



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.

Frisbeegolfradat 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 Reiluiden 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 reiluiden 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 varoitus. 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 sääntörikkkeen 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 sääntörikkkeestä. 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 tulkinnan 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 päästään. 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 käytösrikos.
- 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 Liallinen ajankäyttö

- A. Pelaaja on käyttänyt liikaa aikaa, jos hän on paikalla, mutta ei ole heittänyt 30 sekunnin kuluessa siitä kun;
 1. edellisellä 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 liallisesta ajankäytöstä on pelaajalle annettava varoitus. Jokaisesta varoituksen saamisen jälkeen saman kierroksen aikana tapahtuneesta aikarajan ylityksestä määrätään pelaajalle yksi rangaistusheitto. 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 tukea 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 Heittoapaikka (lie)

- A. Heittoapaikka (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 heittoapaikka on tiialue.
- C. Drop zone on heittoapaikka. Drop zone on Kilpailunjohtajan määrittelemä paikka, josta jatketaan peliä tietyissä määritellyissä tilanteissa. Drop zone merkitään ja sieltä pelataan tiialuetta tai heittoapaikkaa vastaavalla tavalla. Tiialue voidaan nimetä drop zoneksi.
- D. Kaikissa muissa tapauksissa heittoapaikka on 20 cm leveä ja 30 cm pitkä suorakulmio merkkaukiskiekon takareunan takana ja jonka keskilinja on peliilinjalla. Peliilinja on kuvitteellinen linja pelialustalla, joka kulkee väylämaalin keskipisteestä merkkaukiskiekon keskikohtaan ja siitä taaksepäin. Merkkaukiskiekko tai mini on kiekko, jolla heittoapaikka merkitään säännön 802.06 mukaan.

802.06 Heittoapaikan merkitseminen

- A. Heitetty kiekko, joka on pelialueella (In Bounds) ja pelialustalla on merkkaukiskiekko, joka merkitsee heittoapaikan.
- B. Vaihtoehtoisesti heittoapaikan merkitsemiseen voidaan käyttää minikiekkoa. Mini asetetaan pelialustalle peliilinjalle 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 heittoapaikkaa sääntöjen mukaan siirretään, tulee heittoapaikka merkitä minillä kyseisen säännön mukaisesti.
- D. Heittoapaikan merkitseminen muulla kuin edellä mainitulla tavalla on heittoapaikan

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

802.07 Heittoasento

- A. Jos heittoapaikka on merkitty merkkaukiskiekolla, pitää kiekon irrotessa:
 - 1. vähintään yhden tukipisteen koskea pelialustaa heittoapaikalla, ja
 - 2. kaikkien tukipisteiden olla merkkaukiskiekon 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 irrallista haittaa (casual obstacle), joka on kokonaan tai osittain heittoapaikalla tai heittoasentoalueella, riippumatta siitä ulottuuko haitta heittoapaikan tai heittoalueen etu- tai takapuolelle. Irrallisia haittoja ovat kivet, lehdet tai irtonaiset oksat tai mitkä tahansa muut haitat, jotka kilpailunjohtaja määrittelee irrallisiksi haittoiksi.
 - 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 heittoapaikalla 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 heittoapaikan peliilinjalla korista pois päin lähimpään vapauttavaan paikkaan.

- B. Jos suuri kiinteä haitta estää pelaajaa ottamasta sääntöjen mukaista heittoasentoa merk-
kauskiekon takana, tai estää pelialustan ylä- tai alapuolella olevan heittopaikan merkit-
semisen, pelaajan pitää merkitä uusi heittopaikka välittömästi haitan taakse peliinlialla.
- 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 peliinlialla 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 kilpai-
lusta 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 yh-
dellä tai useammalla mandolla. Mandolle määrätään tietty kierto: vasemmalta, oikealta,
ali tai yli. Tavallisimmat mandot ovat yksittäinen mando, joka kierretään vasemmalta
tai oikealta; tuplamando, joka tulee ymmärtää kahtena yksittäisenä mandona, joiden
välistä tulee pelata ja korkeusrajoitettu tuplamando (porttimando), joka lisää ylärajan
tuplamandoon.

804.02 Kielletyt reitit

A. Mandolinjat

1. Mandolinja on kilpailunjohtajan pelialustalle merkitsemä linja, joka määrittää
milloin kiekko on kiertänyt mandon vääriin.
2. Jos yksittäiselle mandolle ei ole merkitty mandolinjaa, se määritellään suoraksi lin-
jaksi, 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 tuplamandolle ei ole merkitty linjoja, sillä on kaksi linjaa, yksi kullekin
mandolle. Molemmat linjat määritellään, kuten yksittäiselle mandolle.
4. Tuplamandolla 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 vääriin, jos kiekko edellisen heittopaikan 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 vääriin, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto. 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, tulkitaan
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 määrättyminen

- 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 pelialustalla
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 kohtisuoraan
pelialustaan sen alapuolella), pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. 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 tahan-
sa 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 käytösrike.
- 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 määritellä, 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 pelilinjalta väylämaalista pois päin ensimmäisen vapauttavaan 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 se on kokonaan rangaistusalueella tai osittain rangaistusalueella ja osittain pelialueen ulkopuolella.
- 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. Kohdemaaliiin pelattava väylä on suoritettu loppuun, kun pelaaja irrottaa kiekosta ja kiekko osuu kohdemaaliiin kohdealueeseen.

808 Tulosten kirjaaminen

- A. Pelaaja, jonka nimi on tuloskortissa tai -korteissa ensimmäisenä, on ensisijaisesti vastuussa ryhmän tuloskorttien 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. Merkinnän 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 päättämään 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 tuloskortin tai -korttien palauttamista.
- F. Jokainen pelaaja vastaa siitä, että hänen tuloskorttinsa on palautettu 30 minuutin kuluessa kierroksen päättymisestä. Kierros on virallisesti päättynyt, kun viimeisenä radalla ollut ryhmä on päättänyt viimeisen väylänsä ja ryhmällä on ollut kohtuullisesti aikaa kortin palauttamiseen. Jos tuloskorttia 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 viimeisimmän heittonsa 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:
- Ajan säästämiseksi. Pelaaja voi ilmoittaa heittävänsä varaheiton koska tahansa, jos:
 - ei voida heti helposti sanoa onko heitetty kiekko kadonnut, päätynyt OB:lle tai ylittänyt mandolinjan, ja
 - ryhmä on yhtä mieltä siitä, että varaheitto voi nopeuttaa pelaamista. Heittäjä jatkaa siitä heitosta, jonka ryhmä tai virallinen toimitsija katsoo olevan oikea heittopaikka.
 - Valittaakseen sääntötulkinnasta, jos eri tulkinnot 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 pudottaminen ei ole harjoitusheitto.
- B. Harjoitusheiton heittäneen pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Itse heitto mitätöidään.

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 tunnistaakseen, 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 vallitsevat 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 tulokorttinsa, pelaajan tulokseen lisätään rangaistusheittoja kyseisen virheellisen pelin mukaisesti.

- 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 tulokseksen merkitään virheellisesti pelatulla väylällä heitetty heitot, yksi heitto väylän pelaamiseksi loppuun sekä kaksi rangaistusheittoa virheellisistä 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 määräästä riippumatta pelaajan tulokseen lisätään yhteensä kaksi rangaistusheittoa virheellisestä pelistä. Loppuun pelattujen väyliä 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 päätynyt 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 valuvirheidien 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 sääntöjen mukaisuutta kiekkoa pidetään sääntöjen vastaisena, ellei kilpailunjohtaja sitä erikseen hyväksy.
- E. Sääntöjen vastaista kiekkoa kierroksen aikana heittävä pelaajan tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa. 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, siiteet) 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 sääntöjen mukaisuutta, 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. Reikäpelioittelun 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 tuloskortin 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 kaumpana 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 merkkauskiekolla. Jos näin ei tehdä, on kyseessä merkkausvirhe.
- 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 rangaistusheidot.
4. Jos joukkue nostaa heitetyn kiekon ennen kuin heittopaikkaa on valittu tai merkitty minikiekolla, joukkue ei voi valita nostetun kiekon paikkaa. Jos joukkue nostaa molemmat kiekot ennen kuin heittopaikkaa 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 rangaistusheidot.
4. Jos joukkue nostaa heitetyn kiekon ennen kuin heittopaikkaa on valittu tai merkitty minikiekolla, 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 rangaistusheidot.
4. Väärin pelaajan heittämä heitto on virheellinen peli ja joukkueen tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Tätä heittoa ei huomioida ja oikean pelaajan tulee heittää samalta heittopaikalta. Jos väärin 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 myöhempiä heittoja.)
3. Joukkueen tulos väylällä on pienin joukkueen pelaajien tuloksista, mukaan lukien tuloksen heittäneen pelaajan rangaistukset sekä mahdolliset joukkuerangaistukset.

H. Paras tulos vuoroheitoilla (Best Score Alternate Throw)

1. Jokainen joukkueen pelaaja heittää avausheiton. Näistä muodostuu kaksi vuoroheittojen sarjaa (Alternate Throw).
2. Joukkue on pelannut väylän loppuun, kun toinen vuoroheittosarjoista on suoritettu loppuun, eikä toinen sarja voi enää parantaa tulosta.
3. Joukkueen tulos väylältä on paremman vuoroheittosarjan tulos, 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 ratalistaus: 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]
Harjoitusheitto Practice Throw [809.03.A]
Heitto Throw [802.01.A]
Heittopaikka Lie [802.05.A]
Häviöllä Down [A.04.A]
Irrallinen haitta Casual Obstacle [803.01.B.1]
Johdossa Up [A.04.A]
Kahden metrin sääntö Two-meter Rule [805.02.A]
Kiekon paikka Position [805.01.A]
Kierroksen päätyminen Completion of a Round [808.F]
Kilpailunjohtaja Director [801.02.G]
Kohdemaali Object Target [807.A]
Kori Basket Target, or Basket [807.A]
Korkeusrajoitettu tuplamando Height-Restricted Double Mandatory [804.01.A]
Mando Mandatory Object [804.01.A]
Mandolinja Mandatory Line [804.02.A.1]
Mini Mini Marker Disc, or Mini [802.06.B]
Merkkauskiekko Marker [802.05.D]
Määrätty reitti Mandatory Route [804.01.A]
Par Par [811.F.5]
Pelaajakokous Players' Meeting [811.A]
Pelialue In-bounds [806.02.A]

Pelialueen ulkopuolinen alue (OB) Out-of-bounds [806.02.A]
Pelialusta Playing Surface [802.05.A]
Peliinaja Line of Play [802.05.D]
Putti Putt [806.01.A]
Rangaistusalue Hazard [806.05.A]
Rangaistusheitto Penalty Throw [801.02.E]
Reikäpeli Match Play [A.01.A]
Ryhmä Group [801.02.A]
Tasan Halved [A.04.B]
Tasatilanne All Square [A.04.A]
Tiialue, tii Teeing Area, or Tee [802.04.A]
Tiilinaja Tee Line [802.04.A]
Tilapäinen haitta-alue Casual Area [806.03.A]
Tilapäinen vesi Casual Water [806.03.A]
Tukipiste Supporting Point[802.04.B]
Tuplamando Double Mandatory [804.01.A]
Uusintaheitto Re-throw [802.02.D]
Vapautusalue Relief Area [806.04.A]
Varaheitto Provisional Throw, or Provisional [809.02.A]
Varoitus Warning [801.02.D]
Virallinen toimitsija Tournament Official [801.02.F]
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]



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 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

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 päivitysversionon:

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 pysähtymistä. 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 varaheton 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 tulokseeni rangaistushetjaita?

Olet vastuussa siitä, että pelaat radan oikein. Jos olet eri mieltä ryhmäsi tulkinnasta eikä virallista toimitsijaa ole saatavilla, pelaa varahetjoilla. TD ratkaisee tilanteen myöhemmin.

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 osallistajat 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 sääntötulkinnosta 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. Tietyn 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 pelaavatko 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 virallisesti toimitsijaksi. Jos näin ei ole, spotterin tulkittaa 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 unohtetaan. Mitä nämä rangaistukset ovat?

Nämä rangaistukset: OB, rangaistusalue, väärin heitetty mando, kahden metrin sääntö, asentovirhe, merkkauvirhe, 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

Heittokäteni osui puun oksaan heiton taaksevedossa, minkä takia kiekko putosi kädestäni maahan ja rullasi heittopaikanki 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 rystyillä, 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 merkitään 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 tiil ilman muita merkintöjä, tiialue on se alue, joka erottuu ympäröivästä maasta materiaalin, korkeuden, värin ja tekstuurin osalta. Joillekin tiialueille on rakennettu varsinainen 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 kulkamerkeillä, 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 kulkamerkeillä, merkkien leveys kuuluu tiialueeseen. Jos tii on merkitty pelkällä tiioपाasteella tai yhdellä tiimerkillä, tiialue on suoraan sivulle ja taaksepäin tiimerkistä.

QA-TEE-2

Heitin avausheitonni korotetulta betonitiiltä. Kun päästin kiekon irti kädestäni, tukijalkani kärki oli jo ylittynyt 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. Jatkaanko 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 rangaistusta.

Heittopaikan merkkäminen

QA-MAR-1

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

Heittopaikka on merkattu väärin. Ensimmäisestä merkkauvirheestä pelaaja saa varoituksen.

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, merkkää 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 kynnärsauva (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 vaakaasuuntaista sadevisiputkea 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 merkata 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 (lähemmäs väylämalia) putin jälkeen.

Haitat ja vapautukset

QA-OBS-1

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

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 kiekkosu on pöydän päällä ja sen alla on tilaa, kyseessä on kiekko pelialustan yläpuolella, jolloin merkkat heittopaikan suoraan kiekon alle ja pelaat sieltä. Jos kiekkosu on pöydällä, jonka alla ei ole tilaa, merkkat heittopaikan suoraan peliinjalla pöydän taakse peliinjalle pois päin väylämaalista.

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 merkkauskiekkoni takana, minkä takia minun on vaikea ottaa heittoasentoa. Oksa ei osu maahan. Saanko siirtää sitä? Saanko ottaa vapautuksen?

Et. Koska oksa ei ole heittopaikkallasi 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 pelajiin eri tavalla eivätkä yleensä aiheuta vakavaa vaaraa. Jos kiekkosu päätyy kasvien sekaan etkä halua pelata sieltä,

voit aina ottaa valinnaisen vapautuksen tai hylätä heiton, jolloin tulokseesi lisätään yksi rangaistusheitto.

QA-OBS-6

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

Kilpailunjohtaja voi määrittellä tällaisen alueen pelialueen ulkopuoliseksi tai vapautusalueeksi, jolloin merkkat heittopaikkasi vastaavan säännön mukaisesti. Jos mitään erityistä ei ole määriteltä, 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 rangaistusheitto.

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 heittopaikkallasi tai sen takana, jolloin se voidaan tulkita tilapäiseksi haitaksi. Jos se on vain kiekkosu lentoradalla tai ei osu maahan, et voi poistaa sitä.

QA-OBS-9

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

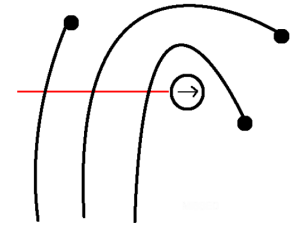
Kauemmas voi tässä tapauksessa tarkoittaa drop zonea, uusintaheittoa tai mahdollisuutta siirtää heittopaikkaa. Vapautus (heittopaikan siirto ilman rangaistusta) voidaan antaa tavallisesta poikkeavissa tilanteissa, joten kilpailunjohtajalla on melko vapaat kädet käsitellä poikkeuksellisia tilanteita.

Määrätyt reitit

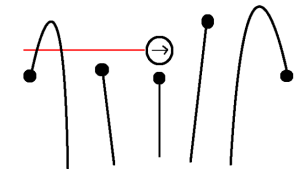
QA-MAN-1

Heittoni kiersi mandon vääriin ja rollasi sitten takaisin toiselta puolelta heittopaikan puolelle. Menikö mando vääriin?

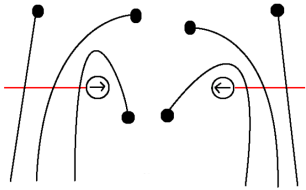
Kyllä. Mandolinja on vain mandon vääriällä puolella. "Oikealla" puolella ei ole mitään linjaa, joten siltä puolelta takaisin tuleminen ei muuta heiton statusia. Olet ylittänyt linjan etkä tullut takaisin linjan yli, joten olet heittänyt mandon vääriin. Huom, jos heittosi ylitti linjan ja tuli takaisin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



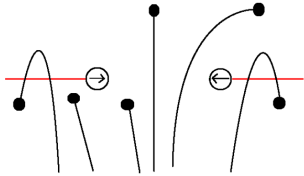
Kuva 1: Mando kierretty vääriin.



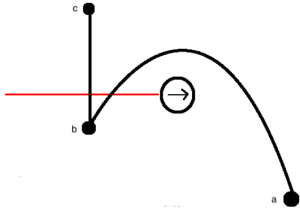
Kuva 2: Ei virhettä.



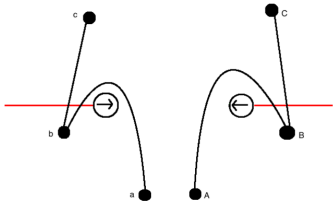
Kuva 3: Mando kierretty vääriin.



Kuva 4: Ei virhettä.



Kuva 5: Ei virhettä. Heittojen sarja kiristettynä naruna ei ylitä mandolinjaa.



Kuva 6: Ei virhettä. Heittojen sarjat kiristettynä naruna eivät ylitä mandolinjaa.

QA-MAN-2

Heitin mandon vääriin, mutta mandolle ei ole määrätty drop zona. Mistä jatkan?

Edelliseltä heittopaikalta.

Määritellyt kiekon paikat

QA-POS-1

Miten merkkeen heittopaikkani, jos kiekkonni on mahdollottomassa 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 kiekkoski on kivenkolossa, voit merkata heittopaikan kohtisuoraan sen yläpuolelle ilman rangaistusta. Jos kohtisuoraan kiekon yläpuolella oleva paikka on ilmassa tai kiinteän haitan sisällä, merkkää heittopaikka ensimmäiseen mahdolliseen paikkaan peliinjalla 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 kannattelema, kuten tiopasteen 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 kiekkoski yli kahden metrin korkeuteen jonkun muun korin kannattelemaks, sitä koskee kahden metrin sääntö, jos se on voimassa.

QA-2M-3

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

Koska virallinen toimitsija on tuominut kahden metrin sääntöä rikotun, saat rangaistuksen tämän säännön rikkomisesta. Merkitset heittopaikan suoraan sen kohdan alle, johon kiekkoski 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 kiekkoski 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

Kiekkonni tuomittiin kadonneeksi kolmen minuutin tuloksettoman 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 merkkaukiekon takana olevasta jalasta?

Ei. Merkkaukiekon takana oleva jalka voi olla jopa 30 cm merkkaukiekon takana (heittopaikan pituus) ja/tai 10 cm sivulla (puolet heittopaikan leveydestä), mikä tarkoittaa, että toinen jalka saa olla vaikka lähempänä kuin merkkaukiekon takana oleva jalka, kunhan se

ei ole merkkaukiekon takareunaa lähempänä. Muista, että etäisyys korista heittopaikalle muodostaa ympyrän kaaren.

Pelialueen ulkopuolinen alue (OB)

QA-OB-1

Luottokiekkonni 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 seuraisi jo rangaistusheitto. On hyvin mahdollista, että valinnainen vapautus on paras vaihtoehto.

QA-OB-3

Kiekkonni osui taipuisaan OB-aitaan OB:n puolella. Kävikö kiekkonni 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 pintana, ellei kiekko läpäise aitaa ja jää siihen kiinni osittain pelialueen sisäpuolelle. Kiekkoski ei käynyt pelialueen sisäpuolella osuessaan aitaan.

QA-OB-4

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

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 muutanut kiekon paikkaa koskiessaan kiekkoosi. Itse asiassa usein on pakko koskea kiekkoa, jotta voidaan varmistaa kenen se on. Jos itse siirrä kiekkoasi, joka on ehkä OB:lla, se tuomitaan OB:lle. Ei ole vastaavaa sääntöä, joka tuomitsi sen pelialueelle, jos joku muu liikuttaa sitä. Jos joku muu liikuttaa kiekkoasi, kiekko tulee siirtää takaisin alkuperäiselle paikalleen ryhmän päätöksien mukaan.

QA-OB-6

Ryhmäni pelaaja astui heittopaikkansa ohi ja siitä huomautettiin (ja toinen pelaaja vahvisti). Hänen heittonsa päätyi 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 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 kiekkonni taakse kiven tai katkenneen oksan, jotta voin heittää kuivin jaloin?

Jos päätät, että et ota vapautusta peliinjalla taaksepäin, sinun pitää ottaa heittoasento aivan kuten missä tahansa muuallakin. Ainoa tilanne, jossa saat siirtää haittoja on, kun ne ovat heittopaikkasi tai sen takana. Jos et halua pelata heittopaikalta tai ottaa vapautusta peliinjalla 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 tilapäisiksi haittoiksi, jolloin ne voi siirtää pois, jos ne ovat heittopaikalla tai sen takana.

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, kiekko on korin kannattelema ja osa siitä meni koriin oikein eli ketjukkannattimen alapuolelta ja koriosan reunan yli. Kyvi tapa hahmottaa koriin meneminen on kuvitella sylinterinmuotoinen taso alaraudan yläreunasta yläraudan/ketjukkannattimien alaosaan. Jos kiekko rikkoo tämän pinnan, se on mennyt koriin oikein. Tässä tapauksessa osa kiekosta on korin sisällä.

Alla olevassa kuvassa on muutama mahdollinen tapa, miten kiekko voi olla korin kannattelema:



1. Oranssi kiekko raudan päällä on korissa riippumatta siitä, jäikö se siihen koriin pain mnessä vai korista ulospäin pompatessa. Osa kiekosta on koriosan päällä, joten se rikkoo sylinteritason.
2. Yhdestä nipukasta roikkuva punainen kiekko on myös korissa, koska koriosan päällä

oleva pieni osa kiekosta rikkoo sylinteritason. 3. Valkoinen kiekko on on korissa, mikäli se meni koriin oikein. Jos se meni korin katon läpi koriin, se ei ole korissa, mutta tässä korissa se ei vaikuta mahdolliselta.

4. Ketjujen kannattelema punainen kiekko on korissa, koska ainakaan tässä korissa se ei ole voinut pudota korin katon läpi.
5. Keltainen kiekko on korissa, koska kiekon pohja rikkoo sylinteritason.
6. Korin kyljessä jumissa oleva punainen kiekko ei melko varmasti ole korissa. Se on lähes varmasti osunut koriin ulkopuolelta. Jos se jotenkin olisi pompannut korin sisältä samaan asentoon, se olisi korissa.

QA-COM-4

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

Jos kiekko menee koriin koriosan "alaraudan" tai katon läpi, väylää ei tulkita vielä loppuun pelatuksi, vaikka kiekko jäisikin koriin tai ketjuihin. Kiekko ei mennyt koriin oikein eli ketjukkannattimen alapuolelta ja koriosan reunan yli.

QA-COM-5

Kun päästän putissa irti kiekosta, ponnistan takajalallani niin, että olen etujalan varassa irtoutuksen jälkeen. Yleensä jään siihen asentoon pariksi sekunniksi, sitten astun taaimmaisella jalallani eteenpäin ja kävelen korille. Onko tässä kyse heittoasentovirheestä?

Tätä on vaikea sanoa. Osoittaakseen "pysyvän" tasapainossa" pelaajan tulee tehdä jotain, joka pysäyttää korin kohti suuntaavan liikkeen kiekon irtoamisen jälkeen ennen korille kävelemistä. Esimerkkejä tästä ovat (1) selkeä pysähtyminen ja tasapainon osoitus, (2) takana olevan jalan palauttaminen maahan merkkauksien takana tai (3) merkkauksien nostaminen maasta. Kaikissa tapauksissa tulee osoittaa tasapainon hallinta merkkauksien 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 putinsa tiputti minun kiekkonni korista maahan. Pitääkö minun putata uudestaan, että väylä on pelattu loppuun?

Ei. Kun kiekkosu on pysähtynyt korin kannatteleksi, olet suorittanut väylän loppuun. Voit nostaa kiekkosu 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. 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 kiekkosu meni ensin koriin oikein ja sitten jäi alarautaan kiinni.

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 uusintahetlostä?

Hylkääminen tarkoittaa, että (vaikka itse heitto lasketaan) heittoa "ei koskaan tapahnut". 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 avaukseen 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?

Heität kolmatta heittoa, jos hylkää avausheitosi. Alkuperäinen heitto laske- taan ja tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Hylätyn heiton rangaistuksia ei lasketa.

QA-ABA-3

Päätän hylätä edellisen heittoni. Voinko tehdä sen, vaikka olen jo nostanut merkkaukiekon?

Kyllä. Ryhmän enemmistö arvioi edellisen heittopaikan uudestaan ja jatkat peliä siitä.

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 päätyneen 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 alku- peräisen 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 käytänyt. Otin sen mukaan ja kun näin hänet seuraavalla väylällä, heitin kiekon hänelle. Hän oli 30 metrin päässä. Lasketaanko se harjoitusheitoksi?

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

QA-PRA-3

Ryhmäni pelaaja oli vihainen epäonnistutuaan lyhyessä putissa. Pelattuaan väylän loppuun hän laittaa sivuun käyttämätöntä kiekkoa eikä palauttaa kiekkoa toiselle pelaajalle. Eli se on harjoitusheitto.

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 mitääänkö minulle rangaistusheitto kahden metrin säännön mukaisesti?

Peliä jatketaan säännön 8.10 Peliin puuttumisen -mukaisesti siitä mihin kiekko ensimmäistä kertaa jää paikalleen. Koska kiekkosu oli selvästi yli kahden metrin korkeudella, sinulle merkitään rangaistusheitto, kuten olisi merkitty silloin, jos kiekko ei olisi pudonnut.

Virheellinen peli

QA-MIS-1

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

Jos pelaisitte väärän väylän rataan kuuluvan väylän sijasta, teille merkitään tulokseksi pelatun väylän tulos lisätynä kahdella rangaistusheitolla. Jos pelaisitte 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 heitetty heitot + yksi heitto väylän loppuun pelaamiseksi + kaksi rangaistusheittoa.

QA-MIS-5

Kesken kierroksen alkoi vatsassani kiertää ja minun oli pakko käydä 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.

Ryhmäni aloitti kierroksen vääraltä 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.

Ryhmäni pelaaja sanoi, että käy nopeasti WC:ssä, mutta ei ollut tiillä omalla vuorolaan. Pian sen jälkeen kun 30 sekuntia oli kulunut, hän ehti tiille. Merkitäänkö pelajalle 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 pelajalla menee suhteettoman kauan aikaa (enemmän kuin muutamia minuutteja), voidaan hänet katsoa poissaolevaksi.

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 vääressä ryhmässä pelaamisesta. Fiksu, vai mitä?

Ei ihan niinkään. Tahallinen väärin pelaaminen edun saamiseksi voi johtaa kilpailusta sulkemiseen. Vääraltä väylältä tai vääressä ryhmässä aloittamisen sääntö koskee tahattomia virheitä. Tarkoituksella vääressä ryhmässä tai vääraltä väylältä aloittaminen rangaistuksen välttämiseksi voi tarkoittaa vielä suurempaa rangaistus- ta, esimerkiksi

hykästä. Kilpailujohtaja voi myös harkita antavasi sinulle 4 rangaistusheittoa myöhästymisestä ja 2 rangaistusheittoa vääraltä väylältä aloittamisesta.

Käyttäytyminen

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

Ehkä. Pelkkä ääliömäisyys ei vielä ole suoranaisesti käytösrike, mutta häiritsevää tai epäurheilijamainen teko voi olla rangaistavaa. Sinun tulee päättää onko pelaajan käytös niin 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 kilpailujohtajalle ja/tai PDGA:n kurinpidolle.

Välineet

Saanko käyttää etäisyysmittaria?

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

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 paksaus, taipuisuus, jne.) Pelaajat voivat aina kyseenalaistaa kilpailussa käytetyn kiekon säännönmukaisuuden ja kilpailujohtaja tekee lopullisen päätöksen.

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.

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 paksumutta tai nostaan kiekon painoa yli sallitun.

Olen ultimatepelaaja ja olen tottunut käyttämään pittoa parantavia sormikkaita. Ovatko ne sallittuja?

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

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

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

Reikäpeli

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

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

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

Kilpailuopas

Voivatko naiset pelata missä tahansa luokassa?

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

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 heittoa 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 helpoluokisemmaksi ja vähemmän muodolliseksi. Sanamuotoja ja rakenteita on kevennetty.

Toisiinsa liittyviä sääntöjä on ryhmitelty näihin uusiin osioihin: määrätty reitit, 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

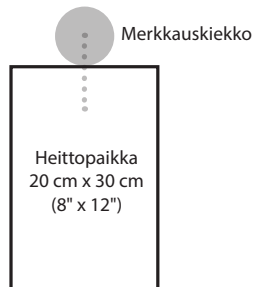
heittämisestä ei seuraa rangaistusta. Vapautusalueeksi voidaan merkitä alueita, jonne TD ei halua pelaajien menevän. Esimerkiksi alue, jossa on suojeltuja kasveja tai kunnostus- tai rakennustöitä.

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 merkkaukiskiekon keskilinjalla ja alue on heti merkkaukiskiekon 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 pelilinjalta saa mennä taaksepäin ensimmäiseen vapauttavana paikkaan asti.

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

Pelaaja voi hylätä heiton yhdellä rangaistusheitolla (mahdolliset muut rangaistukset mitätöityvät). Hylätyn heiton sääntö korvaa valinnaisen uusintaheiton 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.

Harjoitusheittosääntöä 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, tahallista oman tai toisen pelaajan heiton estämisestä seuraa kaksi rangaistusheittoa.

Voit siirtää kiekkoa, joka on sinun heit-topaikallasi 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: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 kilpailaan pääsääntöisesti ilman tuomareita. Laji perustuu yksilöiden urheiluhenkkeen, rehellysyyteen, toisten huomioon ottamiseen ja sääntöjen noudattamiseen. Kaikkien pelaajien edellytetään käyttäytyvän kohteliaasti, urheilullisesti ja kunnioitavasti toisia pelaajia kohtaan riippumatta siitä, kuinka kilpailuhenkisiä he ovat.

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

Tämä on frisbeegolfin pelin henki.

Frisbeegolfaajan 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 frisbeegolfliiton 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 Kilpailuun ilmoittautuminen

- A. Etukäteisilmoittautuminen on pakollista PDGA:n Major-, EliteSeries/National Tour- ja A-tier-kilpailuihin, ja sitä suositellaan kaikkiin muihinkin kilpailuihin.
Suomen frisbeegolfliiton alaisiin kilpailuihin ilmoittaudutaan ennakkoon 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 luokakohtaisia tai pro/am-rajoituksia tai kiintiöitä ole ilmoitettu kilpailun ilmoittautumisohjeissa.
 1. Sallitut poikkeukset ilmoittautumisjärjestykseen.
 - a. Nämä poikkeukset eivät koske Majoreita, Elite Series -kilpailuita (National Tour ja DGPT), koska kyseisillä kilpailuilla on omat PDGA:n kanssa sovitut ilmoittautumiskriteerinsä. National Tourin yhteydessä järjestettävät A-tierit voivat myös käyttää National Tourin kriteereitä.
 - b. Kaikissa tapauksissa poikkeusjärjestelyiden tulee olla täysin läpinäkyvästi ilmoitettu kilpailun tiedoissa. Poikkeusehtojen täyttämisen tulee olla mahdollista kaikille pelaajille.
 - c. Alla olevat poikkeukset ovat ainoat sallitut poikkeukset ilmoittautumisjärjestykseen.
 2. Sallitut kiintiöttömät poikkeukset
Näitä poikkeuksia ei ole rajoitettu tiettyyn prosenttiosuuteen kilpailun paikoista.
 - a. Kilpailunjohtaja voi tarjota ilmoittautumisvaiheet PDGA-ratingin mukaan antaakseen korkeimmille ratingeille etusijan. (Esimerkiksi Suomen Pro-tour käyttää tätä).

- b. Kilpailunjohtaja voi tarjota paikkoja kilpailuun PDGA-sanktioidun kaikille avoimen karsintakilpailun kautta. (Esimerkiksi USDGC).
- c. Kilpailunjohtaja voi tarjota luokakohtaisen aikaisemman ilmoittautumisvaiheen antaakseen tavallisesti aliedustetuille luokille paremman mahdollisuuden ilmoittautua. Näitä luokkia voivat olla naisten luokat, junioriluokat ja yli 50-vuotiaiden luokat.

3. Sallitut kiintiölliset poikkeukset Käyttörajoitukset

- a. Kilpailunjohtajat voivat käyttää yhtä tai useampaa alla olevista kolmesta kiintiöllisestä poikkeuksesta, mutta tällä tavalla voi täyttää korkeintaan 33 % kilpailun paikoista. Kaksi kolmasosa kilpailun paikoista tulee täyttää ilmoittautumisjärjestyksessä.
 - b. Jos kilpailussa on pro/am-kiintiöt, korkeintaan 33 % pro-kiintiöstä ja 33 % am-kiintiöstä voi täyttää näillä kiintiöllisillä poikkeuksilla.
 - c. Jos kilpailussa on luokakohtaiset kiintiöt, korkeintaan 50 % paikoista yksittäisessä luokassa voidaan täyttää näillä kiintiöllisillä paikoilla.
- d. Sallitut kiintiölliset poikkeukset ovat:
 1. Seurakohtaiset paikat
Kilpailunjohtaja voi tarjota paikkoja paikallisen seuran jäsenille. Seuran tulee olla avoin, eli siihen liittyminen pitää olla mahdollista kenelle tahansa. Seurakohtaisten paikkojen tulee olla julkisia, jotta kuka tahansa voi hyödyntää seurapoikkeusta, mikäli niin tahtoo.
 2. Sponsorin paikat
Kilpailunjohtaja voi tarjota paikkoja kilpailua sponsoroiville pelaajille tai kilpailun sponsorin määrittämille pelaajille. Sponsorointimahdollisuus tulee olla avoin ja julkinen, jotta kuka tahansa voi hyödyntää sponsorointipoikkeusta, mikäli niin tahtoo.
 3. Vapaaehtoisten paikat
Kilpailunjohtaja voi tarjota paikkoja vapaaehtoisille talkoolaisille. Vapaaehtoisimahdollisuuden tulee olla avoin ja julkinen, jotta kuka tahansa voi hyödyntää poikkeusta, mikäli niin tahtoo.

4. Seuran jäsentenvälinen kilpailu

- a. Seura voi järjestää PDGA-kilpailun, joka on avoin vain seuran jäsenyyden maksaneille.
 - b. Seuran tulee olla avoin, eli siihen liittyminen pitää olla mahdollista kenelle tahansa, ja seurakohtaisten paikkojen tulee olla julkisia, jotta kuka tahansa voi hyödyntää seurapoikkeusta, mikäli niin tahtoo.
 - c. Kilpailun paikat täytetään ilmoittautumisjärjestyksessä.
 - d. Koska seuran jäsentenväliset kilpailut eivät ole avoimia kaikille, ne sanktioidaan X-tierinä (XC, XB, XA jne.) ja kilpailun nimessä tulee olla "Vain jäsenille".
- D. Kun kilpailu- tai luokakohtainen 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.

- A. 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 virallisiksi 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 täytetä, 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 täytetä, 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 kisasisuilla.

- 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.

I. Poistettu

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 (haulikollähtö):
Yhteislähdössä useat ryhmät aloittavat samanaikaisesti. Aikataulun mukaisesti jokaiselle ryhmälle jaetaan tuloskortti tai -kortit kisakeskukseen. Korttien jaon jälkeen ryhmille annetaan riittävä aika siirtyä kortin osittamalle 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.
- G. Kilpailunjohtajan pitää varata joka ryhmälle vähintään kaksi tuloskorttia, joihin ryhmä kirjaa tulokset erikseen (moninkertainen kirjaus). Ryhmä voi kirjata tuloskortit samalla tai eri kirjaustavalla (esimerkiksi paperilla ja sähköisesti). Ryhmän tulee varmistaa ennen tulosten palautusta, että tuloskortit ovat yhtenevät. Tulokset tulee palauttaa siinä muodossa, jonka kilpailunjohtaja on määritellyt kilpailun viralliseksi tuloskirjaustavaksi.

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 luokkaa 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 Junior ≤15, Junior ≤12, Junior ≤10, Junior ≤08, Junior ≤06 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 kierrostaan 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 kokoonntumisalueelle. 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 täytetä, 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 ylempiä, jotta kaikki jatkoon päässeet pääsevät rahasijoille. Mikäli jatkoon pääsee tasatulosten vuoksi enemmän pelaajia, vain jatkokierroksen jälkeen edelleen rahasijoilla olevat saavat rahapalkinnon. 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. "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 ryhmäjakoja 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 finaali päivän aikana ei ehditä pelata kilpailua loppuun tai pelata ratkaisupeliä ykkössijasta. Missään tilanteessa pelaajien ei edellytetä tai pyydetä pelaavan ilmoitettua finaali päivää seuraavana päivänä.
- Jos ratkaisupeliä ei voida järjestää ilmoitettuna finaali päivänä, 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. Amatööripelaaaja, joka pelaa pro-luokassa ei saa ottaa rahapalkinnon sijasta tuotepalkintoa Major-kilpailussa, National Tour -kilpailussa tai A-tier-kilpailussa. Amatööri voi vastaanottaa mahdollisen muistopalkinnon. Kyseisen sijan ja kaikkien alempien palkintosijojen palkinnot siirtyvät sijan alapäin.
- B. Kilpailun tason (Tier) vaatimat lisätyt palkintorahat (added cash) tulee jakaa kaikkien pro-luokkien kesken maksettujen osallistumismaksujen suhteessa. Vaaditun summan ylittävän lisätyn palkintorahan voi jakaa kilpailunjohtajan harkinnan mukaan vapaasti. (Huom. Suomen kilpailuissa ei vaadita lisättyä palkintorahaa, koska Suomessa noudetaan PDGA:n International Guiden kilpailutasojen vaatimuksia.).
- C. Yli 2 kierroksen kilpailuissa tulee palkintosummat ilmoittaa ennen viimeisen kierroksen alkua (mukaan lukien mahdolliset lisätyt palkintorahat).
- 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 kilpailuissa. 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. Kilpailuissa 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 kilpailuissa, 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 nimetylle 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.

- A. Vanhempien/huoltajien tulee olla vastuussa lapsistaan PDGA-kilpailuissa. 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. Kaikilla alle 13-vuotiailla, jotka seuraavat pelaajaryhmää mutta eivät toimi caddiena, pitää aina olla mukana aikuinen, joka ei pelaa kyseisessä ryhmässä tai toimi itse caddiena.
- B. Kun lapset kilpailevat luokissa Junior ≤12, Junior ≤10, Junior ≤08 tai Junior ≤06, heillä pitää aina olla kilpailukierroksella mukana vanhempi tai huoltaja.

- C. 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 Junior ≤18 ja Junior ≤15 pelaavilla junioreilla voi olla vanhempi tai huoltaja mukana kilpailukierroksilla.
- D. PDGA-kilpailuiden kierrosten aikana vanhempien/huoltajien:
1. on sallittua toimia caddiena; auttaa kiekkovalinnoissa, heittovalinnoissa, sääntöjen tulkinnossa tai tulosten kirjaamisessa.
 2. ei ole sallittua tehdä sääntötulkintoja, kuten huomauttaa tai vahvistaa asento- virheitä tai käytösrikkoja, ym.
 3. pitää edistää hyvää urheiluhenkeä kannustamalla kaikkia ryhmän juniori-ikäisiä pelaajia.
 4. pitää ehdottomasti laittaa kaikkien junioripelaajien henkinen ja fyysinen hyvinvointi voitonhalun edelle.
 5. pitää ehdottomasti pidättäytyä käyttämästä kiro sanoja tai loukkaavaa kieltä.
 6. pitää ehdottomasti pidättäytyä käyttämästä huumausaineita, alkoholia ja tupakkatuotteita.
- E. Jos vanhempi/huoltaja ei noudata näitä vastuita, voi kilpailunjohtaja sulkea sekä vanhemman/huoltajan että juniorin kilpailusta.
- F. PDGA suosittelee vahvasti kilpailunjohtajia järjestämään nuorimmille ikäluokille Junior ≤08, Junior ≤06 maksimissaan 18 väylää päivässä. Lisäksi kilpailunjohtajien tulisi harkita myös Junior ≤10 -luokan pelin määrää riippuen radan pituudesta ja raskaudesta.

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. Amatööri luokissa 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. Amatööripelaaja saa osallistua mihin tahansa pro-luokkaan, johon hän on pelikelpoinen sukupuolensa, ikänsä ja kilpailumuodon puolesta.
- J. Pro-pelaaja voi osallistua amatööri luokkaan 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 omissa 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 yhteispistekilpailuun:
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 pelikelpoinen 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 käytösriike ja siitä rangaistaan normaalin käytösriikesäännön 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 viivytyä, voi hänen ryhmänsä tai virallinen toimitsija antaa hänelle rangaistuksen aikarajan ylityksestä. Ks. sääntökirjan kohta 802.03 – Liiallinen ajankäyttö.

3.03 Käytösrikkeet

- A. Pelaajien edellytetään käyttäytyvän ammattimaisesti ja noudattavan urheilijan etiikkaa sekä rehellisyyttä aina kilpaillessaan ja antaessaan kommentteja medialle PDGA:n kilpailuissa. Tämän periaatteen rikkomisesta voi seurata pelaajien antama varoitus käytösriikkeestä (säännön 812 mukaisesti), kilpailunjohtajan antama rangaistus, tai lisärangaistus PDGA:n kurinpidolta.
- B. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan antaa ensimmäisestä rikkeestä varoituksen (paitsi kohdan 3.03.C-rikkeistä). Muussa tapauksessa kilpailunjohtajan tulee sulkea pelaaja kilpailusta välittömästi. Käytösriikeitä ovat muun muassa:
 1. Toistuva kiroilu tai muu karkea kielenkäyttö.
 2. Esineiden paiskominen kiukustuneena (muutoin kuin kiekkojen heittäminen pelisuorituksessa).
 3. Räikeä epäkohteliasuus tai uhkaava käytös ketä tahansa kohtaan.
 4. Omaisuuden, kasvillisuuden tai eläinten tahallinen vahingoittaminen tai tuhoaminen. (Kts. 803.03)
 5. Alkoholin käyttö tai pitäminen julkisesti esillä kahden minuutin varoituksesta tuloskortin palautukseen C-tierin tai alempien tasojen kilpailuissa (kts. 303.C.4 korkeampien tasojen kilpailuiden osalta). Tämä sääntö ei koske L-tierin kilpailuja, joissa alkoholin käyttö on sallittua, mikäli kilpailun säännöt eivät sitä erikseen kiellä.
 6. Alkoholin kohtuuton käyttö tai päihtyneenä esiintyminen kilpailualueella.
 7. Kieltäytyminen tuomitsemasta sääntöriikkeitä tai niiden tahallinen huomiotta jättäminen (kts. 801.02.B)
 8. Kieltäytyminen virallisen toimitsijan selvityksestä liittyen pelaajan omaan tai toisen pelaajan käytökseen.

9. Tarkoituksellinen ratingin manipulointi keskeyttämällä kilpailu tai tahallisesti väärin pelaamalla (kts. 811.E.)
 10. Muu lain, paikallisten säädösten, tai puiston tai radan sääntöjen vastainen käytös, jota ei ole listattu tässä tai kohdassa 303.C.
- C. Näistä käytösrikkeistä seuraa välitön sulkeminen kilpailusta ilman varoitusta:
1. Huijaaminen eli tahallinen yritys kiertää sääntöjä.
 2. Toisen fyysisen koskemattomuuden rikkominen.
 3. Laittomien aineiden käyttö tai pitäminen julkisesti esillä kahden minuutin varoituksesta tuloskortin palautukseen.
 4. Alkoholin käyttö tai pitäminen julkisesti esillä kahden minuutin varoituksesta tuloskortin palautukseen B-tierin tai ylempien tasojen kilpailuissa. Marihuanan käyttö tai pitäminen julkisesti esillä kahden minuutin varoituksesta tuloskortin palautukseen missä tahansa PDGA-kilpailussa, vaikka käyttö muuten olisi laillista.
- D. Pelaajien tulee raportoida kaikki käytösrikkeet viralliselle toimitsijalle heti kun mahdollista tai kilpailunjohtajalle heti kierroksen jälkeen.
- E. Kilpailunjohtajan tulee raportoida kaikki hylkäykset ja muut käytösrikkeet PDGA:lle mahdollisimman nopeasti.
- F. Hylätyt pelaajat menettävät kaikki palkintorahansa ja -tuotteensa eivätkä voi saada hyvitystä kilpailumaksusta.
- G. Tupakkatuotteiden käyttäminen tai pitäminen julkisesti esillä on kielletty kilpailunjärjestäjiltä, kilpailijoilta ja caddieilta kaikissa kilpailuissa, joissa on pelkästään junioriluokkia (eli MJ- ja FJ-luokkia, mukaan lukien PDGA Junior World Championships).
- Tupakkatuotteiden käyttäminen tai pitäminen julkisesti esillä on kielletty myös kaikissa PDGA Majoreissa ja Elite Series -kilpailuissa sekä niiden kanssa yhdessä järjestettävissä kilpailuissa. Kielto on voimassa kahden minuutin varoituksesta tuloskortin palauttamiseen asti.
1. Kielto koskee kaikkia tupakkatuotteita (tupakka, sikari, piippu, nuuska, purutupakka, sähkötupakka jne.) riippumatta siitä onko tuotteessa varsinaisesti tupakkaa. Sääntö ei koske tupakoinnin lopettamiseen tähtäviä tuotteita kuten nikotiinipurukiumia, -laastaria, tai -imeskelytablettia.
 2. Kiellon rikkominen tuomitaan käytösrikkeeksi ja rikkoja pyydetään laittamaan tuotteet pois näkyviltä kierroksen loppuun asti. Myöhemmästä käytösrikkeestä saman kierroksen aikana seuraa yksi rangaistusheitto säännön 812.C. mukaisesti. Kilpailunjohtaja voi sulkea pelaajan kilpailusta toistuvasta käyttäytymissääntöjen rikkomisesta Kilpailuoppaan kohdan 3.03. mukaisesti.
 3. Kilpailunjohtaja voi määrittää tupakointialueen pelaajille, caddieille ja kilpailunjärjestäjille kierroksen aikana käytettäväksi. Tupakointipaikka tulee olla poissa näkyviltä ja normaaleja ajankäyttösääntöjä tulee noudattaa. Tupakointipaikkaa ei voi määrittää juniorikilpailuissa.

4. Tupakointipaikkaa ei voi määrittää kilpailuissa, joissa on pelkkiä junioriluokkia. Mukaan lukien PDGA Junior World Championshipsissä.
5. Jos paikalliset tai kansalliset lait tai määräykset ovat ristiriidassa näiden sääntöjen kanssa, ota yhteyttä PDGA:n Tour Manageriin.

3.04 Pukeutuminen

- A. Näiden pukeutumishojien vastaista pukeutumista pidetään käyttäytymisrikkeinä 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 tieren 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 amatööri – hekin vain alkukierroksilla. Juniorit ja amatööri 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, riensavia 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. Caddie on henkilö, joka kantaa pelaajan varusteita tai muuten auttaa pelaajaa kierroksen aikana. Pelaaja saa nimetä yhden caddien kerrallaan. Caddien tulee noudattaa kaikkia samoja PDGA:n sääntöjä sekä Kilpailuoppaan ohjeita kuin pelaajankin, mukaan lukien puukeuhkimisetikettiä. Caddien ei tarvitse olla PDGA:n jäsen eikä suorittanut CO-testiä.
- C. Caddieta käyttävä pelaaja on yksin vastuussa caddiensä käyttäytymisestä kahden minuutin varoituksesta tulokortin palautukseen asti. Caddien käytösriike (3.03) koskee sekä caddieta että pelaajaa.
- D. Caddiet eivät ole osa pelaajien ryhmää sääntötulkintoja tehtäessä. Caddiet eivät voi huomauttaa sääntöriikeistä tai vahvistaa niitä.
- E. Pelaajien tulee muistuttaa caddieta pysymään kohtuullisella etäisyydellä, ettei hän häiritse pelaajien heittoa.
- F. Hyväksyttäviä kantolaitteita ovat frisbeegolfaukut, taitettavat tuolit ja kiekkokärryt. Eläimiä, moottorikäyttöisiä tai poljettavia laitteita ei sallita kantolaitteina 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 Seriesin/National Touriin ja Major-kilpailuihin osallistuvien pelaajien tulee olla median käytettävissä kilpailualueella ollessaan, paitsi kilpailukierroksenaikana ja 30 minuuttia ennen sen alkua.
- C. Mediakäytännöistä voit lukea lisää PDGA:n mediasivulla osoitteessa www.pdga.com.
- D. Median edustajien tulee välttää haastattelemasta 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 sääntöjä. 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 kilpafriisbeegolfjärjestelmän toimivuus ja kestävyys riippuu PDGA:n ja kilpailunjohtajan yhteistyöstä. Helpottaakseen kilpailunjohtajan työtä PDGA on myöntänyt hänelle tiettyjä oikeuksia. Kilpailunjohtajalla on myös vastuita 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-koe (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. PDGA:n yhdistyssäännön 2.4 mukaisesti, kilpailunjohtaja ei voi kieltäytyä palvelemaisesta ketään rodusta, iästä, uskonnosta, seksuaalisesta suuntautumisesta, ihonväristä, kansalaisuudesta, vammasta, sukupuolesta, sukupuoli-identiteetistä tai syntyperästä 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 sanktiointisopimuksen, tour-standardien, PDGA:n yksityisyyden suojan tai Kilpailuoppaan vaatimuksia, 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:ita (www.pdgastore.com). Suomenkielistä versiota voi tiedustella Suomen frisbeegolf-liitolta (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