamatta varoittamista, jos on riski että kiekko voi osua),
 - b. kiroilla,
 - c. lyödä, potkia tai heittää puiston, radan tai pelaajien välineitä,
 - d. liikkua tai puhua, kun toinen pelaaja heittää, tai
 - e. siirtyä vuorossa olevan pelaajan etupuolelle.
4. Jättää varusteitaan paikkaan, jossa ne voivat häiritä pelaajia tai olla heitettävän kiekon tiellä.

5. Roskata, mukaan lukien tupakantumppien jättäminen.
 6. Antaa polttamansa tupakan savun häiritä toista pelaajaa.
- B. Pelaajan pitää:
1. Toimia sääntöjen mukaan, mukaan lukien:
 - a. auttaa etsimään kadonnutta kiekkoa ja
 - b. siirtää varusteitaan pyydettyä ja
 - c. kirjata tuloksia asianmukaisesti.
 2. Seurata oman ryhmänsä muiden pelaajien heitot, jotta voi varmistaa, että heitot ovat sääntöjen mukaisia, ja jotta voi auttaa kiekkojen paikantamisessa.
- C. Ensimmäisestä käytösrikkeestä pelaajalle merkitään varoitus. Mistä tahansa myöhemmästä käytösrikkeestä saman kierroksen aikana seuraa yksi rangaistusheitto. Kuka tahansa pelaaja tai virallinen toimitsija voi varoittaa tai vahvistaa käytösrikkeen. Kilpailunjohtaja voi sulkea pelaajan kilpailusta toistuvasta käyttäytymissääntöjen rikkomisesta.

813 Välineet

813.01 Sääntöjen vastainen kiekko

- A. Pelikiekkojen on noudatettava kaikkia PDGA:n kiekkoja koskevia teknisiä määräyksiä (Official PDGA Technical Standards Document).
- B. Kiekko on sääntöjen vastainen, jos siihen on tehty muutoksia, jotka muuttavat sen alkuperäisiä lento-ominaisuuksia. Tämä ei koske kiekkojen normaalista kulumisesta aiheutuvia muutoksia eikä valuvirheiden ja naarmujen kohtuullista hiomista. Kiekot, joita on hiottu kohtuuttomasti tai pinnoitettu aineella, josta aiheutuu havaittavan paksuinen pintakerros, ovat kiellettyjä. Kiekon löytämisen helpottamiseksi kiekkoon lisättävän apuvälineen, kuten valon tai narun käyttö on sallittua, mutta vain pimeässä tai lumella pelattaessa ja kilpailunjohtajan luvalla.
- C. Kiekko, jossa on reikä tai joka on murtunut on sääntöjen vastainen.
- D. Jos toinen pelaaja tai virallinen toimitsija epäilee kiekon sääntöjenmukaisuutta kiekkoa pidetään sääntöjen vastaisena, ellei kilpailunjohtaja sitä erikseen hyväksy.
- E. Sääntöjen vastaista kiekkoa kierroksen aikana heittävän pelaajan tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoja. Pelaaja, joka toistuvasti heittää tällaista kiekkoa, voidaan sulkea kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.03 mukaisesti.
- F. Kaikki pelikiekot paitsi minit, on merkittävä yksilöllisesti. Pelaajan heittäessä merkitsemätöntä kiekkoa ensimmäisen kerran hänelle annetaan varoitus. Toistuvista rikkeistä määrätään kustakin rangaistusheitto.

813.02 Sääntöjen vastainen apuväline

- A. Pelaaja ei saa käyttää kierroksen aikana sellaisia apuvälineitä, jotka suoraan auttavat heittämisessä. Ihon kulumista ehkäisevien välineiden (kuten hanskat, teippi, harso, siteet) ja lääketieteellisten välineiden (kuten nilkka- ja polvituet) käyttäminen on kuitenkin sallittua. Mitään välinettä ei saa käyttää suuntaamisen apuna. Heittopaikalle voi asettaa pyyhkeen tai pehmusteen, jos sen paksuus painettuna on alle 1 cm.
- B. Jos toinen pelaaja tai virallinen toimitsija epäilee välineen sääntöjenmukaisuutta, sitä pidetään sääntöjen vastaisena, ellei kilpailunjohtaja sitä erikseen hyväksy.
- C. Sääntöjen vastaista välinettä kierroksen aikana käyttävän pelaajan tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa. Pelaaja, joka toistuvasti käyttää tällaista välinettä, voidaan sulkea kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.03 mukaisesti.

Liite A

Reikäpelin säännöt

A.01 Yleistä

- A. **Reikäpelissä** kaksi pelaajaa kilpailee toisiaan vastaan kierroksella pelattavien väylien voitoista. Enemmän väyliä voittanut voittaa ottelun.
- B. Reikäpelissä noudatetaan normaaleja PDGA:n sääntöjä, paitsi niissä kohdin, joissa nämä reikäpelin säännöt poikkeavat niistä.
- C. Kahden toisiaan vastaan pelaavan pelaajan kanssa samassa ryhmässä tulee olla vähintään toinen pelaava pari tai virallinen toimitsija.

A.02 Heittojärjestys

- A. Parit heittävät avausheittonsa tuloskortin tai -korttien osoittamassa järjestyksessä.
- B. Parien sisällä ensimmäisellä pelattavalla väylällä pelaajat heittävät avausheittonsa tuloskortin tai -korttien osoittamassa järjestyksessä. Myöhemmillä väylillä edellisen väylän voittanut aloittaa. Tasapelit eivät muuta järjestystä.

A.03 Rangaistukset

- A. Vain pelaajan oma vastapelaaja voi huomauttaa virheestä tai varoittaa pelaajaa. Kuka tahansa ryhmän muista pelaajista tai virallinen toimitsija voi vahvistaa tuomion.
- B. Väylien välillä annetut rangaistukset ja varoitukset lasketaan seuraavan väylän tulokseen.

A.04 Tulosten kirjaaminen

- A. Reikäpeliottelun tulokset lasketaan voitettuina väylinä. Ottelu aloitetaan **tasatilanteesta** (all squared). Kun ottelu etenee, enemmän väyliä voittanut pelaaja on niin monta väylää **voitolla** (up) ja vastustaja yhtä montaa väylää **häviöllä** (down).

- B. Pelaaja voittaa väylän kun hän suorittaa väylän loppuun vähemmällä heitoilla kuin vastustajansa. Voittaneelle pelaajalle merkitään tulokseksi 1. Vastapelaaja ei saa pistettä ja hänelle voidaan merkitä tulokseksi esimerkiksi kenoviiva. Kun kumpikin pelaaja käyttää väylään saman heittomäärän, väylä menee **tasan** eikä kumpikaan saa tulosta. Tulokorttiin voidaan merkitä molemmille pelaajille esimerkiksi kenoviiva.
- C. Pelaaja voi varmistaa toiselta pelaajalta kuinka monta heittoa hän on heittänyt väylällä. Mikäli toinen pelaaja valehtelee tuloksensa, hän häviää väylän.

A.05 Luovuttaminen

- A. Pelaaja voi luovuttaa ottelun milloin tahansa ennen sen ratkeamista. Vastustaja voittaa ottelun.
- B. Pelaaja voi luovuttaa väylän koska tahansa ennen kuin molemmat ovat pelanneet väylän loppuun. Vastustaja voittaa väylän.
- C. Pelaaja voi antaa vastustajalle heiton. Heiton katsotaan suorittaneen väylän loppuun.
- D. Pari voi sopia pelattavan väylän menevän tasan eli molemmat antavat vastapelaajalle seuraavan heiton.
- E. Annettua heittoa tai luovutusta ei voi perua, eikä siitä voi kieltäytyä.

A.06 Ottelun voittaminen

- A. Kun pelaaja on voitolla (up) enemmän kuin väyliä on jäljellä, hän on voittanut ottelun.
- B. Jos pari on tasoissa viimeisen väylän jälkeen, ottelu on päättynyt tasan. Kilpailunjohtaja päättää miten tasapelit ratkaistaan.

Liite B

Parifrisbeegolfin ja joukkuefrisbeegolfin säännöt

B.01 Yleistä

- A. Parifrisbeegolfin joukkueessa on kaksi pelaajaa. Muitakin joukkuekokoja voidaan käyttää ja niiden pelimuotojen säännöt voi johtaa näistä säännöistä.
- B. Pari- ja joukkuefrisbeegolfissa noudatetaan normaaleja PDGA:n sääntöjä, paitsi niissä kohdin, joissa nämä säännöt poikkeavat niistä.

B.02 Heittojärjestys

- A. Ensimmäisellä pelattavalla väylällä joukkueet heittävät avausheittonsa tulokortin tai -korttien osoittamassa järjestyksessä. Myöhemmillä väylillä edellisen väylän voittanut aloittaa. Tasapelit eivät muuta järjestystä.
- B. Kun kaikki joukkueet ovat heittäneet avausheittonsa, peliä jatkaa aina kulloinkin kauimpana väylämaalista oleva joukkue.
- C. Samalta heittopaikalta heittävät saman joukkueen pelaajat voivat heittää haluamassaan järjestyksessä.

B.03 Rangaistukset

- A. Heitosta aiheutuvat rangaistukset merkitään kyseisen heiton heittäneelle pelaajalle. Kaikki muut varoitukset ja rangaistukset koskevat koko joukkuetta riippumatta pelimuodosta.
- B. Heitto, joka ei voi mitenkään parantaa joukkueen tulosta on **ylimääräinen heitto**. Ensimmäisestä ylimääräisestä heitosta tulee joukkueelle varoitus ja kaikista myöhemmistä vastaavista rikkeistä joukkueen tuloksen lisätään yksi rangaistusheitto riippumatta siitä kuka joukkueen pelaajista tekee rikkeen.

B.04 Heittopaikka (lie)

- A. Pelimuodoissa, joissa joukkueen jäsenten pitää heittää samalta heittopaikalta, väärältä heittopaikalta heittäneelle pelaajalle lisätään yksi rangaistusheitto virheellisestä pelistä.
- B. Heittopaikka, josta molemmat joukkueen pelaajat heittävät, pitää merkitä samalla merkkauksekielellä.
- C. Jos heittopaikka, josta molemmat joukkueen pelaajat heittävät siirretään jostain syystä, molemmat pelaajat heittävät samalta siirretyltä heittopaikalta.

B.05 Pelimuodot

A. *Paras heitto (Best Throw/Best Shot)*

1. Molemmat joukkueen pelaajat heittävät avausheiton. Joukkue päättää kummalta heittopaikalta jatkavat ja sen jälkeen molemmat pelaajat heittävät jatkoheiton siitä. Joukkue valitsee jatkoheitoista kummalta heittopaikalta jatkavat ja niin edelleen.
2. Väylä on pelattu loppuun kun yksi joukkueen pelaajista pelaa väylän loppuun.
3. Joukkueen tulos on heittopaikoiksi valittujen heittojen määrä ja mahdolliset rangaistusheitot.
4. Jos joukkue nostaa heitetyn kiekon ennen kuin heittopaikka on valittu tai merkitty miniekolla, joukkue ei voi valita nostetun kiekon paikkaa. Jos joukkue nostaa molemmat kiekot ennen kuin heittopaikka on valittu, tulkitaan jälkimmäiseksi nostetun kiekon paikka heittopaikaksi. Kiekko palautetaan paikkaansa ryhmän päätöksellä ja joukkue jatkaa peliä siitä.
5. Jos joukkueen toinen pelaaja ei ole paikalla, on myöhässä tai lopettaa pelaamisen, toinen pelaaja voi jatkaa pelaamista, mutta ei heitä puuttuvan pelaajan puolesta. Myöhästynyt pelaaja voi liittyä peliin vain väylien välillä.

B. *Muokattu paras heitto (Modified Best Throw)*

1. Muokattu paras heitto on muuten sama kuin paras heitto, mutta seuraavalla muutoksella: kilpailunjohtaja voi rajoittaa milloin joukkue voi käyttää heittäjän avausheittoa. Joukkueen tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa joka kerta, kun tätä rajoitusta ei noudateta. Esimerkiksi Max2-pelissä saman pelaajan avausheittoa voi käyttää korkeintaan kahdella peräkkäisellä väylällä.

C. *Huonoin heitto (Worst throw/Worst Shot)*

1. Molemmat joukkueen pelaajat heittävät avausheiton. Vastajoukkueen pelaajat valitsevat kummasta heittopaikasta todennäköisemmin tulee suurempi väylätulos ja sen jälkeen molemmat pelaajat heittävät jatkoheiton siitä. Vastajoukkue valitsee jatkoheitoista taas huonomman ja joukkue jatkaa taas siitä ja niin edelleen.
2. Väylä on pelattu loppuun kun kaikki joukkueen pelaajista pelaavat väylän loppuun samalta heittopaikalta.
3. Joukkueen tulos on heittopaikaksi valittujen heittojen määrä ja mahdolliset rangaistusheitot.
4. Jos joukkue nostaa heitetyn kiekon ennen kuin heittopaikka on valittu tai merkitty miniekolla, se palautetaan paikalleen ryhmän arvion mukaan ja vastajoukkue valitsee seuraavaksi heittopaikaksi joko palautetun kiekon heittopaikan, toisen kiekon heittopaikan tai palautetun kiekon edellisen heittopaikan.
5. Jos vastajoukkue valitsee selvästi paremman heittopaikoista, kilpailunjohtaja voi sulkea heidät kilpailusta.
6. Jos joukkueen pelaaja ei ole paikalla, on myöhässä, lopettaa pelaamisen tai suljetaan kilpailusta, koko joukkue suljetaan kilpailusta.

D. *Vaikea heitto (Tough Throw / Tough Shot)*

1. Vaikea heitto on muuten sama pelimuoto kuin huonoin heitto, mutta vain yhden joukkueen pelaajista tarvitsee pelata väylä loppuun.

E. *Vuoroheitto (Alternate Throw / Alternate Shot)*

1. Joukkue valitsee kumpi pelaajista aloittaa ensimmäisen väylän. Heittäjät vuorottelevat ja heittävät aina edellisen heittäjän heiton tuomasta heittopaikasta.
2. Väylä on pelattu loppuun, kun joku joukkueen pelaajista pelaa väylän loppuun.
3. Joukkueen tulos on joukkueen heittojen määrä ja mahdolliset rangaistusheitot.
4. Väärän pelaajan heittäminen on virheellinen peli ja joukkueen tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Tätä heittoa ei huomioida ja oikean pelaajan tulee heittää samalta heittopaikalta. Jos väärän pelaajan heiton jälkeen on jo heitetty jatkoheitto, joukkueen tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa ja peliä jatketaan.
5. Jos samalta heittopaikalta pitää heittää uudestaan, sama pelaaja heittää uudestaan.
6. Joukkueelle merkitään tulokseksi väylän par ja neljä rangaistusheittoa kaikilta väyliltä, jotka ovat jääneet pelaamatta myöhästyneen tai poissaolevan pelaajan takia. Jos joukkueen pelaaja jättää pelin kesken tai hylätään, koko joukkue suljetaan kilpailusta.

F. *Muokattu vuoroheitto (Modified Alternate Throw)*

1. Muokattu vuoroheitto on muuten sama kuin vuoroheitto, mutta seuraavalla

muutoksella: kilpailunjohtaja voi määrätä kumman pelaajan pitää avata tietyllä väylällä. Esimerkiksi niin, että toinen pelaaja avaa kaikki parilliset väylät ja toinen parittomat.

G. *Paras tulos (Best Score)*

1. Kumpikin pelaaja pelaa väylän normaalisti henkilökohtaisena pelinä.
2. Joukkue pelaa väylän loppuun, kun joku joukkueen pelaaja suorittaa väylän loppuun sillä hetkellä pienimmällä mahdollisella tuloksella. (Eli jos toinen suorittaa väylän kolmella heitolla, toinen ei heitä enää kolmatta tai sitä myöhempää heittoa.)
3. Joukkueen tulos väylällä on pienin joukkueen pelaajien tuloksista, mukaan lukien tuloksen heittäneen pelaajan rangaistukset sekä mahdolliset joukkue-rangaistukset.

H. *Paras tulos vuoroheitoilla (Best Score from Alternating Lies)*

1. Jokainen joukkueen pelaaja heittää avausheiton. Sen jälkeen jokainen joukkueen pelaaja heittää jatkoheitoinsa jonkun toisen joukkueensa pelaajan avausheitosta ja niin edelleen.
2. Joukkue pelaa väylän loppuun, kun joku joukkueen pelaaja suorittaa väylän loppuun sillä hetkellä pienimmällä mahdollisella tuloksella.
3. Joukkueen tulos väylällä on pienin pelaajien tuloksista, mukaan lukien tuloksen heittäneen pelaajan rangaistukset sekä mahdolliset joukkuerangaistukset.

Liite C

Lisätietoja

Säännöt englanniksi: pdga.com/rules

Usein kysytyt kysymykset englanniksi:

pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-qa

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

PDGA:n ratailistus: pdga.com/course-directory

Tekniset standardit englanniksi: pdga.com/rules/technical-standards

Liite D

Muuntotaulukko

Kaikki sääntöjen mitat ovat metrimittoja. Tämän listauksen mukaisia brittiläisen järjestelmän muunnoksia käytetään, mikäli metrimittaa ei ole käytettävissä.

Metrijärjestelmä Brittiläinen järjestelmä

10 metriä	32 jalkaa 10 tuumaa
3 metriä	9 jalkaa 10 tuumaa
2 metriä	6 jalkaa 6 tuumaa
1 metri	3 jalkaa 3 tuumaa
30 senttiä.....	1 jalka
20 senttiä.....	8 tuumaa
1 senttiä.....	1/2 tuumaa

Liite E

Asiasanahakemisto

Drop Zone Drop Zone [802.05.C]	Pelialueen ulkopuolinen alue (OB) Out-of-bounds [806.02.A]
Harjoitusheitto Practice Throw [809.03.A]	Pelialusta Playing Surface [802.05.A]
Heitto Throw [802.01.A]	Pelilinja Line of Play [802.05.D]
Heittopaikka Lie [802.05.A]	Putti Putt [806.01.A]
Häviöllä Down [A.04.A]	Rangaistusalue Hazard [806.05.A]
Irrallinen haitta Casual Obstacle [803.01.B.1]	Rangaistusheitto Penalty Throw [801.02.E]
Johdossa Up [A.04.A]	Reikäpeli Match Play [A.01.A]
Kahden metrin sääntö Two-meter Rule [805.02.A]	Ryhmä Group [801.02.A]
Kiekon paikka Position [805.01.A]	Tasan Halved [A.04.B]
Kierroksen päätyminen Completion of a Round [808.F]	Tasatilanne All Square [A.04.A]
Kilpailunjohtaja Director [801.02.G]	Tiialue, tii Teeing Area, or Tee [802.04.A]
Kohdemaali Object Target [807.A]	Tiilinja Tee Line [802.04.A]
Kori Basket Target, or Basket [807.A]	Tilapäinen haitta-alue Casual Area [806.03.A]
Korkeusrajoitettu tuplamando Height-Restricted Double Mandatory [804.01.A]	Tilapäinen vesi Casual Water [806.03.A]
Mando Mandatory Object [804.01.A]	Tukipiste Supporting Point [802.04.B]
Mandolinja Mandatory Line [804.02.A.1]	Tuplamando Double Mandatory [804.01.A]
Mini Mini Marker Disc, or Mini [802.06.B]	Uusintaheitto Re-throw [802.02.D]
Merkkauskiekko Marker [802.05.D]	Vapautusalue Relief Area [806.04.A]
Määrätty reitti Mandatory Route [804.01.A]	Varaheitto Provisional Throw, or Provisional [809.02.A]
Par Par [811.F.5]	Varoitus Warning [801.02.D]
Pelaajakokous Players' Meeting [811.A]	Virallinen toimitsija Tournament Official [801.02.F]
Pelialue In-bounds [806.02.A]	Virallinen toimitsija Official [801.02.F]
	Virheellinen peli Misplay [811.B]
	Vuorossa oleva pelaaja Away Player [802.02.C]
	Väylä Hole [800]
	Väylämaali Target [807.A]
	Yksittäinen mando Single Mandatory [804.01.A]
	Ylimääräinen heitto Extra Throw [B.03.B]

PDGA



PROFESSIONAL
DISC GOLF
ASSOCIATION

Tekijänoikeudet

Sääntökirjan ja sen eri versioiden kaikki tekijänoikeudet omistaa PDGA. Tämän sääntökirjan kopioita myydään kattamaan tuotannosta aiheutuvia kustannuksia. Englanninkielistä teosta voi tilata PDGA:lta (www.pdgastore.com). Suomenkielistä versiota voi tiedustella Suomen frisbeegolffiitolta (www.frisbeegolffiitto.fi). Kansallisilla liitoilla on oikeus kääntää nämä säännöt omalle kielelleen edellyttäen, ettei sääntöjä muuteta. PDGA:n Executive Directorille on ilmoitettava käännöksestä ja lähetettävä kopio julkaisusta.

PDGA on voittoa tavoittelematon yhdistys US IRC Section 501(c)(4):n mukaisesti. Sen toimipaikka on

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

PDGA:n toimisto

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

Kiitokset

Suuret kiitokset kuuluvat PDGA:n sääntökomitean jäsenille, jotka auttoivat oppaan päivityksessä:

Conrad Damon (puheenjohtaja)
Steve West
Shawn Sinclair
Peter Bygde
Rick Voakes
Neil Crellin
Harold Duvall
John Hernlund

Taitto: Neal Dambra
Kansikuvat: Stuart Mullenberg

Kehitysehdotukset seuraavaan päivitysversioon:

Conrad Damon
International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802
rules@pdga.com

Suomennos: Tapani Aulu, Ville Kotamäki

PDGA:n säännöt: Kysymyksiä ja vastauksia

Sääntöjen soveltaminen

QA-APP-1

Jos yhdessä heitossa tapahtuu useita rikkeitä, mitä sääntöä noudatetaan?

Sitä, josta seuraa ankarin rangaistus. Yhtä suurista rangaistuksista tuomitaan se kumpi tapahtui ensin. Yhdestä heitosta voidaan rangaista vain yhdestä rikkeestä.

QA-APP-2

Kun heitto rikkoo useampaa sääntöä, miten määritellään mikä tapahtui "ensin", kun mitään sääntöä ei ole rikottu ennen kuin kiekko on pysähtynyt paikalleen?

Tässä "ensin" tulkitaan sen mukaan milloin kiekko on tosiasiaa rikkonut sääntöä vaikka se määräytyykin vasta kiekon pysähtyttyä. Yksi yleinen rikepari yhdellä heitolla on mandon suorittaminen väärin ja kiekon päätyminen OB:lle. Tässä tapauksessa katsottaisiin kumpi tapahtui ensin: se kun kiekko oli viimeisen kerran pelialueella vai se kun kiekko ohitti mandolinjan. Heitto tuomittaisiin sen mukaan, kumpi tapahtui ensin.

QA-APP-3

Voinko valittaa oman ryhmäni toiselle pelaajalle tehdystä sääntötulkinnasta?

Kyllä. Pelaaja, johon tämä vaikuttaa, voi heittää varaheiton myöhempää valituksen käsittelyä varten.

QA-APP-4

Ryhmäni katsoo, että kiekkoni on pelialueen ulkopuolella, mutta omasta mielestäni asia ei ole selvä. Eikö tässä kuulu käyttäjä pelaajan etua? Eikö kiekkoni ole silloin pelissä?

Pelaajan etu tulee kyseeseen vain silloin, jos ryhmäsi ei osaa tehdä päätöstä, eli

esimerkiksi, jos kahden pelaajan mielestä kiekko on sisällä ja kahden pelaajan mielestä OB:lla. Jos enemmistö on sitä mieltä, että kiekko on OB:lla, kiekko on OB:lla.

QA-APP-5

Ryhmäni teki päätöksen, jonka huomattiin myöhemmin olleen väärä. Minun tulkittiin olevan sisällä vaikka olin OB:lla. Pelasin väärältä heittopaikalta. Lisätäänkö tulokseen rangaistusheittoja?

Ehkä, riippuu kilpailunjohtajan päätöksestä. Sinulle voidaan merkitä rangaistus OB:sta, koska se olisi ollut oikea tuomio. Väärästä heittopaikasta eli virheellisestä pelistä sinulle kuitenkin ei anneta rangaistusta, koska pelasit ryhmän tulkinnan mukaan oikeasta paikasta. Jos ette ole varmoja tulkinnasta, tulisi aina heittää varaheitto.

QA-APP-6

Mitä sääntöjä käytetään, jos pelaan sanktioimatonta kisaa tai mitä tahansa ei-PDGA-kisakierrosta?

Jos ennen kilpailua on ilmoitettu, että käytetään PDGA:n sääntöjä, silloin noudatetaan PDGA:n sääntökirjan sääntöjä riippumatta siitä onko kisaa sanktioitu vai ei. Kilpailuopas koskee vain PDGA:n kilpailuja. Jos säännöistä ei ole erikseen ilmoitettu mitään, voitte käyttää mitä tahansa sääntöjä ryhmänne tai kilpailunne osallistujat yhdessä sopivat, mukaan lukien PDGA:n säännöt.

QA-APP-7

Miksi kisassa ei ole kilpailunjohtajaa?

Kaikissa PDGA:n sanktioimissa kilpailuissa on nimetty kilpailunjohtaja. Muussa kisassa tai vapaamuotoisessa pelaamisessa joku voi ottaa hoitaakseen

kilpailunjohtajan tehtävät. Jos kukaan ei halua olla kilpailunjohtaja, pitää pelata ilman kilpailunjohtajan toimia. Esimerkiksi ryhmän tekemistä sääntötulkintoja ei voi silloin valittaa. Osa kilpailunjohtajan tehtävistä hoituu muuta kautta. Esimerkiksi tavallisesti pelaajakokouksessa tai pelaajan oppaassa esitellyt väylätiedot, kuten OB:t tulee katsoa radan opasteista.

QA-APP-8

Kaikki ryhmäni pelaajat ovat suorittaneet PDGA:n toimitsijatestin. Tietyt säännöt vaativat vahvistuksen joko kahdelta ryhmän pelaajalta tai viralliselta toimitsijalta. Voiko vain yksi ryhmän pelaaja tehdä päätöksen, koska olemme kaikki suorittaneet toimitsijatestin?

Ei. Jotta voi tehdä päätöksiä kilpailussa, tulee olla kilpailunjohtajan nimeämä virallinen toimitsija. Toimitsijatestin suorittaminen ei tee kenestäkään automaattisesti virallista toimitsijaa (tätä termiä käytetään säännöissä kilpailunjohtajan nimeämästä toimitsijasta). Lisäksi, virallisilla toimitsijoilla on eri oikeudet riippuen siitä pelaavtko he itse vai ovat vain toimitsijoita. Virallinen toimitsija (mukaan lukien kilpailunjohtaja) ei voi pelatessaan tehdä päätöksiä yksin, jos ne vaikuttavat hänen omaan luokkaansa. Ei-pelaava virallinen toimitsija voi tehdä päätöksen yksin niiden sääntöjen kohdalla, jotka sen sallivat. Spotteri voi tehdä päätöksiä (esimerkiksi mistä kiekko meni OB:lle) yksin vain, jos hänet on nimetty viralliseksi toimitsijaksi. Jos näin ei ole, spotterin tulkintaa käyte- tään vain ryhmän päätöksen apuna.

QA-APP-9

Jos heittoa ei käytetä (esimerkiksi hylätty heitto, käyttämätön varaheitto, heitto johon puututtiin tai parifrisbeegolfissa käyttämätön heittopaikka), tästä heitosta johtuneet rangaistukset unohdetaan. Mitä nämä rangaistukset ovat?

Nämä rangaistukset: OB, rangaistusalue, väärin heitetty mando, kahden metrin

sääntö, asentovirhe, merkkausvirhe, vääränlainen vapautus tai kadonnut kiekko. Kaikki muut rangaistukset ja varoitukset lasketaan.

QA-APP-10

Voiko videota tai muuta mediaa käyttää todisteena päätöksenteossa?

PDGA:n käytäntö on, että videota voidaan käyttää ainoastaan pelaajan käyttäytymisen todistamiseen Kilpailuoppaan kohdan 3.03 mukaan. PDGA:n kurinpitokomitea voi katsoa videoaineistoa milloin tahansa. Muissa tilanteissa videota tai mitään muuta mediaa ei voi käyttää sääntötulkintojen tekemiseen kilpailuissa.

Heitto

QA-THR-1

Heittokätteni osui puun oksaan heiton taaksevedossa, minkä takia kiekko putosi kädestäni maahan ja rollasi heittopaikkani etupuolelle. Lasketaanko se heitoksi?

Ei. Heiton tulkitaan alkaneeksi vasta, kun kiekko on lähtenyt tarkoitettuun suuntaan päin. Kädestä taaksevedossa tai sitä ennen pudonnut kiekko ei ole heitto.

QA-THR-2

Onko heittotekniikoita tai -tyylejä rajoitettu? Voisinko esimerkiksi heittää pelkästään upseja?

Heittotekniikkaa ei ole rajoitettu. Voit heittää rystyllä, kämmenellä, upsilla tai millä tahansa haluamallasi tavalla. Voit heittää vaikka jalalla, jos niin haluat.

Liiallinen ajankäyttö

QA-TIM-1

Jos vuorossa oleva pelaaja ei ole paikalla, voivatko muut pelaajat heittää ensin? Antaako tämä poissa olevalle pelaajalle lisää aikaa saapua heittämään?

Ei. Poissa olevan pelaajan jälkeen seuraavana vuorossa oleva pelaaja voi heittää odotettuaan 30 sekuntia. Jos puuttuva pelaaja ei ole saapunut siihen

mennessä paikalle, hänen tuloksekseen merkataan par +4 heittoa (hänen tulkitaan myöhästyneen väylältä, samalla tavoin kuin kierroksen alusta myöhästynyt pelaaja).

Avasheitto

QA-TEE-1

Miten tiialueet on merkitty?

Kilpailunjohtajat voivat käyttää monia tapoja merkitä tiialueet sekä drop zonet. Yhdellä radalla voi olla useita eri merkintätapoja. Jos olet epävarma merkinnöistä, varmista aina kilpailunjohtajalta.

Tavallisimpia merkintätapoja ovat: jos käytössä on tiimatto tai muusta materiaalista tehty tii ilman muita merkintöjä, tiialue on se alue, joka erottuu ympäröivästä maasta materiaalin, korkeuden, värin ja tekstuurin osalta. Joillekin tiialueille on rakennettu varsinaisen heittopaikan eteen saattoa varten yliastumisalue. Yliastumisalue voi olla eri värinen tai se voi olla merkattu tiialueen etulinjalla. Tiialue on silloin tämän linjan takana. Jos tiille on merkitty rajat joko kokonaan, osittain tai pelkillä kulmamerkeillä, on tiialue näiden sisällä. Jos varsinaista tiitä ei ole, tiialue ulottuu 3 metriä tiilinjasta suoraan taaksepäin. Jos tiilinja on merkitty, linja itse kuuluu tiialueeseen. Jos linja on merkitty kahdella kulmamerkillä, merkkien leveys kuuluu tiialueeseen. Jos tii on merkitty pelkällä tiopasteella tai yhdellä tiimerkillä, tiialue on suoraan sivulle ja taaksepäin tiimerkistä.

QA-TEE-2

Heitin avausheittoni korotetulta betonitiiltä. Kun päästin kiekon irti kädestäni, tukijalkani kärki oli jo ylittänyt tiin reunan. Oliko kyseessä heittoasentovirhe?

Ei. Sääntö sanoo, että kiekon irtoamishetkellä kaikkien tukipisteiden tulee olla tiin sisäpuolella. Tukipisteellä tarkoitetaan mitä tahansa kehonosaa, joka koskettaa pelialustaa (tässä tapauksessa tiilaattaa), ei siis mitä tahansa kokonaista kehonosaa, kuten jalkaterää. Reunan yli ulottuva jalkaterän

kärki ei ole tukipiste, koska se ei kosketa pelialustaa, joten heittoasentovirhettä ei tapahdu.

Heittopaikka (lie)

QA-LIE-1

Heittoni päätyi sillalle, joka on OB:ksi merkityn puron yläpuolella. Jatkanko sillalta vai onko kiekkonni OB:lla, koska se on OB-alueen yläpuolella? Entä jos olen sillalla kohdassa, jonka alla on maata?

Silta on esimerkki tilanteesta, jossa pelialusta on toisen pelialustan yläpuolella. Jokaista pelialustaa käsitellään itsenäisesti. Silta on pelialueen sisäpuolella, ellei kilpailunjohtaja ole sitä erityisesti määritellyt OB:ksi riippumatta siitä, onko sen ylä- tai alapuolella oleva pelialusta OB:ta. Jos kahden metrin sääntö on voimassa, se ei koske sinun kiekkoasi, koska se on pelialustalla eikä yli kahden metrin korkeudessa sen yläpuolella. Merkkää heittopaikkasi sillalle ilman rangastusta.

Heittopaikan merkkäminen

QA-MAR-1

Kokematon pelaaja ryhmässäni käänsi kiekkonsa merkatakseen heittopaikkansa ja heitti tältä heittopaikalta. Miten tilanne tuomitaan?

Heittopaikka on merkattu väärin. Ensimmäisestä merkkäusvirheestä pelaaja saa varoituksen.

QA-MAR-2

Voinko ensin merkata heittopaikkani minillä ja sen jälkeen vaihtaa alkuuperäisen kiekon takaisin paikalleen ja ottaa minin pois?

Et. Jos olet jo nostanut heitetyn kiekon pois, et voi käyttää sitä merkkäuskiekkona.

QA-MAR-3

Kiekkonni on puussa, suoraan rungon yläpuolella. Miten merkkään heittopaikan?

Jos pystyt asettamaan minin pelialustalle suoraan kiekon alapuolelle, sinun pitää

tehdä niin. Jos tämä on mahdotonta, merkkikat heittopaikan ensimmäiseen mahdolliseen paikkaan peliinjalla taaksepäin.

Heittoasento

QA-STA-1

Tukipiste määritellään miksi tahansa kehonosaksi, joka koskettaa pelialustaa. Mutta lähes aina kehonosan ja heittoalustan välissä on ainakin jokin vaatekerros, kuten kenkä. Lasketaanko tämä?

Kyllä. "Kehonosa" tulee tulkita kattavan vaatekappaleet sekä myös mahdolliset liikuntaa tukevat apuvälineet, kuten kävelykeppi tai kyynärsauva (kunhan niitä käytetään tuen ottamiseksi).

QA-STA-2

Voinko ottaa tukea heittopaikkani takana olevasta oksasta tai muusta esineestä putatessani?

Tuen ottamista heittopaikan takaa ei ole kielletty säännöissä, kunhan tuen antava esine on pelialueen sisäpuolella. Esine ei myöskään saa siirtyä, koska sinun tulee ottaa sellainen asento, joka liikuttaa radan esteitä mahdollisimman vähän. Et saa ottaa tukea toisesta henkilöstä, sillä hän ei ole osa rataa.

QA-STA-3

Kotiradallani on kaksi vaakasuuntaista sadevesiputkea rinteessä väylän vieressä. Putket ovat puoli metriä läpimitaltaan, ja niiden päässä on metalliset ritilät, joiden reiät ovat niin suuria, että kiekko mahtuu niistä sisään, mutta pelaaja ei. Jos kiekko menee putken sisään, voiko pelaaja merkitä heittopaikkansa rinteeseen suoraan kiekon paikan yläpuolelle ilman rangaistusta?

Kyllä. Putken sisäpuoli ei ole pelialusta, mutta sen yläpuolella oleva rinne on. Jos kilpailunjohtaja ei ole ohjeistanut, miten putken sisälle joutuneita kiekkoja käsitellään, pelaajat voivat merkitä heittopaikkansa rinteeseen kiekon paikan yläpuolelle ilman rangaistusta.

QA-STA-4

Puttaan lyhyttä ylämäkiputtia. Voinko laittaa takajalan minin taakse ja toisen jalan kiekon etupuolelle, kunhan nostan etujalan irti ennen kuin kiekko irtoaa kädestäni? Putin jälkeen liike vie minut minin taakse. Sanon tätä "väistöputiksi".

Kyllä. Tämä on sallittua, asentosi oli säännön mukainen irrotushetkellä, etkä astunut yli (läheimmäs väylämalia) putin jälkeen.

Haitat ja vapautukset

QA-OBS-1

Heittoni päätyi piknikpöydän alle. Voinko pelata sen takaa? Tai sen päältä?

Yleensä et. Piknikpöydät, kuten muutkin puiston välineet ovat radan kiinteitä haittoja. Niitä tulee käsitellä kuten kaikkia muitakin haittoja, kuten pensasta tai puuta. Seuraavan heiton paikka riippuu siitä millainen pöytä on kyseessä. Jos pystyt ottamaan heittoasennon sen alta, vaikkapa venyttämällä jalan heittopaikallesi, silloin teet niin. Jos kiekkosuora on pöydän päällä ja sen alla on tilaa, kyseessä on kiekko pelialustan yläpuolella, jolloin merkkikat heittopaikan suoraan kiekon alle ja pelaat sieltä. Jos kiekkosuora on pöydällä ja alla ei ole tilaa (esimerkiksi umpinainen pöytä), pelaat pöydän päältä, jos se on mahdollista. Jos ei, merkkikat heittopaikan suoraan peliinjalla pöydän taakse.

QA-OBS-2

Suuri irtonainen oksa (30 cm paksu ja kolme metriä pitkä) on heittoasentoni tiellä. Saanko siirtää sitä?

Kyllä, jos pystyt. Irralliselle haitalle ei ole kokorajoitusta, kunhan se täyttää määritelmän. Voit siirtää sitä, jos se on käytännöllisesti mahdollista ja voit heittää 30 sekunnin sisällä.

QA-OBS-3

Kiekkoni päätyi suuren katkenneen oksan alle. Oksa on selvästi kuollut ja irronnut ja ulottuu kiekkoni takaa sen etupuolelle.

Saanko siirtää oksan?

Kyllä. Jos oksan osa haittaa heittoasentoasi tai vauhdinottoasi, saat siirtää sitä, vaikka osa sitä ulottuisi heittopaikkasi etupuolelle.

QA-OBS-4

Irtonainen, rikkonainen oksa roikkuu ilmassa juuri merkkaukiekkoni takana, minkä takia minun on vaikea ottaa heittoasentoa. Oksa ei osu maahan. Saanko siirtää sitä? Saanko ottaa vapautuksen?

Et. Koska oksa ei ole heittopaikkasi tai sen takana (heittopaikka on heittoalustalla), sillä on sama status kuin terveellä, puussa kiinni olevalla oksalla. Sinun pitää pelata sen ympäri tavalla tai toisella.

QA-OBS-5

Saanko ottaa vapautuksen polttavista kasveista, kuten sumakista tai nokkosista?

Et, ellei kilpailunjohtaja ole ilmoittanut, että niistä saa ottaa vapautuksen. Tällaiset kasvit vaikuttavat eri pelaajiin eri tavalla eivätkä yleensä aiheuta vakavaa vaaraa. Jos kiekkosi päätyy kasvien sekaan etkä halua pelata sieltä, voit aina ottaa valinnaisen vapautuksen tai hylätä heiton, jolloin tulokseesi lisätään yksi rangausheitto.

QA-OBS-6

Miten merkkaan heittopaikan, kun kiekoni päätyy paikkaan, jossa on suojeltuja, uhanalaisia, herkkiä, vaarallisia tai arvokkaita kasveja?

Kilpailunjohtaja voi määritellä tällaisen alueen pelialueen ulkopuoliseksi tai vapautusalueeksi, jolloin merkkat heittopaikkasi vastaavan säännön mukaisesti. Jos mitään erityistä ei ole määritelty, mutta alueelle on pääsy kielletty, se katsotaan vapautusalueeksi ja pelaat sen säännön mukaan. Muista, että voit aina ottaa valinnaisen vapautuksen tai hylätä heiton, jolloin väylätulokseesi lisätään yksi rangausheitto.

QA-OBS-7

Mitä voin tehdä, jos tii on pelikelvoton, vaarallinen tai puutteellisesti merkitty?

Jos tiillä on tilapäinen haitta, jota ei voi helposti siirtää (kuten veden kerääntymä), voit ottaa vapautuksen eli heittää tiin takaa. Muiden huonojen olosuhteiden takia ei anneta vapautusta, mutta voit asettaa tiille pyyhkeen, jos tii on liukas. Jos tiin merkintä on puutteellinen, etsi virallinen toimitsija tai paikallinen pelaaja toisesta ryhmästä osoittamaan tiin rajat, mikäli se on mahdollista.

QA-OBS-8

Heittopaikkani edessä on valtava hämähäkinseitti. Voinko huitaista sen alas?

Vain jos osa siitä on maassa heittopaikkasi tai sen takana, jolloin se voidaan tulkita tilapäiseksi haitaksi. Jos se on vain kiekkosi lentoradalla tai ei osu maahan, et voi poistaa sitä.

QA-OBS-9

Tilapäiseltä haitta-alueelta saa siirtää heittopaikan suoraan pelilinjalla väylämaalista pois päin ensimmäisen vapauttavaan paikkaan, (ellei kilpailunjohtaja ole erikseen antanut lupaa siirtää heittopaikkaa vielä kauemmas). Mitä tarkoittaa "kauemmas"?

Kauemmas voi tässä tapauksessa tarkoittaa drop zonea, uusintaheittoa tai mahdollisuutta siirtää heittopaikkaa. Vapautus (heittopaikan siirto ilman rangaistusta) voidaan antaa tavallisesta poikkeavissa tilanteissa, joten kilpailunjohtajalla on melko vapaat kädet käsitellä poikkeuksellisia tilanteita.

Määrätyt reitit

QA-MAN-1

Heitonni kiersi mandon väärin ja rollasi sitteen takaisin toiselta puolelta heittopaikan puolelle. Menikö mando väärin?

Kyllä. Mandolinja on vain mandon väärällä puolella. "Oikealla" puolella ei ole mitään linjaa, joten siltä puolelta takaisin tuleminen ei muuta heiton statusta. Olet ylittänyt linjan etkä tullut takaisin linjan yli, joten olet heittänyt mandon väärin. Huom, jos heittosi ylitti linjan ja tuli takaisin linjan yli, mando ei mennyt väärin. Yksi tapa hahmottaa mandot on ajatella kiekon rata tiiltä korille naruna. Kiristetään naru ja nähdään kummalla puolella mandoa narua on.

QA-MAN-2

Heitin mandon väärin, mutta mandolle ei ole määrätty drop zonea. Mistä jatkan?

Edelliseltä heittopaikalta.

QA-MAN-3

Mando oli merkitty puunrunkoon vasemmalle osoittavalla nuolella. Runko jakautui kahdeksi päärungoksi. Kiekkoni meni näiden kahden päärunгон välistä puun yläosassa. Menikö mando väärin?

Tähän ei ole helppoa vastausta, sillä mando oli huonosti määritetty. Ryhmänne pitää ensin päästä yhteisymmärrykseen siitä, mikä mando itse asiassa on eli jatkuuko päärunko toisena haaroista. Tämän jälkeen ryhmänne tulee päättää kummalta puolelta tätä runkoa kiekkosi lensi.

Määritellyt kiekon paikat

QA-POS-1

Miten merkaan heittopaikkani, jos kiekkoni on mahdottomassa paikassa pelialustan alapuolella esimerkiksi kiven kolossa tai halkeamassa? Tuleeko tästä rangaistusta?

Säännöt, jotka koskevat kiekon paikkaa pelialustan yläpuolella, koskevat myös kiekon paikkaa pelialustan alapuolella. Jos pystyt näkemään, missä kohdassa kiekkosi on kivenkolossa, voit merkata heittopaikan kohtisuoraan sen yläpuolelle ilman rangaistusta. Jos kohtisuoraan kiekon yläpuolella oleva paikka on ilmassa tai kiinteän haitan sisällä, merkkää heittopaik-

ka ensimmäiseen mahdolliseen paikkaan pelilinjalla taaksepäin.

Kahden metrin sääntö

QA-2M-1

Onko kahden metrin sääntö edelleen voimassa?

Pääsääntöisesti kahden metrin sääntö ei ole voimassa. Kilpailunjohtaja voi kuitenkin halutessaan määrätä sen käyttöön koko kisassa tai osassa kisaa, jopa vain yksittäisen esteen kohdalle. Jos kilpailunjohtaja päättää ottaa säännön käyttöön, se tulee ilmoittaa pelaajakokouksessa ja/tai pelaajaoppaassa.

QA-2M-2

Korin kannattelemaa kiekkoa ei koske kahden metrin sääntö. Entä jos kiekko on jonkin muun ratavarusteen kannattelemaa, kuten tiiopasteen tai ratakartan?

Kahden metrin sääntöä noudatetaan muiden esteiden kohdalla, koska ne eivät ole väylämaaleja. Ainoastaan sillä hetkellä pelattavan väylän väylämaali tekee poikkeuksen. Eli jos onnistut saamaan kiekkosi yli kahden metrin korkeuteen jonkun muun korin kannattelemaks, sitä koskee kahden metrin sääntö, jos se on voimassa.

QA-2M-3

Virallinen toimitsija tuomitsi kiekkoni olleen yli kahden metrin korkeudessa ennen kuin ehdin itse paikalle. Toinen pelaaja ravisteli puuta ja tiputti kiekkoni alas ennen kuin ehdin merkata heittopaikan. Kahden metrin sääntö oli voimassa. Miten tilanne tuomitaan?

Koska virallinen toimitsija on tuominnut kahden metrin sääntöä rikutun, saat rangaistuksen tämän säännön rikkomisesta. Merkitset heittopaikan suoraan sen kohdan alle, johon kiekkosi oli jäänyt puuhun. Ryhmä ja virallinen toimitsija arvioivat paikan mahdollisimman lähelle alkuperäistä.

Kadonnut kiekko

QA-LOS-1

Heittoni oli menossa kohti OB-järveä, kun se katosi näkyvistä. Emme löytäneet kiekkoa. Tuomitaanko kiekko kadonneeksi vai tuomitaanko sen päätyneen OB:lle?

Jos ryhmäsi on sitä mieltä, että kiekkosii päätyi käytännössä varmasti OB-järveen, silloin oletetaan, että niin tapahtui ja jatkat OB-säännön mukaan. Jos on epäselvää päätyikö kiekko järveen, se tuomitaan kadonneeksi.

QA-LOS-2

Kiekkoni tuomittiin kadonneeksi kolmen minuutin tuloksettomana etsimisen jälkeen. Kun lähdin palaamaan edelliselle heittopaikalleni, kiekko löytyi. Mitä teen?

Kiekko tuomittiin kadonneeksi, joten jatkat edelliseltä heittopaikalta.

Puttialue

QA-PUT-1

Jos puttaan haaraputtia, pitääkö toisen jalan olla kohtisuoraan sivulla merkkauskiekon takana olevasta jalasta?

Ei. Merkkauskiekon takana oleva jalka voi olla jopa 30 cm merkkauskiekon takana (heittopaikan pituus) ja/tai 10 cm sivulla (puolet heittopaikan leveydestä), mikä tarkoittaa, että toinen jalka saa olla vaikka lähempänä kuin merkkauskiekon takana oleva jalka, kunhan se ei ole merkkauskiekon takareunaa lähempänä. Muista, että etäisyys korista heittopaikalle muodostaa ympyrän kaaren.

Pelialueen ulkopuolinen alue (OB)

QA-OB-1

Luottokiekkoni meni OB:lle. Voinko hakea sen seuraavaa heittoa varten?

Kyllä, kunhan ehdit heittää sääntöjen mukaisesti 30 sekunnin aikana omalla vuorollasi.

QA-OB-2

Heittoni päätyi OB-lampeen, jonka reunalla on korkeita ruokoja. Metrin vapautus OB:n rajalta on edelleen ruokojen keskellä. Voinko palata tiille ja heittää uudestaan sieltä?

Kyllä. Voit heittää edelliseltä heittopaikalta OB:n jälkeen. Voit myös hylätä heiton, joka tässä tapauksessa tarkoittaa samaa, eli jatkat tiiltä. Voit myös ottaa valinnaisen vapautuksen eli siirtää heittopaikkaa suoraan taaksepäin peliinjalla. Tässä tapauksessa et saa siitä rangaistusheittoa, koska OB:sta seurasi jo rangaistusheitto. On hyvin mahdollista, että valinnainen vapautus on paras vaihtoehto.

QA-OB-3

Kiekkoni osui taipuisaan OB-aitaan OB:n puolella. Kävikö kiekkoni hetkellisesti pelialueella, kun aita taipui? Entä kävikö se pelialueella, jos osa siitä ulottui aidan raosta pelialueelle?

Ei. Aita määrittää pystysuoran OB-tason, joka taipuu samalla, kun aita taipuu. Aitaa pidetään jatkuvana läpäisemättömänä pintaan, ellei kiekko läpäise aitaa ja jää siihen kiinni osittain pelialueen sisäpuolelle. Kiekkosi ei käynyt pelialueen sisäpuolella osuessaan aitaan.

QA-OB-4

Kiekkoni päätyi OB:lle. Voinko ottaa valinnaisen vapautuksen ja siirtää heittopaikkaani taaksepäin peliinjalla sen sijaan, että ottaisin normaalin 1 m vapautuksen OB:lta?

Kyllä. Valinnainen vapautus on aina käytettävissä ilman rangaistusta, jos heitosta on tullut jo rangaistus ja heittopaikka pitää joka tapauksessa merkata (OB ja 2 metrin sääntö).

QA-OB-5

Heittoni laskeutui OB-ojan reunalle. Oli vaikea sanoa oliko kiekko ojassa vai ei, koska ojan reunalla oli mutaa ja heinää. Toinen pelaaja painoi kiekkoani nähdäkseen onko sen alla vettä. Onko kiekko nyt automaattisesti pelissä, kun toinen pelaaja kävi koskemassa sitä?

Ei. Kiekon estämiseen ja paikkaan liittyvät säännöt käsittelevät kiekon siirtämistä, eivät pelkkää koskettamista. Toinen pelaaja ei muuttanut kiekon paikkaa koskiessaan kiekkoosi. Itse asiassa usein on pakko koskea kiekkoa, jotta voidaan varmistaa kenen se on. Jos itse siirrät kiekkoasi, joka on ehkä OB:lla, se tuomitaan OB:lle. Ei ole vastaavaa sääntöä, joka tuomitsisi sen pelialueelle, jos joku muu liikuttaa sitä. Jos joku muu liikuttaa kiekkoasi, kiekko tulee siirtää takaisin alkuperäiselle paikalleen ryhmän päätöksen mukaan.

QA-OB-6

Ryhmäni pelaaja astui heittopaikkansa ohi ja siitä huomautettiin (ja toinen pelaaja vahvasti). Hänen heittonsa päättyi OB:lle. Saako hän varoituksen, yhden rangaistusheiton vai kaksi rangaistusheittoa?

Pelaajan ensimmäisestä asentovirheestä tuomitaan rangaistusheitto. Tässä tapauksessa oli useita rikkeitä, jolloin tavallisesti rangaistaan ensimmäisestä rikkeestä. Tässä tapauksessa ensimmäinen rike on asentovirhe (vaikkakaan sillä ei tässä tapauksessa ole merkitystä, koska tuomio on joka tapauksessa yksi rangaistusheitto). Heittoa ei uusita, joten kiekko pelataan OB:na. Koska pelaaja ei voi saada useita rangaistuksia yhdestä heitosta, tuloksena on vain yksi rangaistusheitto.

QA-OB-7

Säännöt sanovat, että heittopaikka merkitään sen mukaan mistä kiekko meni OB:lle. Mitä tämä tarkasti ottaen tarkoittaa? Jos kiekko lentää pitkän matkan OB-linjalla, onko ylityskohta se, jossa osa kiekosta meni yli linjan vai koko kiekko?

Ylityskohta on se, jossa koko kiekko ylittää linjan. Tarkasti ottaen, koska kiekko on pyöreä, on olemassa yksi täsmällinen kohta, jossa kiekon reuna ylittää OB-linjan sisäreunan. Tämä on täsmällisesti se kohta, josta jatketaan.

Tilapäinen haitta-alue (Casual Area)

QA-CAS-1

Kiekkoni laskeutui ojaan, joka on merkitty tilapäiseksi haitta-alueeksi. Voinko asettaa kiekkoni taakse kiven tai katkenneen oksan, jotta voin heittää kuivin jaloin?

Jos päätät, että et ota vapautusta pelilinjalla taaksepäin, sinun pitää ottaa heittoasento aivan kuten missä tahansa muuallakin. Ainoa tilanne jossa saat siirtää haittoja on, kun ne ovat heittopaikallasi tai sen takana. Jos et halua pelata heittopaikalta tai ottaa vapautusta pelilinjalla taaksepäin, voit ottaa valinnaisen vapautuksen tai hylätä heiton, jolloin tulokseesi lisätään yksi rangaistusheitto.

QA-CAS-2

Tarkoittaako "tilapäinen vesi" myös jäätä ja lunta?

Ei. Tilapäinen vesi koskee vain nestemäistä vettä. Säännöt eivät anna tilapäistä vapautusta lumen tai jään takia (tai vesihöyryn, jos sellainen tilanne tulisi vastaan). Kilpailunjohtaja voi määrätä jään tai lumen tilapäiseksi haittoiksi, jolloin ne voi siirtää pois, jos ne ovat heittopaikalla tai sen takana.

QA-CAS-3

Ryhmäni on yksimielinen siitä, että kiekkoni putosi mutaiseen tilapäiseen veteen, mutta emme löytäneet sitä. Tuomitaanko kiekko kadonneeksi vai saanko ottaa vapautuksen?

Jos ryhmäsi on sitä mieltä, että kiekkosi on tilapäisessä vedessä, oletat, että se on siellä eli otat vapautuksen ilman rangaistusta. Ryhmän tulee päättää kiekon arvioitu paikka, jotta voit ottaa vapautuksen oikeasta kohdasta. Jos ryhmä ei ole vakuuttunut siitä, että kiekko on tilapäisessä vedessä, se tuomitaan kadonneeksi kiekoksi.

Väylän pelaaminen loppuun

QA-COM-1

Jos heittopaikkani on aivan korin vieressä, voinko vain asettaa kiekon korin pohjalle ja irrottaa kiekosta?

Voit laittaa kiekon koriin, mutta sinun pitää irrottaa siitä, että se pysähtyy ennen kuin otat sen pois korista. Irrotus on vaadittu osa heittoa, joten pelkkä ketjujen tai korin koskettaminen kiekolla ei ole heitto eikä väylää ole silloin pelattu loppuun.

QA-COM-2

Kiekkoni jäi putin jälkeen korin katolle. Miten jatkan?

Et ole suorittanut väylää loppuun. Merkitse heittopaikkasi pelialustalle kiekon alapuolelle ja jatka peliä.

QA-COM-3

Kiekkoni jäi putin jälkeen vaakatasoon korin alaraudan päälle kahden nipukan varaan. Onko kiekko korissa?

Kyllä, kunhan se meni koriin oikein eli ketjünkannattimen alapuolelta ja koriosan reunan yli.

QA-COM-4

Kaikki ryhmämme pelaajat näkivät, että pehmeä putterini meni korin reunan läpi kokonaan korin pohjalle eli ei jäänyt reunaan kiinni. Muiden pelaajien mielestä kiekko ei vielä ole korissa hyväksytysti. Ovatko he oikeassa?

Kyllä. Jos ryhmä tai virallinen toimitsija näkee kiekon menevän koriin koriosan "alaraudan" tai katon läpi, väylää ei tulkita vielä loppuun pelatuksi, vaikka kiekko jäisikin koriin tai ketjuihin. Kiekko ei mennyt koriin oikein eli ketjünkannattimen alapuolelta ja koriosan reunan yli. Jos kukaan ei näe miten kiekko meni koriin, ryhmä päättää miten jatketaan.

QA-COM-5

Kun päästän putissa irti kiekosta, ponnistan takajalallani niin, että olen etujalan varassa irrotuksen jälkeen. Yleensä jään siihen asentoon pariaksi sekunniksi, sitten astun taammaisella jalallani eteenpäin ja kävelen korille. Onko tässä kyse heitto-asettovirheestä?

Tätä on vaikea sanoa. Ryhmäsi tulee arvioida tilanne. Osoittaakseen "pysyvänsä tasapainossa" pelaajan tulee tehdä jotain, joka pysäyttää koria kohti suuntaavan liikkeen kiekon irtoamisen jälkeen ennen korille kävelemistä. Esimerkkejä tästä ovat (1) selkeä pysähtyminen ja tasapainon osoitus, (2) takana olevan jalan palauttamisen maahan merkkaukiekon takana tai (3) merkkaukiekon nostaminen maasta. Kaikissa tapauksissa tulee osoittaa tasapainon hallinta merkkaukiekon takana, ennen kuin aloittaa liikkeen eteenpäin. Paras on tietenkin aina toimia niin, ettei jää tulkinnanvaraa, mikä on helppoa, jos todellakin hallitset tasapainosi putin jälkeen.

QA-COM-6

Kiekkoni oli korin ketjuissa, ja annoin seuraavan pelaajan putata. Hänen puttinsa tiputti minun kiekkoni korista maahan. Pitääkö minun putata uudestaan, että väylä on pelattu loppuun?

Ei. Kun kiekkosi on pysähtynyt korin kannattelemaksi, olet suorittanut väylän loppuun. Voit nostaa kiekkosi ja jatkaa seuraavalle väylälle.

QA-COM-7

Heitin sokkoväylällä nopean, vakaan kiekon, joka skippasi kohti koria. Kun kävelimme korille näimme, että kiekko oli korin kyljessä alaraudassa kiinni. Oliko heitto hole in one?

Luultavasti ei, ryhmän pitää tehdä päätös. On hyvin todennäköistä, että kiekko osui korin reunaan ulkopuolelta ja jäi rautojen väliin. Kiekon pitää mennä koriin oikein,

jotta väylä lasketaan loppuun pelatuksi. On hyvin epätodennäköistä, että kiekkoski meni ensin koriin oikein ja sitten jäi alarautaan kiinni. Muista kuitenkin, että jos ryhmässä ei saada tehtyä enemmistöpäätöstä, tulkitaan tilanne pelaajan eduksi eli tässä tapauksessa holariksi.

Tulosten kirjaaminen

QA-SCO-1

Jos unohdan merkitä yhden väylätuloksen tuloskorttiin, mutta kirjaan lopputuloksen oikein, saanko rangaistuksen?

Kyllä. Jos väylätulos on jäänyt merkitsemättä, tuloskortti on virheellinen. Oikeaan lopputulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa.

Hylätty heitto (Abandoned Throw)

QA-ABA-1

Miten hylätty heitto toimii? Miten se eroaa vanhan sääntökirjan valinnaisesta uusintaheitosta?

Hylkääminen tarkoittaa, että (vaikka itse heitto lasketaan) heittoa "ei koskaan tapahtunut". Kun hylkää heiton, sen aiheuttamaa heittopaikkaa ei huomioida ja sen aiheuttamia varoituksia tai rangaistuksia ei myöskään huomioida. Tulokseen lasketaan hylätty heitto ja yksi rangaistusheitto.

QA-ABA-2

Lyhyellä ja helpolla väylällä heitin avaukseni tiheään metsään ja kiekko jäi korkealle puuhun. Kahden metrin sääntö on voimassa. Heittäisin mieluummin tiiltä uudestaan kuin jatkaisin metsästä. Heitänkö tiiltä kolmatta vai neljättä heittoa?

Heitit kolmatta heittoa, jos hylkää avausheitosi. Alkuperäinen heitto lasketaan ja tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Hylätyn heiton rangaistuksia ei lasketa.

Varaheitto (Provisional Throw)

QA-PRO-1

Mikä on varaheitto ja koska sitä pitäisi käyttää?

Varaheittoja käytetään, kun pelaaja on eri mieltä ryhmän päätöksestä, eikä virallista toimitsijaa ole heti tavoitettavissa tai, jos varaheitto nopeuttaisi peliä, kun heiton epäillään päättyneen OB:lle, kiertäneen mandon väärin tai kadonneen. Varaheitot mahdollistavat pelin jatkamisen ja ratkaisun siirtämisen, kunnes kiekon paikka saadaan selvitettyä tai saadaan toimitsija ratkaisemaan tilanne. Jos sääntöratkaisusta ollaan epävarmoja tai eri mieltä, pelaaja voi suorittaa väylän loppuun sekä alkuperäisen heiton mukaan että varaheitoilla, eli pelata väylän loppuun kahdella eri heittosarjalla. Kun oikea sääntötulkinta on saatu tehtyä, vain oikealla tavalla pelatut heitot lasketaan.

Harjoitusheitto (Practice Throw)

QA-PRA-1

Sen jälkeen kun merkkasin kiekkonni, vippasin putterini kolmen metrin päähän bägilleni. Kiekko osui bägiini, nousi pystyyn ja rollasi 10 metrin päähän alamäkeen. Lasketaanko se harjoitusheitoksi?

Ei. Alle viisi metriä ilmassa lentänyt heitto, jolla on tarkoitus palauttaa kiekko, ei ole harjoitusheitto.

QA-PRA-2

Toinen pelaaja jätti tiin viereen kiekon, jota ei käyttänyt. Otin sen mukaan ja kun näin hänet seuraavalla väylällä, heitin kiekon hänelle. Hän oli 30 metrin päässä. Lasketaanko se harjoitusheitoksi?

Kyllä. Heittäämäsi kiekko lensi ilmassa yli 5 metriä, joten se oli harjoitusheitto riippumatta heiton tarkoituksesta.

QA-PRA-3

Ryhmäni pelaaja oli vihainen epäonnistuttuaan lyhyessä putissa. Pelattuaan väylän loppuun hän puttasi uudestaan ketjuihin

kovaa kahden metrin päästä. Lasketaanko se harjoitusheitoksi?

Kyllä. Heitto ei ollut kilpailuheitto, eikä sen tarkoitus ollut laittaa sivuun käyttämätöntä kiekkoa eikä palauttaa kiekkoa toiselle pelaajalle. Eli se on harjoitusheitto.

Peliin puuttuminen

QA-INT-1

Kiekkoni jäi puuhun reilusti yli kahden metrin korkeuteen. Kahden metrin sääntö oli voimassa. Toisen pelaajan kiekko osui omaan kiekkooni, joka putosi maahan. Mistä jatkan peliä ja merkitäänkö minulle rangaistusheitto kahden metrin säännön mukaisesti?

Peliä jatketaan siitä mihin kiekko ensimmäistä kertaa jää paikalleen. Koska kiekkosi oli selvästi yli kahden metrin korkeudella, sinulle merkitään rangaistusheitto, kuten olisi merkitty silloin, jos kiekko ei olisi pudonnut. Pelaajalle, joka pudotti kiekkosi, ei tuomita rangaistusta, sillä peliin puuttumiseen liittyvät säännöt eivät koske kilpailuheitoja.

Virheellinen peli

QA-MIS-1

Ryhmäni pelasi väylän, joka ei kuulunut kisarataan. Mikä on rangaistus?

Jos pelasitte väärän väylän rataan kuuluvan väylän sijasta, teille merkitään tulokseksi pelatun väylän tulos lisättynä kahdella rangaistusheitolla. Jos pelasitte väärän väylän ylimääräisenä väylänä, teidän lopputulokseenne lisätään kaksi rangaistusheittoa eikä väärän väylän heittoa huomioida tuloksessa.

QA-MIS-2

Heitin vahingossa toisen pelaajan heittopaikalta. Oliko se asentovirhe vai virheellinen peli?

Virheellinen peli, koska heitit väärältä heittopaikalta. Asentovirhe, kuten jalkavirhe, edellyttää, että heitetään oikealta heittopaikalta, mutta ei osuta oikeaan kohtaan.

QA-MIS-3

Pelasin mandon väärin, mutta olin jo heittänyt jatkoheiton ennen kuin huomasimme tämän. Miten jatkan?

Koska huomasit virheen yksi heitto väärin pelatun heiton jälkeen (heitto olisi pitänyt heittää drop zonelta), tulokseesi lisätään yksi rangaistusheitto virheellisestä pelistä ja menet drop zonelle. Väärin heitetyn mandon rangaistus lasketaan myös, koska se tuli eri heitosta. Eli saat väylältä kaksi rangaistusheittoa. Jos olisit heittänyt jo toisenkin jatkoheiton ennen virheen huomaamista, olisit jatkanut väylän loppuun siitä heitosta ja tulokseesi olisi lisätty kolme rangaistusheittoa: yksi mandon väärin pelaamisesta ja kaksi virheellisestä pelistä, jota ei havaittu.

QA-MIS-4

Tuloskorttien palautuksen jälkeen huomasin, että en ollut pelannut yhtä aloittamaani väylää loppuun. Minkä rangaistuksen saan?

Sinulle merkitään kaksi rangaistusheittoa säännön 811 C mukaan. Sinulle merkitään rangaistuksen lisäksi yksi puuttuva heitto väylän loppuun suorittamiseksi. Eli väylätuloksesi on heitetyt heitot + yksi heitto väylän loppuun pelaamiseksi + kaksi rangaistusheittoa.

QA-MIS-5

Kesken kierroksen alkoi vatsassani kiertää ja minun oli pakko käyvä WC:ssä. Ryhmäni ehti sillä välin pelata väylän ilman minua. Voinko liittyä mukaan seuraavalle väylälle ja saada rangaistuksen edelliseltä väylältä.

Kyllä. Myöhästymisen tai poissaolon vuoksi pelaamatta jääneeltä väylältä saat tulokseksi väylän par-lukeman + neljä rangaistusheittoa.

QA-MIS-6

Ryhmäni aloitti kierroksen väärältä väylältä. Mitä teemme?

Jokaisen pelaajan kohdalla täytyy katsoa montako heittoa hän on heittänyt. Jos on heittänyt vain yhden heiton, tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Jos on ehtinyt heittää useamman heiton, hänelle lisätään kaksi rangaistusheittoa. Jos yksikin pelaaja on heittänyt jo kaksi heittoa, koko ryhmä jatkaa pelaamista. Muussa tapauksessa ryhmä siirtyy oikealle väylälle.

QA-MIS-7

Ryhmäni pelaaja sanoi, että käy nopeasti WC:ssä, mutta ei ollut tiillä omalla vuorolallaan. Pian sen jälkeen kun 30 sekuntia oli kulunut, hän ehti tiille. Merkitäänkö pelaajalle par + 4 poissaolevana pelaajana?

Ei. Pelaaja on poissaoleva, jos ei ole mitään merkkiä siitä, että hän on tulossa paikalle. Siitä ei ole kyse tässä, joten hän saa varoituksen liiallisesta ajankäytöstä. Jos kuitenkin pelaajalla menee suhteettoman kauan aikaa (enemmän kuin muutamia minuutteja), voidaan hänet katsoa poissaolevaksi.

QA-MIS-8

Tulen radalle myöhässä kahden minuutin varoituksen jälkeen. Selvitän, että ryhmäni aloittaa väylältä 12, joka on aivan toisella puolella rataa. En voi mitenkään ehtiä sinne ajoissa, joten minulle tulee varmasti neljä rangaistusheittoa myöhästymisestä. Huomaan, että väylällä 3 pelaa kolmen hengen ryhmä. Jos liityn pelaamaan heidän kanssaan, saan vain kaksi rangaistusta väärässä ryhmässä pelaamisesta. Fiksu, vai mitä?

Ei ihan niinkään. Tahallinen väärin pelaaminen edun saamiseksi voi johtaa kilpailusta sulkemiseen. Väärältä väylältä tai väärässä ryhmässä aloittamisen sääntö koskee tahattomia virheitä. Tarkoituksella väärässä ryhmässä tai väärältä väylältä aloittaminen rangaistuksien välttämiseksi

voi tarkoittaa vielä suurempaa rangaistus- ta, esimerkiksi hylkystä. Kilpailunjohtaja voi myös harkita antavasi sinulle 4 rangaistusheittoa myöhästymisestä ja 2 rangaistusheittoa väärältä väylältä aloittamisesta.

Käyttäytyminen

QA-COU-1

Eräs kilpailija "psyyykkaa" minua esimerkiksi kertomalla minun tuloksiani kierroksen aikana tai sanomalla, että uskoo minun saavan seuraavan putin sisään tai että uskoo että en onnistu seuraavassa heitossa. Ovatko nämä käytösrikkeitä?

Ehkä. Pelkkä ääliömyisyys ei vielä ole suoranaisesti käytösriike, mutta häiritsevää tai epäurheilijamainen teko sitä on. Sinun ja ryhmäsi tulee päättää onko pelaajan käytös tarpeeksi huonoa, että siitä voidaan varoittaa ja rangaista. Muuten sinun ja ryhmäsi tulee yhdessä selvittää miten käytökseen reagoidaan. Jos käytös on tarpeeksi huonoa tai toistuvaa, voit(te) ilmoittaa kilpailunjohtajalle ja/tai PDGA:n kirjipöydälle.

Välineet

QA-EQU-1

Saanko käyttää etäisyysmittaria?

Kyllä, kunhan heität 30 sekunnin kuluessa, liiallinen ajankäyttö -säännön mukaisesti.

QA-EQU-2

Ovatko PDGA-hyväksytyjen kiekkojen ylijäämäyksilöt (X-out, Factory Second, painovirheelliset jne.) sallittuja kiekkoja PDGA-kilpailuissa?

Kyllä. Ne ovat sallittuja kiekkoja, kunhan ne noudattavat PDGA Technical Standards -dokumentin rajoituksia (paino, reunan paksuus, taipuisuus, jne.) Pelaajat voivat aina kyseenalaistaa kilpailussa käytetyn kiekon säännönmukaisuuden ja kilpailunjohtaja tekee lopullisen päätöksen.

QA-EQU-3

Unohdin luottoputterini autooni. Voiko kaverini hakea sen minulle kierroksen aikana?

Kyllä. Voit ottaa kierroksen aikana uusia kiekkoja bägiisi. Varmista, ettei kiekonhaku häiritse muita pelaajia etkä käytä yli 30 sekuntia vuorollasi. Parasta on hakea kiekot väylien välillä.

QA-EQU-4

Voinko käyttää käsissäni jotakin, millä voin parantaa otetta/pittoa kiekosta?

Kyllä. Pidon parantaminen on sallittua, koska säännöissä ei ole mitään mikä kieltäisi sen. Voit joutua joskus puhdistamaan kiekon, ettei pitoa parantava aine kerry kiekon pinnalle lisäten paksuutta tai nostaa kiekon painoa yli sallitun.

QA-EQU-5

Olen ultimategelapelaaja ja olen tottunut käyttämään pitoa parantavia sormikkaita. Ovatko ne sallittuja?

Kyllä. Sormikkaat tai hanskat ovat erityisesti sallittuja säännön 813.02 A mukaan ihoa suojaavina apuvälineinä.

QA-EQU-6

Heittoni päätyi erittäin kovalle, kiviselle maalle. Voinko laittaa pyyhkeen tai pehmusteen polven alle?

Kyllä. Voit asettaa pyyhkeen tai pienen pehmusteen heittopaikalle (myös tiillä ja drop zonella), kunhan se on alle 1 cm paksuinen, kun asetat painosi sen päälle.

Reikäpeli

QA-MAT-1

Vastapelaajani antoi minulle putin, mutta haluaisin silti putata, että puttivireeni pysyy yllä. Voinko putata?

Et voi. Jos vastapelaajasi antaa sinulle putin, olet pelannut väylän loppuun. Tämän jälkeen heitetty heitto on ylimääräinen heitto. Ensimmäisestä ylimääräisestä

heitosta saat varoituksen ja seuraavista rangaistusheittoja.

Parifrisbeegolf ja joukkuefrisbeegolf

QA-DOU-1

Parini heitti lähestymisheiton niin, että heitetty kiekko oli merkkaukiekkona. Voinko merkata heittopaikan minillä ja heittää edellisellä kiekolla?

Et. Joukkueen jäsenten pitää heittää samalta heittopaikalta, eli merkkausta ei saa vaihtaa.

Kilpailuopas

QA-CMP-1

Voivatko naiset pelata missä tahansa luokassa?

Naiset voivat pelata missä tahansa luokassa, kunhan luokan vaatimukset täyttyvät. Mitään luokkaa ei ole rajoitettu vain miehille.

QA-CMP-2

Mitä tapahtuu, jos ryhmä aloittaa liian aikaisin, ennen virallista aloitusmerkkiä?

Jos ryhmä aloittaa virheellisesti liian aikaisin ja kuulee sitten virallisen aloitusmerkkiään, ryhmä palaa tiille ja aloittaa uudestaan. Siihen mennessä heitettyjä heittoja ei lasketa harjoitusheittoiksi, vaikka ne olisi heitetty kahden minuutin varoituksen jälkeen. Jos ryhmä aloitti liian aikaisin, eikä koskaan kuullut aloitusmerkkiä, tulokset pätevät eikä rangaistuksia lisätä.

Sääntömuutosten tiivistelmä

”PDGA:n sääntökomitea on sitä mieltä, että vuoden 2018 sääntökirja on iso askel eteenpäin. Tätä versiota on työstetty pitkään, huomattavasti enemmän kuin aiempia. Sääntökirjaa on muokattu merkittävästi ja nämä muutokset on kerätty tähän tiivistelmään. Jos sinulla on kysymyksiä tai kommentteja, voit ottaa yhteyttä sääntökomiteaan PDGA:n verkkosivun lomakkeella.”

Yleistä

Sääntökirjan rakenne on muutettu vastaamaan paremmin sitä järjestystä, jossa peli etenee. Nyt säännöt on helpompi löytää ja toisiinsa liittyvät säännöt on ryhmitelty yhteen. Harvinaisia tapauksia koskevat säännöt, kuten virheelliseen peliin liittyvät, löytyvät sääntökirjan loppupuolelta.

Termien määritelmille ei ole omaa osiota, vaan ne määritellään, kun niitä käytetään ensimmäisen kerran. Näin ei tarvitse sääntöä lukiessa selata kirjan alkuun määritelmän tarkistamiseksi. Kaikki määritellyt termit on lisäksi listattu kirjan lopussa ja niiden yhteyteen on listattu sääntö, jossa se määritellään.

Sääntökirja on muokattu helpollisemmaksi ja vähemmän muodolliseksi. Sanamuotoja ja rakenteita on kevennetty.

Toisiinsa liittyviä sääntöjä on ryhmitelty näihin uusiin osioihin: määrätty reitti, määritellyt paikat, määritellyt alueet.

Sääntökirjaan on lisätty reikäpelin ja parifrisbeegolfin säännöt.

Kysymyksiä ja vastauksia on lisätty runsaasti ja vanhat on kirjoitettu ja järjestetty kokonaan uudelleen.

Uutta

Vapautusalue (Relief Area): Vapautusalue on kuten OB-alue, mutta sinne

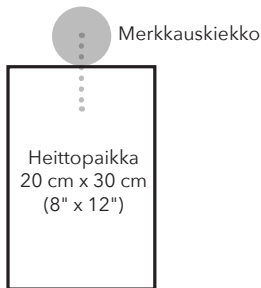
heittämisestä ei seuraa rangaistusta. Vapautusalueeksi voidaan merkitä alueita, jonne TD ei halua pelaajien menevän. Esimerkiksi alue, jossa on suojeltuja kasveja tai kunnostus- tai rakennustöitä.

Rangaistusalue (Hazard): Rangaistusalue on alue, jonne heittämisestä tulee rangaistus, mutta peliä jatketaan sieltä missä kiekko on.

Sääntökirjaan on lisätty myös uusi mahdollinen OB-sääntö: voit jatkaa peliä siitä kohdasta pelialueelta, joka on lähinnä sitä paikkaa missä kiekko on. Tämä on mahdollinen vain TD:n erikseen määrittämässä paikoissa.

Merkittävä sääntömuutos

Heittopaikka eli lie on nyt suorakaiteen muotoinen alue, jonka leveys on 20 cm ja pituus 30 cm. Alueen keskilinja on merkkaukiekon keskilinjalla ja alue on heti merkkaukiekon takana.



Pienemmät sääntömuutokset

Jos heitto ei muuta pelaajan heittopaikkaa (esimerkiksi jos saariväylällä ei osu saareen), heittäjä heittää heti perään uudestaan, ennen muita pelaajia.

Asentovirheen jälkeen heittoa ei uusita.

Ensimmäisestä asentovirheestä ei anneta varoitusta.

Tilapäisen haitan vapautukselle ei ole enää 5 metrin rajoitusta, vaan pelinlinjalaa saa mennä taaksepäin ensimmäiseen vapauttavana paikkaan asti.

Pelaaja voi ottaa valinnaisen vapautuksen pelinjalla taaksepäin niin pitkälle kuin haluaa ilman rangaistusta, kun merkkää heittopaikkaa OB:n tai kahden metrin säännön rangaistuksen jälkeen.

Pelaaja voi hylätä heiton yhdellä rangaistusheitolla (mahdolliset muut rangaistukset mitätöityvät). Hylätyn heiton sääntö korvaa valinnaisen uusin-taiteiton säännön.

Mandosääntöjä on selkiytetty siten, että mandoilla on vain yksi mandolinja (väärä puoli), jonka ylittämisestä seuraa rangaistus. (Tuplamandoilla on kaksi linjaa, eli yksi molemmilla mandoilla).

Muut kuin pelattavan väylän väylämaalit lasketaan 2 metrin säännön alaisiksi.

Jos OB-alueelle on määritetty drop zone, voi TD antaa luvan siirtyä suoraan sinne kahdella rangaistusheitolla. Eli esimerkiksi vesialueen yli ei tarvitse yrittää heittää, mikäli TD antaa tämän luvan.

Saat aina enintään 1 m vapautuksen kaikista OB-linjoista (kattaa myös OB:n kulman ja muut erikoistilanteet).

Väylän loppuun pelaamisen sääntöä on yksinkertaistettu. Kiekon tulee mennä koriin oikein ja jäädä korin kannattele-maksi.

Harjoitusheittoisääntöä on tarkennettu. Alle viisi metriä ilmassa kulkeva heitto, jonka tarkoitus on palauttaa kiekko bägiin tai pelaajalle, ei ole harjoitusheitto.

Heittäjän luvalla heittoon puuttumisen sääntö (vanha sääntö 804.03 G) on poistettu.

Oman heiton tahattomasta estämisestä seuraa yksi rangaistusheitto. (Esimerkiksi, jos puttisi rollaa takaisin ja osuu omaan bägiisi.) Kuten ennenkin, tahallisesta oman tai toisen pelaajan heiton estämisestä seuraa kaksi rangaistusheittoa.

Voit siirtää kiekkoa, joka on sinun heittopaikallasi tai sen takana.

Pelaaja, joka ei ole paikalla ajoissa saa väylältä tulokseksi par+4.

Pelaajalle, joka aloittaa väärältä väylältä ja/tai väärässä ryhmässä merkitään kaksi rangaistusheittoa.

PDGA.com

Professional Disc Golf Associationin

Frisbeegolfin kilpailuopas



Paige Pierce
PDGA #29190

Johdanto	1
Pelin henki	1
Frisbeegolfaajan huoneentaulu	1

Osa 1: Kilpailukäytännöt

1.01	Pelaajan kilpailukelpoisuus	2
1.02	Kilpailuun ilmoittautuminen.....	2
1.03	Osallistumisen peruuttaminen ja maksun palauttaminen.....	3
1.04	Osallistumisen varmistus	4
1.05	Harjoituskierrokset ja pelin aloitus, myöhästyminen	4
1.06	Pelaajien jakaminen ryhmiin ja lohkoihin	5
1.07	Pelin keskeyttäminen	6
1.08	Karsinta jatkokierroksille.....	8
1.09	Tasatulosten ratkaisu.....	8
1.10	Palkintojen jakaminen.....	9
1.11	Sääntötesti (Certified Official Exam)	10
1.12	Virallinen toimitsija.....	10
1.13	Lasten ja nuorten turvallisuus	11

Osa 2: Pelaajaluokat ja kelpoisuus

2.01	Yleistä	12
2.02	Poikkeustapaukset.....	13
2.03	Statuksen muuttaminen	13
2.04	Prot amatööriluokissa, amatöörit pro-luokissa	13
2.05	Aitoamatööri	14

Osa 3: Pelaajien käyttäytyminen

3.01	Yleistä	14
3.02	Sujuva pelin kulku	14
3.03	Käytösrikkeet	15
3.04	Pukeutuminen	16
3.05	Kärryt, caddiet ja ryhmät	17
3.06	Media- ja sponsorisuhteet	17
3.07	Myynti kilpailuissa	17
3.08	Kilpailunjohtajan oikeudet ja vastuut.....	18

PDGA:n kilpailuopas

Johdanto

Tässä PDGA:n kilpailuoppaassa käydään läpi menettelytavat ja ohjeistukset, joita noudatetaan PDGA:n sanktioimissa kilpailuissa. Opasta tulee käyttää yhdessä virallisen sääntökirjan ja PDGA:n Tour Standards -dokumentin sekä PDGA:n International Guiden kanssa. Tässä oppaassa kuvatut ohjeistukset ja menettelytavat pätevät kaikkiin PDGA:n alaisiin kilpailuihin, ellei toisin ole määrätty. Jos kilpailunjohtajan harkinnan mukaan jotakin tämän oppaan ehtoa ei voida noudattaa, voi TD anoa poikkeuslupaa ottamalla yhteyttä Tour Manageriin osoitteessa tourmgr@pdga.com.

Kilpailuopas ei ole kaikilta osiltaan voimassa Suomen frisbeegolfliiton kilpailuissa. SFL:llä on tiettyjä omia kilpailusääntöjä, jotka löydät osoitteesta frisbeegolfliitto.fi. Lisätietoja voit kysyä: toiminnanjohtaja@frisbeegolfliitto.fi tai pdga@frisbeegolfliitto.fi.

Pelin henki

Frisbeegolfissa kilpaillaan pääsääntöisesti ilman tuomareita. Laji perustuu yksilöiden urheilunhenkeen, rehellisyyteen, toisten huomioon ottamiseen ja sääntöjen noudattamiseen. Kaikkien pelaajien edellytetään käyttäytyvän kohteliaasti, urheilullisesti ja kunnioitavasti toisia pelaajia kohtaan riippumatta siitä, kuinka kilpailunhenkisiä he ovat.

Huomauta virheistä. Hyväksy huomautukset. Huomautukset eivät ole henkilökohtaisuuksia vaan perustuvat sääntöihin.

Tämä on frisbeegolfin pelin henki.

Frisbeegolfiaan huoneentaulu

- 1. Pelaa järkevästi**
Heitä vasta kun olet varma, ettei heittoalueella ole muita pelaajia, katsojia, toimitsijoita, jalankulkijoita tai muita alueen käyttäjiä. Käytä spotteria.
- 2. Kunnioita rataa**
Noudata kaikkia radan sääntöjä. Älä roskaa, älä töhri, älä vahingoita radan varusteita tai kasveja.
- 3. Edusta lajia**
Ole positiivinen ja vastuullinen. Opasta muita.

Lue lisää frisbeegolfin säännöistä ja tapahtumista
pdga.com



Osa 1: Kilpailukäytännöt

1.01 Pelaajan kilpailukelpoisuus

- A. Jäsenmaksunsa maksaneet PDGA:n jäsenet, jotka eivät ole kilpailukiellossa, voivat kilpailla missä tahansa luokassa, johon heillä on pelioikeus. PDGA Tour Managerin etukäteispäätöksellä tästä voidaan poiketa. Pelioikeus luokassa riippuu pelaajan statuksesta (amatööri/pro), iästä, sukupuolesta ja PDGA-ratingista. Lisätietoja luokista kohdassa 2: Pelaajaluokat ja kelpoisuus.
- B. PDGA:n jäsenyys tulee olla voimassa, jotta pelaaja voi osallistua PDGA:n sanktioimiin kilpailuihin, ellei erityistä poikkeusta ole ilmoitettu. PDGA:n jäsenyys sisältyy Suomen frisbeegolffiiton kilpailulisenssiin.
- C. Muissa PDGA-kilpailuissa ei-jäsenet voivat osallistua maksamalla ei-jäsenen osallistumismaksun. Tämä maksu vaaditaan kaikilta muilta paitsi junioriluokissa pelaavilta (huom. ei koske Suomea).

1.02 Kilpailun ilmoittautuminen

- A. Etukäteisilmoittautuminen on pakollista PDGA:n Major-, EliteSeries/National Tour- ja A-tier-kilpailuihin, ja sitä suositellaan kaikkiin muihinkin kilpailuihin.
Suomen frisbeegolffiiton alaisiin kilpailuihin ilmoittaudutaan ennakoon SFL:n kilpailujärjestelmän kautta kilpailunjohtajan ohjeiden mukaisesti.
- B. Pelaajan ilmoittautuminen on virallinen, kun kilpailun järjestäjä on vastaanottanut ilmoittautumisen. Paikka kisassa on varma, kun pelaaja maksaa osallistumismaksun kilpailun tiedoissa ilmoitettuun hetkeen mennessä, pelaaja ei ole jonossa ja kilpailunjohtaja on vahvistanut paikan.
- C. Kilpailujen avoimet paikat täytetään ilmoittautumisjärjestyksessä, ellei luokka-kohtaisia rajoituksia tai kiintiöitä ole ilmoitettu kilpailun ilmoittautumisohjeissa.
- D. Kun kilpailu- tai luokkakohtainen kiintiö on täynnä, käytetään jonotuslistaa, josta voidaan nostaa pelaajia kilpailuun peruutuspaikoille etukäteen ilmoitetulla tavalla.
- E. Sähköisten ilmoittautumisten järjestys määräytyy ilmoittautumishetken tai maksun kirjautumishetken mukaan. Tarkat ohjeet ilmoitetaan kilpailun tietojen yhteydessä.
- F. Mikäli kaksi tai useampia pelaajia ilmoittautuu samanaikaisesti, tulee etusija antaa pelaajalle, jolla on pienin PDGA-numero.
- G. Ilmoittautuneiden lista näkyy SFL:n kilpailujärjestelmässä. Muissa kilpailuissa lista tulee julkaista joko PDGA:n järjestelmässä tai kilpailun omassa ilmoittautumisjärjestelmässä. Listaa tulee päivittää vähintään viikottain.
- H. Vain osallistumismaksunsa maksaneiden pelaajien tulee näkyä kilpailussa varmasti olevien pelaajien listalla.

1.03 Osallistumisen peruuttaminen ja osallistumismaksun palauttaminen

Kilpailukäytännöt

Huom. Näissä ohjeissa voi olla kansallisia sekä kiertue- ja kilpailukohtaisia eroja.

1. Osallistumisen voi peruuttaa kilpailujärjestelmässä tai ottamalla yhteyttä kilpailunjohtajaan puhelimitse tai sähköpostilla. Osallistumisen peruutus tulee ehdottomasti ilmoittaa kilpailunjohtajalle kilpailun tiedoissa oleviin yhteystietoihin, mikäli peruutusta ei voi enää tehdä kilpailujärjestelmässä. Ilmoitusta tai keskustelua muiden kisanjärjestäjien kuin kilpailunjohtajan kanssa ei katsota viralliseksi peruutukseksi, ellei kilpailunjohtaja niin ole määritellyt.
Kaikista maksunpalautuksista voidaan vähentää 5 € kuluina.
- B. Pelaajat, jotka ovat maksaneet enemmän kuin nimellisen jonotusmaksun (5 €), eivätkä saa paikkaa kilpailuun, tai jotka erikseen pyytävät poistamaan itsensä jonotuslistalta ennen ilmoittautumisen päättymistä ja jonosta nostamista (suositus 1 viikko tai vähemmän kilpailun alkuun), saavat takaisin 100 % osallistumismaksustaan, paitsi 5 € jonotusmaksun. Ne jonottajat, jotka maksoivat vain nimellisen 5 € jonotusmaksun eivät saa palautusta.
- C. Pelaaja, joka peruuttaa ilmoittautumisensa virallisesti vähintään 30 päivää ennen kilpailun alkua, saa palautuksena 100 % osallistumismaksusta.
- D. Pelaaja, joka peruuttaa ilmoittautumisensa virallisesti vähintään 15 päivää, mutta vähemmän kuin 30 päivää ennen kilpailun alkua, saa palautuksena 100 % osallistumismaksusta vain, jos paikka täytetään joko jonosta tai muulla tavalla. Jos pelaajan paikkaa ei täydetä, kilpailun TD voi palauttaa joko 50 % tai toimittaa pelaajalle pelaajapaketin, jonka hän olisi saanut (toimituskulut voi vähentää). Jos kyseessä on pro-luokka ja pelaajapaketin arvo on alle 25 % prosenttia osallistumismaksusta, palautetaan 50 % osallistumismaksusta.
- E. Pelaaja, joka peruuttaa ilmoittautumisensa virallisesti alle 15 päivää ennen kilpailun alkua, mutta ennen kuin ilmoittautuminen on päättynyt ja jonopaikat on täytetty (suositus 1 viikko tai vähemmän kilpailun alkuun), saa palautuksena 100 % osallistumismaksusta vain, jos paikka täytetään joko jonosta tai muulla tavalla. Jos pelaajan paikkaa ei täydetä, kilpailun TD voi palauttaa joko 25 % tai toimittaa pelaajalle pelaajapaketin, jonka hän olisi saanut (toimituskulut voi vähentää.) Jos kyseessä on pro-luokka ja pelaajapaketin arvo on alle 25 % prosenttia osallistumismaksusta, palautetaan 25 % osallistumismaksusta.
- F. Jos pelaaja ei virallisesti peruuta ilmoittautumistaan ennen ilmoittautumisen päättymistä tai jonopaikoilta täyttämistä tai ei saavu turnaukseen, hän menettää koko osallistumismaksun eikä saa korvausta eikä pelaajapakettia. (Tämä ei koske jonotuslistalla olevia pelaajia; katso kohta 1.03.B.)

- G. Majorien, National Tourien ja A-tierien järjestäjät voivat pyytää PDGA:n Tour Managerilta poikkeusta muuttaa kohtien C, D ja E aikajanaa. Jos lupa myönnetään, se tulee selkeästi julkistaa kisasivuilla.
- H. Jos TD poistaa kilpailusta luokan sen vuoksi, että luokassa ei ole tarpeeksi pelaajia (katso 2.01.K), kaikki pelaajat, jotka eivät halua vaihtaa luokkaa, saavat täyden palautuksen.

Huom: PDGA suosittelee vahvasti, että suurissa kilpailuissa ei tehdä nimikoituja tai muuten henkilökohtaisia tuotteita pelaajapakettiin peruutus- ja palautusprosessien monimutkaisuuden vuoksi. Henkilökohtaisia tuotteita tulisi tarjota vain erikseen ostettavina tuotteina osallistumisen yhteydessä niin, että hinta ei kuulu osallistumismaksuun eikä sitä siksi tarvitse maksaa takaisin.

1.04 Osallistumisen varmistus

- A. Osallistumisen varmistus kilpailunjohtajan ilmoittamalla tavalla on pakollista Major- ja Elite Series/National Tour- ja A-tier -kilpailuissa, ja sitä suositellaan kaikkiin muihinkin kilpailuihin.
- B. Mikäli pelaaja ei varmista osallistumistaan kilpailunjohtajan ilmoittamalla tavalla, hän menettää paikkansa kilpailussa ja osallistumismaksunsa. Kilpailun TD voi harkintansa mukaan lieventää vaatimuksia tai päättää, ettei varmistusta tarvita ollenkaan.

1.05 Harjoituskierrokset ja pelin aloitus, myöhästyminen

- A. Pelaajan tulee ajoittaa harjoituskierroksensa ennen kilpailun alkua. Kilpailurata ei välttämättä ole pelattavissa ennen kilpailua ainakaan kisa-lay-outissa (lisätietoja Tour Standards -dokumentista). Kilpailurata on suljettu harjoittelulta kilpailun ollessa käynnissä ja muina kilpailunjohtajan määrääminä aikoina.
- B. Kilpailukierroksilla käytetään kahta erilaista pelin aloitustapaa:
1. Yhteislähtö (haulikkolähtö):
Yhteislähdössä useat ryhmät aloittavat samanaikaisesti. Aikataulun mukaisesti jokaiselle ryhmälle jaetaan tuloskortti tai -kortit kisakeskuksessa. Korttien jaon jälkeen ryhmille annetaan riittävä aika siirtyä kortin osoittamalle aloituspaikalle. Kaksi minuuttia ennen kilpailukierroksen alkua annetaan kaksi lyhyttä kovaäänistä äänimerkkiä.
Näiden äänimerkkien jälkeen pelaajien tulee lopettaa harjoittelu ja siirtyä viipymättä aloituspaikalleen. Pelin alkamisaika ilmoitetaan pitkällä yhtenäisellä äänimerkillä. Äänimerkki aloittaa kierroksen ja tuloskirjaaja lukee heittojärjestyksen.
 2. Porrastettu lähtö (golflähtö, väliaikalähtö):
Porrastetussa lähdössä ryhmät aloittavat tietyltä väylältä vuorotellen yksi toisen jälkeen. Pelaajat aloittavat TD:n ilmoittamana hetkenä. Pelaajan suositellaan ilmoittautuvan lähettäjälle viimeistään 10 minuuttia ennen aloitusaikaansa. Pelaajat voivat harjoitella siihen asti kunnes lähettäjä ilmoittaa 2 minuutin varoituksen. Harjoittelu ei saa häiritä jo kilpailunsa aloittaneita pelaajia.

- C. Kahden minuutin äänimerkin jälkeen heitetystä heitosta annetaan pelaajalle varoitus. Mikäli pelaaja heittää harjoitusheittoja vielä varoituksen jälkeen, hänen tulokseensa merkitään yksi rangaistusheitto riippumatta harjoitusheittojen määrästä. Rangaistus voidaan antaa, mikäli virallinen toimitsija tai vähintään kaksi pelaajaa toteaa rikkeen.
- D. Pelaaja on yksin vastuussa siitä, että on omalla vuorollaan valmiina aloittamaan kierroksensa.
- E. Jos pelaaja ei ole paikalla, kun on hänen vuoronsa heittää, kirjaaja antaa pelaajalle 30 sekuntia aikaa. Jos pelaaja ei ole heittänyt 30 sekunnin aikana oman vuoronsa alusta, hänelle merkitään tulokseksi väylän par-luku lisätynä 4 heitolla. Samoin toimitaan kaikilla myöhemmillä väylillä, joilla pelaaja ei ole paikalla. Väyliä ei voi pelata uudelleen. Jos pelaaja ei osallistu koko kierrokselle tai ei pelaa kierrosta loppuun, kilpailunjohtaja voi hylätä hänet kilpailusta.
- F. Myöhässä paikalle tuleva pelaaja on yksin vastuussa, että löytää oman ryhmänsä ja lähtöväylänsä. Pelaajan tulee selvittää kilpailunjohtajalta, kisakeskukselta, lähettäjältä tai kilpailujärjestelmästä, onko ryhmiin tullut viime hetken muutoksia. Pelaajalle merkitään par+4 jokaisesta väylästä, jonka pelaajan ryhmä on pelannut tai aloittanut. Väärässä ryhmässä pelaaminen voidaan tulkita tahalliseksi edun tavoitteluksi ja siitä seuraa hylkäys.

1.06 Pelaajien jakaminen ryhmiin ja lohkoihin

- A. Pro- ja amatööripelaajia ei tulisi sijoittaa samaan ryhmään, ja saman luokan pelaajat on pyrittävä sijoittamaan samoihin ryhmiin mahdollisuuksien mukaan.
- B. Ensimmäisen kierroksen ryhmät voidaan luoda luokkien sisällä kahdella tavalla:
1. Arvotut ryhmät: Luokan sisällä pelaajat arvotaan satunnaiseen järjestykseen.
 2. Ratingin mukaiset ryhmät: Luokan sisällä pelaajat järjestetään PDGA-ratingin mukaiseen järjestykseen. Korkeimman ratingin pelaajat aloittavat pienimmän numeron väylältä, toiseksi korkeimman ratingin pelaajat seuraavalta jne. Tätä käytäntöä noudatetaan kunnes kaikki väylät on täytetty. Esimerkiksi 12 pelaajan luokassa pelaajat sijoitetaan kolmeen ryhmään seuraavasti ratingin mukaisessa järjestyksessä:

Väylä 1: pelaajat 1, 4, 7 ja 10
Väylä 2: pelaajat 2, 5, 8 ja 11
Väylä 3: pelaajat 3, 6, 9 ja 12
 3. Jos luokka on niin suuri, että se pitää jakaa lohkoihin, lohkot tulee muodostaa ratingin mukaan. Esimerkiksi 72 korkeinta ratingia lohko A:han ja loput lohko B:hen. Lohkojen sisällä ryhmät tulisi tehdä arpomalla satunnaisesti.
 4. C-Tier-kilpailuissa voidaan käyttää arvottuja ryhmiä myös luokkien kesken (koskee vain ensimmäistä kierrosta). Poikkeuksena junioriluokat II-VI voidaan sekoittaa vain keskenään, ei muiden luokkien kanssa.

- C. Myöhemmillä kierroksilla pelaajat tulee ryhmitellä mahdollisuuksien mukaan luokittain.
- D. Luokan sisällä pelaajat tulee järjestää tuloksen mukaan (katso kohta 1.09 Tasatulosten ratkaisu). Parhaiden tulosten ryhmä aloittaa pienimmältä väylältä ja niin edelleen. Jos käytetään lähtöaikoja, parhaiden tulosten ryhmä aloittaa viimeisenä.
- E. Tasatulokset ratkaistaan (katso 1.09 Tasatulosten ratkaisu)
- F. Rehellisen pelin varmistamiseksi on ryhmässä oltava vähintään kolme pelaajaa. Jos kilpailunjohtaja pitää sitä välttämättömänä, voidaan erikoistilanteissa sallia kolmea pelaajaa pienemmät ryhmät. Tällaisissa tapauksissa virallisen toimitsijan on seurattava ryhmää. Toimitsija voi myös pelata mukana, kunhan se ei häiritse kilpailijoita.
- G. Ryhmien koko on rajoitettu viiteen pelaajaan. Korkeintaan neljän hengen ryhmiä tulee käyttää aina kun mahdollista.
- H. Jos kilpailijoita on niin paljon, etteivät kaikki voi pelata kierrosta samaan aikaan, voidaan kilpailijat jakaa lohkoihin. Samassa luokassa pelaavien tulee pelata täsmälleen samat rata-layoutit kaikilla kierroksilla.
- I. Mikäli olosuhteet vaikuttavat eri lohkoihin eri tavalla, kilpailunjohtaja voi käyttää seuraavaa menettelyä jatkoon pääsijöitä ratkaistaessa: pelaajat asetetaan tuloksen mukaiseen paremmuusjärjestykseen lohkon sisällä, ja jokaisesta lohokosta seuraavalle kierrokselle jatkaa suhteellisesti yhtä suuri osuus lohkon pelaajista. Pelaajien tuloksia ei lasketa yhteen seuraavien kierrosten tulosten kanssa.
- J. Ensimmäisen kierroksen "superryhmiä", eli määrättyjä parhaiden pelaajien ryhmiä, ei sallita, ellei ryhmästä ole live-videoseurantaa ja kaikilta ryhmän pelaajilta on pyydetty lupa etukäteen ja PDGA:n Tour managerilta on haettu erikoislupa.

1.07 Pelin keskeyttäminen

Osallistujien turvallisuus on ensiarvoisen tärkeää kaikissa PDGA-kilpailuissa. Kilpailunjohtajia suositellaan käyttämään kaikkia mahdollisia apuja (salamatutkat, sadetutkat jne.), jotta he osaavat keskeyttää kierroksen ennen kuin olosuhteet käyvät vaarallisiksi pelaajille, järjestäjille ja katsojille. **(Katso PDGA:n pelin keskeyttämiseen ja peruutuksiin liittyvät ohjeet.)**

- A. Jos kilpailunjohtaja katsoo, että ukkonen, voimakas sade tai muut olosuhteet tekevät kilpailemisesta epäkäytännöllistä tai vaarallista, kilpailu on keskeytettävä. Kilpailun keskeyttämisen äänimerkki annetaan samaan tapaan kuin aloitusmerkki, mutta kolmella lyhyellä äänellä. Äänimerkit toistetaan vähintään kerran seuraavan minuutin aikana ja kilpailunjohtajan tulee käyttää kaikki mahdolliset keinot, jotta kaikki ryhmät kuulevat keskeytysmerkin.
- B. Pelaajien on välittömästi lopetettava pelaaminen ja merkattava kunkin ryhmän jäsenen heittopaikka. Silmämääräinen arvio maamerkkien perusteella riittää

heittopaikan arvioimiseksi. Pelaajien tulee heti siirtyä turvalliseen suojaan. Pelaajien on tämän jälkeen palattava ensimmäiselle avauspaikalle, kilpailutoimistoon tai muulle kilpailunjohtajan osoittamalle kokoontumisalueelle. Keskeytys kestää vähintään 30 minuuttia keskeytysäänimerkistä.

- C. Pelaajien on jatkettava peliä samoilta arvioiduilta heittopaikoilta kuin mihin he lopettivat kierroksen keskeytyessä. Arvioidun heittopaikan määrittelee ryhmän enemmistö.
- D. Kun kilpailunjohtaja on arvioinut olosuhteet, keskeytystä voidaan pidentää tai peliä voidaan jatkaa, kunhan keskeytys on kestänyt vähintään 30 minuuttia.
- E. Peli käynnistetään uudelleen samoilla äänimerkeillä kuin kierroksen aloitus: kaksi lyhyttä äänimerkkiä kaksi minuuttia ennen aloitusta ja yksi pitkä äänimerkki aloitettaessa.
- F. Kilpailunjohtaja voi lykätä keskeneräisen kierroksen loppuun pelaamista myöhempään ajankohtaan saman kilpailun aikana, jos hänen näkemyksensä mukaan olosuhteet eivät parane tai pimeys estää kierroksen pelaamisen loppuun. (Katso PDGA:n ohjeet pelin keskeyttämiseen ja peruutuksiin liittyen.)
- G. Osittain pelatun kierroksen tulokset otetaan huomioon, kun keskeytetty kierros pelataan loppuun.
- H. Jos pelaaja lopettaa pelaamisen ennen kuin lopetusmerkki on annettu, hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa, jos kilpailunjohtaja katsoo pelaajan lopettaneen pelaamisen ennenaikaisesti.
- I. Kilpailunjohtajan tulee tehdä kaikkensa, että kaikki ilmoitetut kierrokset saadaan pelattua.
 - 1. Jos kilpailussa on tarkoitus pelata korkeintaan kolme alkukierrosta, tulee kaikkien pelaajien pelata vähintään yksi kierros, jotta kilpailun tulokset voidaan virallistaa.
 - 2. Jos kilpailussa on tarkoitus pelata vähintään neljä alkukierrosta, tulee kaikkien pelaajien pelata vähintään kaksi kierrosta, jotta kilpailun tulokset voidaan virallistaa.
 - 3. Jos näitä vaatimuksia ei täydetä, tulee tehdä kaikki mahdollinen, jotta kilpailu saadaan siirrettyä pelattavaksi myöhemmin. Jos kilpailua ei voida pelata ollenkaan ja/tai pelaajat eivät pysty osallistumaan, palautetaan pelaajille osallistumismaksu kokonaisuudessaan, pois lukien mahdollisten pelaajapakettien arvo sekä PDGA:n maksut ja muut pakolliset maksut.
- J. Kaikki keskeytyneet kierrokset tulee pelata loppuun, mikäli olosuhteet sen mahdollistavat. Mikäli olosuhteet estävät kierroksen loppuun pelaamisen, lopullisiin tuloksiin lasketaan viimeisen täyden kierroksen jälkeinen tilanne, mikäli riittävä määrä väyliä on saatu pelattua. (Katso PDGA:n ohjeet pelin keskeyttämiseen ja peruutuksiin liittyen.)

- K. Keskeytynyt kierros pelataan aina ensin loppuun ennen kuin aloitetaan uusi kierros. Tulevat kierrokset tulee siis peruuttaa, jos keskeytyneen kierroksen loppuun pelaaminen sitä vaatii.

1.08 Karsinta jatkokierroksille (cut)

- A. Pelaajamäärää voidaan kilpailunjohtajan ennakoilmoituksen mukaisesti karsia mahdollisiin semifinaaleihin tai finaaleihin.
- B. Tasatilanteissa semifinaaleihin tai finaaleihin pääsy ratkaistaan kohdan 1.09 mukaisesti, ellei kilpailunjohtaja ole muuta ilmoittanut ennen kilpailua.
- C. Karsintaraja (cut) pitää asettaa viimeiselle palkintosijalle tai sitä ylemmäksi, jotta kaikki jatkoon päässeet pääsevät myös rahoille. Ainoa poikkeus tähän on, jos kilpailu päättyy ennen suunniteltua vaarallisen sään säännön mukaan (katso PDGA:n ohjeet pelin keskeyttämiseen ja peruutuksiin liittyen).
- D. Jos jatkoon päässyt pelaaja ei osallistu jatkokierrokselle, semifinaaliin tai finaaliin, merkitään hänet jatkokierroksen viimeiselle sijalle, ja hän saa sen mukaisen palkinnon.
- E. Kilpailuissa, joissa pelataan enemmän kuin 2 kierrosta, tulee palkintosummat ilmoittaa ennen viimeisen kierroksen alkua (mukaan lukien mahdolliset lisätyt palkintorahat).
- F. "Lohdutuskierroksia" karsinnasta pudonneille pelaajille ei suositella. Ne eivät ole virallisia, niitä ei raportoida PDGA:lle, eivätkä ne vaikuta kilpailun sijoituksiin. Tällaiset kierrokset eivät saa vaikuttaa virallisten kierrosten aikatauluihin.

1.09 Tasatulosten ratkaisu

- A. Kun ryhmäjakoa tehdään uudelleen kierrosten välissä, tasatulokseen päätyneet pelaajat jaetaan ryhmiin siten, että viimeisimmällä kierroksella parhaan tuloksen saanut pelaaja asetetaan korkeammalle sijalle. Jos pelaajilla on samat tulokset kaikilla edellisillä kierroksilla, pelaajat järjestetään PDGA-numeron mukaan, pienin numero korkeimmalle. Jos pelaajilla ei ole PDGA-numeroa käytetään sukunimen mukaista aakkosjärjestystä.
- B. Kohdassa 1.09 D mainittuja poikkeuksia lukuun ottamatta kaikkien luokkien voitot ratkaistaan aina ratkaisupelissä (sudden death). Samoin tehdään aina karsintaessa pelaajia jatkokierrokselle. Ratkaisupeli alkaa ensimmäiseltä väylältä, ellei kilpailunjohtaja ole muuta ilmoittanut ennen kilpailun alkua. Missään tilanteessa ei saa käyttää mitään muuta tapaa ratkaista tasapelit, kuten paras kierros tai pelaajien keskinäiset kierrostulokset.
- C. Ensimmäisen sijan raha- tai muu palkinto tulee antaa ratkaisupelin voittajalle ja ilmoittaa kilpailun tuloksissa. Ykkössijan palkintoa ei voi jakaa tasan jaetulle ykkössijalle pelanneille lukuun ottamatta kohdan 1.09 D poikkeuksia.
- D. Poikkeukset ykkössijan ratkaisupeliin:

1. Tasapeli voitosta vapaan aloitusajan "flex start" -kilpailussa, jossa voittotuloksen pelannut pelaaja on jo lähtenyt pois.
2. Tasapeli voitosta, kun kilpailu jää kesken vaarallisten olosuhteiden takia. Jos ilmoitetun finaalipäivän aikana ei ehditä pelata kilpailua loppuun tai pelata ratkaisupeliä ykkössijasta. Missään tilanteessa pelaajien ei edellytetä tai pyydetä pelaavan ilmoitettua finaalipäivää seuraavana päivänä.

Jos ratkaisupeliä ei voida järjestää ilmoitettuna finaalipäivänä, voitto jaetaan. (Jos kaksi pelaajaa jakaa ykkössijan, he jakavat ykkös- ja kakkossijan palkinnot tasan keskenään.)

- E. Muiden sijojen päätyessä tasatulokseen, kirjataan pelaajat lopputuloksiin samalle sijoitukselle. Muiden kuin ykkössijan rahapalkinnot tulee jakaa tasan saman tuloksen heittäneiden kesken laskemalla kyseisten sijojen palkintosummat yhteen ja jakamalla se tasoissa olevien pelaajien määrällä.

Pokaalien tai muiden muistopalkintojen jakamista varten sijoitukset voidaan ratkaista ratkaisupelillä tai muulla frisbeegolftaitokilpailulla kilpailunjohtajan päätöksen mukaan. Virallisissa lopputuloksissa pelaajat jakavat sijoituksen.

1.10 Palkintojen jakaminen

- A. Jokaisen PDGA-kilpailussa pro-luokassa käteis-palkinnon vastaanottavan pelaajan pitää olla PDGA-pro. Eli hänellä pitää olla voimassa PDGA:n lisenssi ja pro-status. Tämä ei koske PDGA-liigoja.
Jos rahapalkinnon saaja ei ole PDGA pro ja hän haluaa ottaa palkinnon vastaan, vähennetään palkintosummasta PDGA:n pro-lisenssin hinta (amatöörilisenssin ja pro-lisenssin hintojen erotus). TD:n tulee hoitaa summan toimittaminen PDGA:lle. (Poistettu käytöstä kaudelle 2018.)
- B. Amatööri-pelaaja, joka pelaa pro-luokassa ei saa ottaa rahapalkinnon sijasta tuotepalkintoa Major-kilpailussa, National Tour -kilpailussa tai A-tier-kilpailussa*. Amatööri voi kieltäytyä rahapalkinnosta ja vastaanottaa mahdollisen muistopalkinnon. Jos pelaaja kieltäytyy rahapalkinnosta, kyseisen sijan ja kaikkien alempien palkintosijojen palkinnot siirtyvät sijan alapäin. (*Muokattu kaudelle 2018)
- C. Kaikki palkinnot, joista pelaaja kieltäytyy, tulee siirtää seuraavalle. Esimerkiksi jos kolmanneksi sijoittunut ei ota vastaan palkintoaan, se annetaan neljänneksi sijoittuneelle ja neljännen sijan palkinto viidenneksi sijoittuneelle jne. Kilpailunjärjestäjä voi pitää palkinnot, joita on tarjottu kaikille luokan pelaajille, eikä kukaan ole ottanut niitä vastaan.
- D. Skinien tai muiden sivupelien pelaaminen PDGA-kilpailuissa on sallittua, mutta näiden tulokset eivät saa vaikuttaa varsinaisen kilpailun tuloksiin, eikä niistä saatuja palkintoja merkitä pelaajan voittoihin.
- E. Kaikki palkinnot tulee jakaa kilpailun jälkeen, kun tulokset on kirjattu ja vahvistettu.

1. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan jakaa palkintoja ennen kilpailun päättymistä.
2. Jos kilpailija lähtee kisapaikalta ennen virallista palkintojenjakoa, hän ei luovu palkinnoistaan, mutta hänen tulee itse ottaa yhteyttä kilpailunjohtajaan mahdollisimman pian palkinnon toimittamisen järjestämiseksi. Pelaaja on itse vastuussa palkintonsa mahdollisista toimituskuluista.
3. Jos kilpailunjohtaja maksaa rahapalkinnot sähköisesti (esimerkiksi PayPalilla), palkinnot tulee jakaa kahden arkipäivän kuluessa kilpailun päättymisestä. Kilpailunjohtajan tulee jakaa rahapalkinnot käteisenä tai sekkinä mikäli pelaaja ei voi ottaa sähköistä rahapalkintoa vastaan.
4. Jos kilpailunjohtaja jakaa lahjakortteja, ne pitää voida käyttää kisapaikalla tai jälkikäteen sähköisesti.
5. Kaikki raha- tai tuotepalkinnot, joita ei ole lunastettu kuuden kuukauden kuluessa kilpailusta kilpailunjohtajasta riippumattomista syistä, jäävät kilpailunjärjestäjälle. Kilpailunjohtajan tulee yrittää mahdollisuuksien mukaan ottaa yhteyttä palkinnonsaajaan ja tarjota toimitusta.

1.11 Sääntötesti (Certified Official Exam)

- A. Henkilöllä on CO-pätevyys (Certified Official, virallinen toimitsija), jos hänellä on PDGA-jäsenyys voimassa ja hän on osoittanut sääntötuntemuksensa suorittamalla PDGA:n sääntötestin (Certified Official's Exam). Sääntöjen muututtua merkittävästi PDGA:n hallitus voi edellyttää testin suorittamisen uudelleen, jotta henkilön CO-pätevyys säilyy.
- B. Kilpailunjohtajilla (ja apu-TD:illä) tulee olla CO-pätevyys.
- C. Kaikilla kilpailijoilla pitää olla CO-pätevyys Elite Series -, National Tour - ja Major-kilpailuissa. Koe perustuu sääntökirjaan ja kilpailuoppaaseen.
- D. CO-pätevyys ei tee pelaajasta virallista toimitsijaa kilpailussa. Vain kilpailunjohtajan nimeämät viralliset toimitsijat voivat tehdä päätöksiä PDGA-kilpailuissa.

1.12 Virallinen toimitsija

- A. Vain kilpailunjohtaja ja kilpailunjohtajan nimeämät henkilöt, joilla on CO-pätevyys tai nimetty PDGA:n toimitsija (Marshal), ovat kyseisen kilpailun virallisia toimitsijoita.
- B. Vain kilpailun viralliset toimitsijat voivat tehdä PDGA-kilpailuissa muita päätöksiä kuin normaaleja ryhmän tai pelaajan tekemiä päätöksiä.
- C. Katsojat eivät voi olla virallisia toimitsijoita eivätkä voi tehdä päätöksiä. Kilpailussa olevat pelaajat, joita ei ole erikseen nimetty virallisiksi toimitsijoiksi ja jotka eivät ole parhaillaan pelaamassa (joko eivät ole aloittaneet kierrostaan tai ovat lopettaneet kierroksensa) luetaan katsojiksi.

- D. Jokaisen virallisen toimitsijan on pidettävä mukanaan sääntökirja sekä kilpailun ja radan erikoissäännöt.
- E. Jos nimetty virallinen toimitsija pelaa itse kilpailussa, hän ei saa tehdä omaa luokkaansa koskevia muita päätöksiä kuin normaaleja ryhmän tekemiä päätöksiä.
- F. Virallisen toimitsijan päätös syrjäyttää ryhmän päätöksen, mutta siitä voi valittaa kilpailunjohtajalle tai nimetyille toimitsijoiden päällikölle (Chief Official).
- G. Kilpailunjohtaja voi nimetä vapaaehtoisia spottereiksi tai muihin tehtäviin, mutta heidän päätöksensä eivät koskaan syrjäytä ryhmän päätöstä.

1.13 Lasten ja nuorten turvallisuus

Lapsen tai nuoren vanhempien/huoltajien velvollisuudet juniorin pelatessa

Vanhempien/huoltajien tulee olla vastuussa lapsistaan PDGA-kilpailussa. PDGA:n tai kilpailun henkilökunta ei ole vastuussa kilpailijoiden, katsojien tai muiden lapsista kilpailujen aikana. Vanhemmat/huoltajat eivät voi jättää lapsia yksin tulospisteille, kisakeskukselle, klubitalolle tai muille kilpailualueille.

Kun lapset kilpailevat luokissa MJ3, FJ3, MJ4, FJ4, MJ5, FJ5, MJ6 tai FJ6, heillä pitää aina olla kilpailukierroksella mukana vanhempi tai huoltaja. Lisäksi kaikilla alle 13-vuotiailla pitää aina olla vanhempi tai huoltaja mukana kierroksella riippumatta siitä missä luokassa he pelaavat. Yksi vanhempi tai huoltaja voi olla vastuussa useammasta samassa ryhmässä pelaavasta lapsesta, jos kaikki vanhemmat/huoltajat näin yhdessä sopivat ennen kierroksen alkamista. Luokissa MJ1, FJ1, MJ2 ja FJ2 pelaavilla junioreilla voi olla vanhempi tai huoltaja mukana kilpailukierroksilla.

PDGA-kilpailuiden kierrosten aikana vanhempien/huoltajien:

- on sallittua toimia caddiena; auttaa kiekkovalinnoissa, heittovalinnoissa, sääntöjen tulkinnoissa tai tulosten kirjaamisessa.
- ei ole sallittua tehdä sääntötulkintoja, kuten huomauttaa tai vahvistaa asento- virheitä tai käytösrikkeitä.
- pitää edistää hyvää urheiluhenkeä kannustamalla kaikkia ryhmän juniori-ikäisiä pelaajia.
- pitää ehdottomasti laittaa kaikkien junioripelaajien henkinen ja fyysinen hyvinvointi voitonhalun edelle.
- pitää ehdottomasti pidättäytyä käyttämästä kiro sanoja tai loukkaavaa kieltä.
- pitää ehdottomasti pidättäytyä käyttämästä huumausaineita, alkoholia ja tupakkatuotteita.

Jos vanhempi/huoltaja ei noudata näitä vastuita, voi kilpailunjohtaja sulkea sekä vanhemman/huoltajan että juniorin kilpailusta.

Osa 2: Pelaajaluokat ja kelpoisuus

2.01 Yleistä

- A. Pelaajat eivät saa osallistua luokkaan, joihin eivät ole pelikelpoisia PDGA-jäsenyyden, pro/am-statuksensa, sukupuolensa, ikänsä tai ratinginsa vuoksi. Tarkemmat luokkajaot löytyvät PDGA:n Divisions, Ratings, and Point Factors -taulukosta.
- B. Pelaaja on yksin vastuussa siitä, että tietää mihin luokkaan tai luokkiin hän on pelikelpoinen. Ilmoittautuminen väärään luokkaan voi johtaa kilpailusta hylkäämiseen ja/tai kilpailukielltoon PDGA-kilpailuissa. (Katso poikkeukset kohdasta 2.02.)
- C. Jos kilpailunjohtaja havaitsee kilpailun alkamisen jälkeen, että pelaaja pelaa luokassa johon ei ole pelikelpoinen, hän voi siirtää pelaajan oikeaan luokkaan jatkokierroksille, mutta VAIN jos molemmat luokat ovat pelanneet täsmälleen saman ratalayoutin. Muuten kilpailunjohtajan tulee sulkea pelaaja kilpailusta.
- D. Pelaajat voivat osallistua vain yhteen luokkaan per kilpailu, elleivät luokat pelaa eri päivinä tai viikonloppuina ja kilpailu ole listattu kahtena eri tapahtumana PDGA-kalenterissa.
- E. Pelaajan on todistettava henkilöllisyytensä kilpaillessaan PDGA-kilpailussa. Pelaaja, joka ei todista henkilöllisyyttään tai pelaa väärällä nimellä, suljetaan kilpailusta ja voi saada kilpailukiellon PDGA-kilpailuihin.
- F. Pro-pelaajat kilpailevat pro-luokissa rahapalkinnoista. Pro-luokissa pelaavat amatöörit voivat ottaa rahapalkinnon vastaan vain vaihtamalla samalla statuksensa proksi. Amatöörit voivat kieltäytyä rahapalkinnoista ja ottaa vastaan vain muistopalkinnon (mikäli sellainen on jaossa), jolloin he säilyttävät amatööristatuksen. (Katso kohta 1.10 A&B Palkintojen jakaminen.)
- G. Amatööriluokissa pelaavat kilpailevat pokaaleista tai tuotepalkinnoista.
- H. Naispelaajat saavat osallistua sekaluokkiin halutessaan, mutta miehet eivät saa osallistua naisten luokkiin. (Katso PDGA:n sivuilta sukupuolenmuutokseen liittyvät säännöt urheilussa.)
- I. Amatööripelaaaja saa osallistua mihin tahansa pro-luokkaan, johon hän on pelikelpoinen sukupuolensa, ikänsä ja kilpailumuodon puolesta.
- J. Pro-pelaaja voi osallistua amatööriluokkaan vain erityistilanteissa. (Katso kohta 2.04.)
- K. Kilpailunjohtaja voi etukäteen ilmoittaa, mitkä luokat kilpailussa tarjotaan. Jos ilmoitusta ei ole annettu, järjestetään kaikki luokat, joihin on vähintään 4 halukasta pelikelpoista kilpailijaa. Kilpailunjohtaja voi halutessaan järjestää luokan vähemmälle kuin neljälle pelaajalle. (Katso kohta 1.03 H.)

- L. Pelaajien (PDGA:n jäsen) tulee saada pelata omassa luokassaan, mikäli se on kilpailussa tarjottu. Mitään paikallisia/kansallisia sääntöjä, jotka rajoittavat osallistumista pelaajan aiemman pelihistorian vuoksi, ei saa käyttää PDGA-kilpailuissa.

2.02 Poikkeustapaukset

- A. Pelaajat saavat osallistua ratingin perusteella heiltä rajoitettuihin luokkiin vain seuraavissa erikoistapauksissa:
1. PDGA Tour Manager on myöntänyt erityisluvan ennen kilpailua, tai
 2. Jos pelaajan rating muuttuu ilmoittautumisen jälkeen, voi hän kilpailunjohtajan harkinnan mukaan osallistua kilpailuun, mikäli se järjestetään 2 viikon sisällä rating-päivityksestä, tai
 3. Jos pelaaja kilpailee kiertueen kokonaispisteistä. (Katso lisätietoja kohdasta 2.02 B.)
- B. Pelaaja voi seuraavin edellytyksin saada luvan osallistua ratingin perusteella häneltä rajoitettuihin luokkiin, mikäli siten voi osallistua tietyn sarjan yhteispistelkilpailuun:
1. Kiertueen järjestäjä on saanut järjestelylle etukäteishyväksynnän PDGA Tour Managerilta, ja
 2. kiertueen säännöt antavat pelaajalle mahdollisuuden osallistua koko sarjaan, vaikka rating-edellytys ei enää täytyisi, ja
 3. pelaaja ei ole pelannut samalla kiertueella ylemmässä rating-luokassa, ja
 4. pelaajan rating nousee korkeintaan 20 pistettä yli luokalle asetetun ylärajan.

2.03 Statuksen muuttaminen

Prosta amatööriksi

- A. Pro-pelaaja voi anoa PDGA Tour Managerilta tai Memberships Managerilta statuksen palauttamista amatööriksi, jos täyttää kaikki muuttamisen ehdot.

Amatööristä proksi

- A. Amatööri voi halutessaan vaihtaa statuksensa proksi ottamalla yhteyttä PDGA Memberships Manageriin.
- B. Amatööri siirtyy automaattisesti proksi, jos hän ottaa vastaan rahapalkinnon pelatessaan pro-luokassa (katso kohta 1.10). Status ei muutu, jos amatööri voittaa rahapalkinnon hole-in-on-potista, CTP-kisasta tai muusta sivukilpailusta.

2.04 Prot amatööriluokissa, amatöörit pro-luokissa

- A. Jos Pros Playing Am -sääntö on voimassa kilpailussa, pro-pelaaja saa osallistua amatööriluokkaan PDGA:n A-, B- ja C-tierin kilpailuissa, johon hän on pelikelponen ikänsä, sukupuolensa ja ratinginsa puolesta. Tarkemmat luokkajaot PDGA:n Divisions, Ratings, and Point Factors -taulukon kohdassa PROS PLAYING AM.

- B. Amatööriluokassa pelaavat prot saavat kilpailuista amatööripisteitä, mutta näitä pisteitä ei huomioida vuoden lopun palkinto- eikä pro-MM-kisojen kutsulaskuissa.
- C. Pro-luokassa pelaavat amatöörit saavat kilpailuista pro-pisteitä, mutta näitä pisteitä ei huomioida vuoden lopun palkinto- eikä amatöörien MM-kisojen kutsulaskuissa.

2.05 Aitoamatööri (True Amateur)

“Aitoamatööri” on PDGA:n termi niille amatööriluokkien kilpailuille, jotka ovat alkuperäisen amatööriurheilun ihanteiden mukaisia, eli niissä jaetaan kilpailun parhaille pokaalit tai muut muistopalkinnot tuotepalkintojen sijasta. Amatöörihengen mukaisesti kaikki pelaajat saavat yhtäläisen arvon kilpailun palveluista. (Katso True Amateur -ohjeet PDGA:n verkkosivuilta.)

Osa 3: Pelaajien käyttäytyminen

3.01 Yleistä

- A. PDGA:n jäsenten tulee pidättäytyä käytöksestä, joka tuottaa vahinkoa PDGA:lle tai lajille - sekä radalla että sen ulkopuolella.
- B. Pelaajien tulee noudattaa PDGA:n virallisia sääntöjä ja Kilpailuoppaan ohjeistuksia sekä kansallisia ja kilpailukohtaisia kilpailusääntöjä.
- C. Pelaajien matkapuhelinten ja muiden laitteiden tulee olla asetettu äänettömälle kilpailukierroksilla. Musiikkisoittimia ja vastaavia laitteita saa käyttää vain kuulokkeilla ja äänenvoimakkuus tulee asettaa niin, etteivät muut pelaajat kuule ääntä, eikä se häiritse pelaajaa itseään tuloksia kirjattaessa. Musiikin kuuntelu ei saa aiheuttaa vaaratilanteita esimerkiksi estämällä pelaajaa kuulemasta fore-varoitushuutoa tai kilpailunjohtajan äänimerkkejä. Mikäli musiikin kuuntelu häiritsee pelaajaa estäen asianmukaisen kanssakäymisen ryhmän kanssa, kyseessä on käytösrike ja siitä rangaistaan normaalin käytösrikesäännön mukaisesti.
- D. Pelaajat eivät saa pitää eläimiä mukanaan kilpailukierroksella lukuun ottamatta avustajakoiria tai muita -eläimiä. Pelaajien tulee ilmoittaa avustajaeläimestä etukäteen kilpailunjohtajalle.
- E. PDGA pidättää oikeuden määrätä jäsenilleen ja pelaajilleen kurinpidollisia toimenpiteitä, kuten koeaika, määräaikainen sulkeminen kilpailuista tai pysyvä jäsenyyden menetys. Lisätietoja kurinpitotoimista ja käytännöistä löytyy PDGA:n verkkosivuilta.

3.02 Sujuva pelin kulku

- A. Pelaajien tulee pelata ilman viivyttelyä ja parhaansa mukaan pysyä edellä menevän ryhmän tahdissa. Loppuun pelatun väylän jälkeen tulee siirtyä seuraavalle tiialueelle viivyttelämättä, ja väylällä tulee edetä ilman tarpeetonta viivytyä. Pelaaja ei saa omilla toimillaan aiheuttaa perässä tuleville ryhmille tarpeetonta viivytyä.

- B. Jos pelaaja aiheuttaa tarpeetonta viivytystä, voi hänen ryhmänsä tai virallinen toimitsija antaa hänelle rangaistuksen aikarajan ylityksestä. Ks. sääntökirjan kohta 802.03 - Liiallinen ajankäyttö.

3.03 Käytösrikkeet

- A. PDGA edellyttää pelaajilta asiallista käytöstä kilpailujen aikana sekä asiallisia kommentteja medialle. Mikä tahansa epäasiallinen käytös voi johtaa varoitukseen, rangaistukseen tai kilpailunjohtaja voi sulkea pelaajan kilpailusta ja PDGA:n kurinpito voi tuomita pelaajan lisärangaistukseen.
- B. Pelaajien edellytetään käyttäytyvän urheilijamaisesti ja ammattimaisesti aina kilpaillessaan PDGA:n alaisissa kilpailuissa. Käytösrikkeitä ovat esimerkiksi:
1. Toistuva kiroilu tai muu karkea kielenkäyttö.
 2. Esineiden heittelemine kiukustuneena (muutoin kuin kiekkojen heittäminen pelisuorituksessa).
 3. Epäkohteliaisuus ketä tahansa kohtaan.
 4. Omaisuuden, kasvillisuuden tai eläinten tahallinen vahingoittaminen tai tuhoaminen.
 5. Huijaaminen eli tahallinen yritys kiertää sääntöjä.
 6. Kenen tahansa läsnäolijan fyysinen uhkaaminen tai vahingoittaminen.
 7. Lain, paikallisten säädösten, tai puiston tai radan sääntöjen vastainen käytös. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan sulkea pelaajan kilpailusta vakavan käytösrikkeen johdosta. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan varoittaa pelaajaa ennen kilpailusta sulkemista.
 8. Laittomien aineiden hallussapito. Marihuanan käyttö on kiellettyä kaikissa PDGA-kilpailuissa vaikka se olisi paikallisen lain mukaan sallittua tai käyttäjällä olisi lääkekäyttöön oikeuttava lupa.
 9. Alkoholin kohtuuton käyttö tai päihtyneenä esiintyminen kilpailualueella.
 10. Alkoholin hallussapito kilpailun alun ja tulokortin palauttamisen välillä. Tämän säännön rikkominen johtaa välittömään hylkäykseen PDGA:n B-tierin tai korkeamman tason kilpailuissa. Vain C-tierin tai alempien tasojen kilpailuissa kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan määrätä pelaajalle varoituksen hylkäyksen sijasta. Jos pelaajalle on jo annettu varoitus alkoholin hallussapidosta samassa kilpailussa, johtaa uusi rike välittömästi hylkäykseen kilpailusta.
 11. Tahallinen kieltäytyminen noudattamasta frisbeegolfin sääntöjä.
 12. Kieltäytyminen virallisen toimitsijan suorittamasta selvityksestä liittyen pelaajan omaan tai toisen pelaajan käytökseen.
 13. Ratingin manipulointi keskeyttämällä kilpailu tai tahallisesti väärin pelaamalla.

- C. Pelaajien tulee raportoida kaikki käytösrikkeet viralliselle toimitsijalle heti kun mahdollista tai kilpailunjohtajalle heti kierroksen jälkeen.
- D. Kilpailunjohtajan tulee raportoida kaikki hylkäykset ja muut käytösrikkeet PDGA:lle mahdollisimman nopeasti.
- E. Hylätyt pelaajat menettävät kaikki palkintorahansa ja -tuotteensa eivätkä voi saada hyvitystä kilpailumaksusta.

3.04 Pukeutuminen

- A. Näiden pukeutumishojien vastaista pukeutumista pidetään käyttäytymisrikinä sääntökirjan kohdan 8.12 mukaisesti.
- B. Kaikkien pelaajien ja toimitsijoiden tulee aina käyttää paitaa.
- C. Kaikkien pelaajien ja toimitsijoiden tulee aina käyttää jalkineita. Pelaajat eivät saa pelata paljain jaloin. Sandaalit ja varvastossut ovat sallittuja jalkineita.
- D. PDGA:n Elite Series/National Tour- ja Major-kilpailuissa tulee noudattaa seuraavaa pukeutumisetikettiä. PDGA suosittelee, että ohjetta noudatetaan myös Super Tourilla ja alempien tierien kilpailuissa, mutta vaatimus on kilpailunjohtajan harkittavissa:
 - 1. Kaikkien pelaajien ja toimitsijoiden tulee pukeutua asianmukaisesti ja huolitellusti kilpailualueilla ja kilpailuun liittyvissä tapahtumissa.
 - 2. Kaikkien pelaajien tulee pukeutua ylävartalon peittävään paitaan. Paita tulee olla istuva ja kauluksellinen ja paidan hihojen tulee peittää olkavarsi. Naiset saavat käyttää hihattomia kauluksellisia paitoja.
 - a. Naiset saavat käyttää myös urheilumekkoa, joissa on vähintään tuuman levyiset olkaimet.
 - 3. Tavallista t-paitaa saavat käyttää vain juniorit ja amatöörit – hekin vain alkukierroksilla. Juniorit ja amatöörit eivät saa käyttää t-paitaa semifinaali- tai finaalikierroksilla. Crew neck tai v-aukkopaidat teknisistä materiaaleista, kuten Dry-Fit tai Cool-Max, ovat sallittuja.
 - 4. Jos paidan helma ulottuu pelaajan shortsien helman alapuolelle, tulee se laittaa housuihin.
 - 5. Revittyjä paitoja, shortseja tai housuja ei saa käyttää radalla, mukaan lukien saumattomat tai revityt ”tuuletusaukot” paidan kauluksessa.
 - 6. Missään vaatteissa ei sallita loukkaavia, rienaavia tai säädyttömiä iskulauseita, mainoslauseita tai logoja. Junioripelaajat eivät saa käyttää vaatteita, joiden sloganit tai logot viittaavat alkoholiin, huumausaineisiin tai tupakkaan.
 - 7. Tätä pukeutumisetikettiä noudatetaan kilpailun alusta loppuun ja kaikkien kierrosten aikana.
 - 8. Jatkokierroksilta karsiutuneet pelaajat, jotka jäävät kilpailualueelle, ovat katsojia, eikä heidän tarvitse noudattaa pukeutumisetikettiä.

3.05 Kärryt, caddiet ja ryhmät

- A. Pelaajien tulee liikkua kilpailukierroksilla kävellen kaikissa PDGA-kilpailuissa, ellei vaihtoehtoista kuljetusta, kuten golfautoja ole järjestetty kaikkien luokan pelaajien käyttöön ilman lisäkuluja kilpailun osallistumismaksuun sisältyvänä palveluna.
- B. Pelaajat saavat käyttää caddietä tai kantolaitetta kilpailukierroksella. Caddien tulee noudattaa PDGA:n sääntöjä sekä Kilpailuoppaan pukeutumisetikettiä sekä pukeutumisohjetta. Caddien ei tarvitse olla PDGA:n jäsen eikä suorittanut CO-testiä.
- C. Caddietä käyttävä pelaaja on yksin vastuussa caddiensä käyttäytymisestä kahden minuutin varoituksesta tulokortin palautukseen asti. Caddien rike voi johtaa pelaajan ja caddien hylkäykseen ja/tai kilpailukieltoon.
- D. Caddiet eivät ole osa pelaajien ryhmää sääntötulkintoja tehtäessä. Caddiet eivät voi huomauttaa sääntörikkеistä tai vahvistaa niitä.
- E. Pelaajien tulee muistuttaa caddieta pysymään kohtuullisella etäisyydellä, ettei hän häiritse pelaajien heittoja.
- F. Hyväksyttäviä kantolaitteita ovat frisbeegolflaukut, taitettavat tuolit ja kiekkokärryt. Eläimiä, moottorikäyttöisiä tai poljettavia laitteita ei sallita PDGA-kilpailuissa.
- G. PDGA:n majoreissa ja National Tourin kilpailuissa ryhmään kuuluvat pelaajat, pelaajien caddiet, kuka tahansa ryhmän mukana kulkeva kilpailun järjestäjä, kuten tulostaulun kantaja tai virallinen toimitsija tai akkreditoitu median edustaja. Kukaan muu ei saa kulkea ryhmässä. Kaikki muut (kuten jo kierroksensa lopettaneet pelaaja) ovat katsojia ja heidän tulee pysyä määrättyillä yleisöalueilla.

3.06 Media- ja sponsorisuhteet kilpailuissa

- A. Osallistujat antavat PDGA:lle ja sen edustajille oikeuden julkaista valokuvia ja muita julkaisuja, joissa he näkyvät pelatessaan PDGA-kilpailuissa.
- B. PDGA Elite Seriesiin/National Touriin ja Major-kilpailuihin osallistuvien pelaajien tulee olla median käytettävissä kilpailualueella ollessaan, paitsi kilpailukierroksen aikana ja 30 minuuttia ennen sen alkua.
- C. Mediakäytännöistä voit lukea lisää PDGA:n mediasivulla osoitteessa www.pdga.com.
- D. Median edustajien tulee välttää haastattelemaa pelaajia ennen kuin he ovat virallisesti jättäneet tulokorttinsa kilpailujärjestäjille.

3.07 Myynti kilpailuissa

- A. Kilpailunjohtaja voi estää tuotemyynnin kilpailualueella ja sen ympäristössä harkintansa mukaan. Suomen frisbeegolfliiton alaisissa kilpailuissa voi olla

kiertuekohtaisia säännöksiä. Tarkista voimassaolevat ohjeet liiton verkkosivuilta: www.frisbeegolfliitto.fi

- B. Myyjät ja sponsorit ovat vastuussa asianmukaisten myyntilupien hankinnasta viranomaisilta, mikäli sellaisia vaaditaan. Myyjien tulee toimittaa ne kilpailunjohtajalle kysyttäessä.
- C. Mikäli myyjä ei noudata näitä sääntöjä, voi PDGA määrätä kurinpidollisia toimenpiteitä.

3.08 Kilpailunjohtajan oikeudet ja vastuut

PDGA tiedostaa, että kilpafrisbeegolfjärjestelmän toimivuus ja kestävyys riippuu PDGA:n ja kilpailunjohtajan yhteistyöstä. Helpottaakseen kilpailunjohtajan työtä PDGA on myöntänyt hänelle tiettyjä oikeuksia. Kilpailunjohtajalla on myös vastuuta pelaajia ja PDGA:ta kohtaan. Näihin vastuisiin kuuluvat muun muassa seuraavat:

- A. Kilpailunjohtajan pitää olla PDGA:n jäsen ja täyttää kaikki muut vaatimukset sekä suorittaa PDGA:n CO-koee (toimitsijakoe) ennen kuin voi hakea kilpailua. Toimitsijakoe on laadittu PDGA:n sääntökirjan ja Kilpailuoppaan perusteella. Katso myös kansalliset vaatimukset SFL:n verkkosivuilta.
- B. Kilpailunjohtajan pitää noudattaa PDGA:n kyseiselle kisatierille asettamia sekä kansallisia standardeja ja muita vaatimuksia. Katso PDGA Tour Standards, International Guide, Sanctioning Requirements ja SFL:n kilpailusäännöt.
- C. Kilpailunjohtajien voidaan ennen kilpailun järjestämistä edellyttää allekirjoittavan lausunto, jossa he vahvistavat lukeneensa sääntökirjan ja Kilpailuoppaan sekä noudattavansa niitä.
- D. Kilpailunjohtajien tulee raportoida järjestämiensä kilpailujen taloustiedot PDGA:n Sanctioning Agreement -dokumentin mukaisesti. Muiden rahoitukseen liittyvien tietojen julkistaminen on kilpailunjohtajan harkinnan varassa.
- E. Kilpailunjohtajien on kohdeltava tasapuolisesti kaikkia rodusta, uskonnosta, kansalaisuudesta, sukupuolesta tai seksuaalisesta suuntauksesta riippumatta.
- F. Kilpailunjohtajien tulee noudattaa voimassaolevia PDGA:n kurinpitorangeistuksia.
- G. Mitkä tahansa ongelmatilanteet, vaikka niitä ei olisi käsitelty PDGA:n dokumenteissa, mukaan lukien väitteet kilpailunjohtajan velvollisuuksien laiminlyönnistä tai oikeuksien väärinkäytöstä, voidaan raportoida PDGA:lle normaalin kurinpitokäytännön mukaisesti.
- H. Jos kilpailu ei täytä vaatimuksia tai seuraa ohjeita, PDGA varaa oikeuden alentaa kilpailun tier-tasoa tulevaisuudessa, tai asettaa kilpailunjohtajan kilpailu- ja toimitsijakieltoon.
- I. Jos kilpailunjohtaja ei raportoi tuloksia tai täytä taloudellisia vastuitaan, hänet voidaan asettaa kilpailu- ja toimitsijakieltoon ja hän voi menettää jäsenoikeutensa.

PDGA



PROFESSIONAL
DISC GOLF
ASSOCIATION

Tekijänoikeudet

Sääntökirjan ja sen eri versioiden kaikki tekijänoikeudet omistaa PDGA. Tämän sääntökirjan kopioita myydään kattamaan tuotannosta aiheutuvia kustannuksia. Englanninkielistä teosta voi tilata PDGA:lta (www.pdgastore.com). Suomeksi versiota voi tiedustella Suomen frisbeegolfliitolta (www.frisbeegolfliitto.fi). Kansallisilla liitoilla on oikeus kääntää nämä säännöt omalle kielelleen edellyttäen, ettei sääntöjä muuteta. PDGA:n Executive Directorille on ilmoitettava käännöksestä ja lähetettävä kopio julkaisusta.

PDGA on voittoa tavoittelematon yhdistys US IRC Section 501(c)(4):n mukaisesti. Sen toimipaikka on Alamo Corporate Center
102 S. Tejan Street, Suite 800
Colorado Springs, CO 80903

PDGA:n toimisto

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

Kiitokset

Suuret kiitokset kuuluvat PDGA:n kilpailukomitean jäsenille, jotka auttoivat oppaan päivityksessä:

Jay Reading (puheenjohtaja)
Andrew Sweeton
Shawn Sinclair
Suzette Simons
Chuck Kennedy
Dan Doyle
Chuck Connelly
Michael Belchik
Avery Jenkins

Taitto:
Neal Dambra

Kansikuvat:
Stuart Mullenberg

Kehitysehdotukset seuraavaan päivitysversioon:
Competition Committee
International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802
competition@pdga.com

Suomennos
Tapani Aulu
Ville Kotamäki