



**Professional Disc Golf Association**

# **Disc Golf**

## **Offizielle Spielregeln**

**Deutsche Ausgabe**



**Professional Disc Golf Association**

**[www.pdga.com](http://www.pdga.com)**

# Impressum

Lizenzierte deutsche Ausgabe von:

PDGA  
Official Rules of Disc Golf, revision 2006  
© PDGA 2006

Rechteinhaber:

Professional Disc Golf Association  
The International Disc Golf Center  
3841 Dogwood Lane  
Appling, GA USA 30802-3004  
Web: [www.pdga.com](http://www.pdga.com)  
Email: [office@pdga.com](mailto:office@pdga.com)

Deutsche Ausgabe gemeinsam herausgegeben von:

Deutscher Frisbeesportverband e.V. (DFV)  
Abteilung Disc Golf  
Web: [www.discgolf.de](http://www.discgolf.de)

Swiss DiscGolf Association (SDG)  
Web: [www.discgolf.ch](http://www.discgolf.ch)

Übersetzung:

Frank Neitzel  
Mitarbeit: Stephan Müller, Dan Sellers

Fragen und Anmerkungen zu dieser Ausgabe:

Frank Neitzel  
Email: [birdie@discgolf.de](mailto:birdie@discgolf.de)

Sämtliche Rechte der deutschen Ausgabe:

Für Deutschland: Deutscher Frisbeesportverband e.V. (DFV)  
Für die Schweiz: Swiss DiscGolf Association (SDG)

Das Werk einschließlich all seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtes ist ohne Zustimmung der Herausgeber unzulässig und strafbar. Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen sowie Verarbeitungen in elektronischen Systemen.

Herausgabedatum:

März 2006, 1. Auflage

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	4
800 Definitionen.....	4
801 Verhalten der Spieler.....	7
801.01 Höflichkeit.....	7
801.02 Spielreihenfolge.....	8
801.03 Zeitüberschreitung.....	8
801.04 Das Spielen des festgelegten Kurses.....	9
802 Spielmaterial.....	10
802.01 Spielscheiben.....	10
802.02 Mini Marker Scheiben.....	11
802.03 Ziele.....	11
802.04 Künstliche Hilfsmittel.....	11
803 Spielregeln.....	11
803.01 Allgemeines.....	11
803.02 Abwerfen.....	13
803.03 Markieren der Lage.....	13
803.04 Standregeln im Anschluss an den Wurf vom Tee.....	14
803.05 Hindernisse und Erleichterung.....	15
803.06 Unspielbare Lage.....	17
803.07 Störeinträge.....	17
803.08 Scheibe über der Spielfläche.....	17
803.09 Außerhalb des Spielbereichs (OB).....	18
803.10 Werfen von der Lage eines anderen Spielers.....	19
803.11 Verlorene Scheibe.....	19
803.12 Zwangshindernisse.....	19
803.13 Beenden einer Bahn.....	20
804 Turnierabläufe.....	21
804.01 Sonderregelungen.....	21
804.02 Rundenbeginn.....	21
804.03 Wertung.....	22
804.04 Regen und gefährliche Spielbedingungen.....	23
804.05 Disqualifikation und Suspendierung.....	24
804.06 Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes.....	24
804.07 Gleichstände.....	25
804.08 Einteilung der Spieler.....	25
804.09 Officials.....	25
805 Vergleich der Maßeinheiten und technische Standards.....	25
Hinweise zur deutschen Übersetzung.....	27

## Einleitung

Die wachsende Beliebtheit des Disc Golf Sportes verdankt sich zuallererst der Tatsache, dass es ein eindrucksvolles Erlebnis ist, eine Disc Golf Scheibe mit Kraft und Präzision zu werfen. Die fortwährende Herausforderung, der gesellige Charakter des Sportes, das gute körperliche und mentale Training und die Tatsache, dass er ohne große finanzielle Aufwendungen begonnen werden kann, stellen weitere Gründe für seine Anziehungskraft dar. Disc Golf ist ein Freizeitsport für jedermann, unabhängig von Alter, Geschlecht oder Fähigkeiten.

Ziel des Spiels ist es, einen Kurs von Anfang bis Ende mit möglichst wenigen Würfungen einer Scheibe zu durchspielen. Dabei wird jeder folgende Wurf von jener Stelle gemacht, an der die Scheibe nach dem vorhergehenden Wurf zur Ruhe kam. Das Ergebnis ist die Summe der an den einzelnen Bahnen, einschließlich Strafwürfen, gemachten Würfe. Gewinner ist derjenige Spieler, der den gesamten Kurs mit dem niedrigsten Ergebnis bewältigt hat.

Der Kurs besteht aus einer Folge von Bahnen, die so angelegt sind, dass nach Beendigung einer Bahn am Anfang der nächsten weiter gespielt wird, bis alle Bahnen bewältigt sind. Jede Bahn hat einen Abwurf, von dem der erste Wurf erfolgt und ein Ziel, an dem sie beendet wird.

Gewöhnlich werden Disc Golf Kurse in bewaldeten Bereichen mit verschiedenartigen Geländebeschaffenheiten angelegt, um natürliche Hindernisse für den Flug der Scheibe zu schaffen. Diese natürlichen Hindernisse sind wesentlicher Teil des Spiels und dürfen von den Spielern in keiner Weise verändert werden, um die Bahn leichter zu gestalten.

Disc Golf Kurse haben normalerweise 18 Bahnen, es finden sich jedoch auch zahlreiche Kurse mit 9, 21, 24, 27 oder einer anderen Anzahl von Bahnen. Disc Golf Kurse finden sich in allen 50 US-Bundesstaaten und in Kanada, Japan, Mexiko, Australien, Island, Neuseeland, Guam, Dänemark, Schweden, Norwegen, den Niederlanden, Schottland, der Schweiz, Deutschland, Finnland, Ungarn, Großbritannien, Peru, Belgien, der Tschechischen Republik und Taiwan.

Der Disc Golf Sport verlangt ein hohes Maß an Rücksichtnahme und Höflichkeit. Zu den wichtigsten Punkten in diesem Bereich zählt die Rücksichtnahme gegenüber Zuschauern und anderen Spielern und gegenüber der Kursflora.

Diese Regeln wurden entwickelt, um ein faires Spiel für alle Disc Golfer zu fördern. Beim Gebrauch dieser Regeln ist diejenige Regel anzuwenden, die die jeweils vorliegende Situation am direktesten trifft. Im Zweifel ist ein Official hinzuzuziehen. Auslegungen der Regeln für einzelne Situationen finden sich im Internet unter <http://www.pdga.com/rules>.

## 800 Definitionen

**Abstützpunkt (*Supporting Point*):** Jeder Teil des Körpers des Spielers, der zum Zeitpunkt des Abwurfs der Scheibe in Kontakt mit der Spielfläche oder irgendeinem anderen den Körper stützenden Objekt steht.

**Direktor (*Director*):** Die für ein Turnier oder einen Wettbewerb verantwortliche Person. Die Bezeichnung 'Direktor' kann sich sowohl auf den Turnierdirektor wie, bei Turnieren mit mehreren Kursen, auf einen Kursdirektor beziehen. Der Direktor kann einen Official damit beauftragen, über Beschwerden zu entscheiden.

**Drop Zone:** Eine Fläche auf dem Kurs, soweit sie vom Turnierdirektor oder Kursdesigner dafür bestimmt wurde, von der aus weitergespielt wird, nachdem der letzte Wurf (1) in eine OB-Zone geworfen wurde, (2) ein Zwangshindernis verfehlt hat, oder (3) in einem geschützten Bereich (geregelt durch 804.01, Sonderregelungen) gelandet ist. Der Abwurfbereich innerhalb der Drop Zone ist ähnlich einem Tee deutlich zu markieren und zu spielen.

**Eingelocht (*Holed-Out*):** Ausdruck um die Beendigung eines Loches zu bezeichnen. Ein Spieler hat eingelocht, nachdem er die zur Ruhe gekommene Scheibe aus den Ketten oder dem Fangbereich einer Scheibefangvorrichtung entnommen hat oder den markierten Bereich eines Objekt-Ziels getroffen hat.

**Entferntester Spieler (*Away Player*):** Der Spieler, dessen Lage am weitesten vom Korb entfernt ist und der als nächster mit Werfen an der Reihe ist.

**Erleichterung (*Relief*):** Eine Veränderung der Lage des Spielers oder ihrer Umgebung, dadurch, dass ein Hindernis aus der Umgebung entfernt wird oder, falls sich dies als schwer durchführbar erweist, dass die Lage von dem Hindernis in Übereinstimmung mit Abschnitt 803.05 C wegverlegt wird. Befindet sich ein Teil eines Hindernisses zwischen Lage und Ziel, darf dieses Hindernis nicht bewegt werden.

**Fairway:** Der als 'in-bounds' geltende Spielbereich zwischen einem Abwurf und dem dazugehörigen Korb.

**Falling Putt (*Putt, falling*):** Ein Putt, bei dem der Spieler nach Loslassen der Scheibe seine Markerscheibe oder irgendeinen Gegenstand, der näher am Korb liegt als diese, einschließlich der Spielfläche, berührt, bevor er gezeigt hat, dass er die volle Kontrolle über sein Gleichgewicht besitzt.

**Gruppe (*Group*):** Die Spieler, die angewiesen wurden, eine Runde zusammen zu spielen, um gegenseitig die Korrektheit der Ergebnisse und die Regelkonformität des Spielverhaltens zu überprüfen und zu attestieren.

**Hindernis (*Obstacle*):** Jegliches Merkmal des Kurses, das das Spiel in irgendeiner Weise behindern kann.

**Lage (*Lie*):** Der Punkt auf der Spielfläche, auf dem der Spieler entsprechend den Regeln seinen Stand einnimmt.

**Loch (*Hole*):** Das Ziel, das erreicht werden muss, um den jeweiligen Kursabschnitt zu beenden. Der Ausdruck 'Loch' bezeichnet auch die nummerierten Kursabschnitte, die separate Ergebnis-Einheiten darstellen.

**Marker:** Bezeichnung entweder für die Mini-Marker-Scheibe oder die zur Ruhe gekommene geworfene Scheibe, die beide benutzt werden können, um die Lage anzuzeigen, von der der nächste Wurf des Spielers zu erfolgen hat.

**Marker-Scheibe (*Marker Disc*):** siehe Marker

**Mini:** siehe Mini-Marker-Scheibe

**Mini-Marker-Scheibe (*Mini Marker Disc*):** Eine Scheibe, die benutzt wird, um die Lage zu markieren (siehe 803.03, Das Markieren der Lage, und 802.02, Größenbeschränkungen)

**Official:** Eine Person, die befugt ist, Entscheidungen hinsichtlich der korrekten Regelanwendung während des Spiels zu treffen.

**Out-of-Bounds-(unspielbarer) Bereich:** Ein vom Direktor vor Turnierstart bezeichneter Bereich, innerhalb dessen eine Scheibe nicht gespielt werden darf. Die out-of-bounds (bzw. 'OB')-Linie steht für eine Fläche, die sich vertikal nach oben und unten erstreckt. Die OB-Linie ist selbst out-of-bounds. Eine Scheibe, die sich im OB-Bereich befindet, ist keine verlorene Scheibe.

**Par:** Das Ergebnis, das ein erfahrener Spieler nach Ansicht des Direktors auf einer bestimmten Bahn spielen müsste. Par bedeutet fehlerloses Spiel bei normalen Wetterbedingungen unter Einbeziehung zweier Würfe aus kürzerer Entfernung zum Beenden der Bahn.

**Players Meeting:** Eine Zusammenkunft der Spieler mit dem Turnierdirektor oder einem Kursverantwortlichen vor dem Start des Turniers, bei dem die Spieler Anweisungen erhalten bezüglich des Turnierablaufs, der Kurse und jeglicher Sonderregelungen, die während des Turniers gelten sollen.

**Provisorische Würfe (*Provisional Throws*):** Ein zusätzlicher Wurf mit Zustimmung der Gruppe, der nicht zum Ergebnis des Spielers hinzugerechnet wird, falls er bei der Bewältigung der Bahn keine Verwendung findet. Außerdem ein Reihe von provisorischen Würfeln, die, als Alternative zum ursprünglichen Spiel an einer Bahn, zur Bewältigung der Bahn zugelassen wird, falls hinsichtlich einer Regelauslegung Unstimmigkeit herrscht. Wird die endgültige Regelauslegung getroffen, wird nur eine der alternativen Reihen von Würfeln gewertet.

**Putt:** Jeder Wurf aus einer Entfernung von 10 Meter oder weniger zum Korb, gemessen vom hinteren Rand der Markerscheibe zur Korbstange, gilt als Putt.

**Rundenende (*Completion of a Round*):** Eine Runde gilt für alle Teilnehmer als offiziell beendet, wenn, nach Ansicht des Turnierdirektors, die letzte Gruppe auf dem Kurs ihre abschließende Bahn beendet und ausreichend Zeit hatte, um von dieser Bahn zum Turnierhauptquartier zu kommen.

**Scheibefangvorrichtung (*Disc Entrapment Device*):** Ein Zielobjekt, das benutzt wird, um eine Bahn zu beenden. Es besteht normalerweise aus einem oberen Teil aus Ketten, Kabeln, Röhren u. a., und einem Korb, Netz o. ä. als unterem Teil.

**Spiellinie (*Line of Play*):** Die gedachte Linie, die sich auf dem Boden von der Mitte des Ziels durch die Mitte des Markers und weiter erstreckt. Die Spiellinie hat keine seitliche Ausdehnung, deshalb muss sich ein Abstützpunkt des Werfers in direkter Linie hinter dem Mittelpunkt des Markers befinden.

**Spieloberfläche (*Playing Surface*):** Der Bereich unter der ruhenden Scheibe auf dem der Stand für den nächsten Wurf eingenommen wird. Im Allgemeinen handelt es sich bei der Spieloberfläche um den Boden, sie kann aber jede Oberfläche sein, die nach Ansicht des Turnierdirektors oder eines Kursverantwortlichen zum Spiel geeignet ist.

**Strafwurf (*Penalty Throw*):** Ein Wurf, der aufgrund einer Regelverletzung oder einer Verlegung der Lage zu dem Ergebnis des Spielers hinzugerechnet wird, sofern dies in den Regeln so festgelegt ist.

**Tee (*Teeing Area*):** Der Bereich, der durch die Enden des Tee-Feldes (falls vorhanden) begrenzt wird; andernfalls der Bereich, der sich von der Tee-Linie 3m senkrecht nach hinten erstreckt.

**Übungswurf (*Practice Throw*):** Ein absichtlicher oder unabsichtlicher Wurf mit einer Scheibe während der Runde über eine Entfernung von mehr als 2m oder auf ein Ziel in beliebiger Entfernung, der keinen Einfluss auf die Lage des Spielers hat, entweder weil er nicht von dem Tee oder der Lage des Spielers erfolgte oder weil der Spieler bereits regulär vom Tee oder von seiner Lage geworfen hat. Würfe, die in Übereinstimmung mit den Regeln wiederholt werden, sind genauso wenig Übungswürfe wie Provisorische Würfe, die entsprechend 803.01 C und 803.01 D (3) gemacht werden. Für Übungswürfe ist der Spieler entsprechend den Abschnitten 803.01 B oder 804.02 A (2) zu bestrafen.

**Ungefähre Lage (*Approximate Lie*):** Eine Lage, die von der Gruppe des Spielers zur Wiederaufnahme des Spiels festgelegt wurde: um fehlerhaftes

Spielen aus einer OB-Zone zu korrigieren (801.04 B (4)); nach der Entscheidung des Spielers, aufgrund einer unspielbaren Lage von seiner vorherigen Lage zu werfen (803.06 A); nach der Entscheidung des Spielers, nach einem Wurf in die OB-Zone von der vorherigen Lage zu werfen (803.09 B (1)); falls die Scheibe von einem anderen Spieler gespielt und entfernt wurde (803.10 B); nach einer verlorenen Scheibe (803.11 B); nach einer verlorenen Marker-Scheibe (803.11 D); oder nach einer Unterbrechung wegen Regens oder gefährlichen Spielbedingungen (804.04 C).

**Unspielbare Lage (*Unplayable Lie*):** Eine Lage, von der aus, nach Ansicht des Spielers, aufgrund von Hindernissen für den Stand oder die Wurfbewegung ein Wurfversuch schlecht durchführbar oder unsicher wäre. Die Lage kann unter Inkaufnahme einer Strafe verlegt werden.

**Verwarnung (*Warning*):** Bei bestimmten Regeln, bei denen dies vorgesehen ist, ein erster Verweis für das Übertreten der Regel, woraufhin der Spieler bei weiteren Verletzungen dieser Regel in derselben Runde einen Strafwurf erhalten kann.

**Werfer (*Thrower*):** Ein Spieler, der einen Wurf, als einen von einer Regel erfassten Vorgang, gemacht hat oder im Begriff ist zu machen.

**Wurf (*Throw*):** Die Bewegung einer Scheibe, die zu einer Veränderung ihrer Position vom Tee oder von der Lage führt.

**Zeitweiliges Wasser (*Casual Water*):** Wasseransammlungen, die nicht ausdrücklich vor dem Turnierstart vom Direktor als OB-Zonen oder als nicht-zeitweilig ausgewiesen wurden.

**Zwangshindernis (*Mandatory*):** Ein Objekt oder mehrere Objekte, das / die die Scheibe auf ihrem Weg zum Ziel in einer vorgeschriebenen Weise passieren muss. Ein Zwangshindernis hat die Funktion, den Weg, den die Scheibe zum Ziel zulässigerweise nehmen kann, zu begrenzen.

**Zwei-Meter-Regel (*Two meter rule*):** Falls vom Direktor festgesetzt, eine Strafe von einem Wurf für Scheiben, die zwei Meter oder höher über der Spieloberfläche zur Ruhe kommen. Der Direktor kann die Zwei-Meter-Regel für den gesamten Kurs oder nur für einzelne Hindernisse in Kraft setzen.

## 801 Verhalten der Spieler

### 801.01 Höflichkeit

- A. Ein Spieler sollte erst dann werfen, wenn er sich sicher ist, dass die geworfene Scheibe keine anderen Spieler stört oder möglicherweise sogar irgendeinen Anwesenden verletzt. Ein Spieler sollte die anderen Mitglieder seiner Gruppe beim Wurf beobachten, um bei der Suche nach fehlgeleiteten Würfen behilflich sein zu können und die Einhaltung der Regeln zu gewährleisten.
- B. Wenn andere Spieler am Werfen sind, sollte ein Spieler darauf achten, keine störenden Geräusche oder mögliche visuelle Störungen zu verursachen. Weitere Beispiele für unhöfliches Verhalten sind: Schreien, Fluchen, Freestylen, Treten von Kursausrüstungsgegenständen, Werfen außerhalb der Reihenfolge, Werfen oder Treten von Golftaschen, Werfen von Minis und Vorauslaufen vor dem entferntesten Spieler. Jemanden zur rechten Zeit durch lauten Zuruf vor einer heranfliegenden Scheibe zu warnen, stellt keine Verletzung der Höflichkeitsregeln dar.
- C. Die Weigerung, ein von den Regeln vorgeschriebenes Verhalten zu zeigen, ist eine Verletzung der Höflichkeitsregeln. Hierzu zählen unter anderem: bei der

Suche nach einer verloren gegangenen Scheibe behilflich zu sein, Scheiben oder Ausrüstungsgegenstände zu entfernen, die Aufgabe des Scorekeepers zu übernehmen.

- D. Spieler sind für die Handlungen ihrer Caddies verantwortlich. Verwarnungen oder Strafen, die sich auf die Handlungen eines Caddies beziehen, gehen an den dafür verantwortlichen Spieler.
- E. Abfall nicht ordentlich zu entsorgen, ist eine Verletzung der Höflichkeit.
- F. Die Höflichkeit verlangt, dass rauchende Spieler andere durch den entstehenden Rauch nicht stören. Raucher sollen ihre Zigaretten ausmachen und die Kippen in einem Mülleimer entsorgen. Kippen auf den Kurs zu werfen, ist eine Verletzung der Höflichkeit.
- G. Bei einem Verstoß gegen eine Höflichkeitsregel kann ein Spieler von jedem betroffenen Spieler verwarnet werden - selbst wenn dieser aus einer anderen Gruppe stammt - oder von einem Official, wobei alle Spieler der Gruppe über diese Verwarnung in Kenntnis gesetzt werden sollen. Der Spieler erhält einen Strafwurf für jede weitere Verletzung einer Höflichkeitsregel, welcher Art auch immer, in derselben Runde. Wiederholte Verstöße gegen Höflichkeitsregeln können zur Disqualifikation gemäß Abschnitt 804.05 führen.

### **801.02 Spielreihenfolge**

- A. Die Abwurfreihenfolge an der ersten Bahn ergibt sich aus der Reihenfolge, in welcher die Scorekarten ausgestellt wurden bzw. (bei Verwendung eines Scoreboards) die Reihenfolge der Namen auf dem Scoreboard.
- B. An allen weiteren Bahnen ergibt sich die Abwurfreihenfolge aus den Ergebnissen der vorhergehenden Bahn, wobei der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis als Erster wirft, dann der mit dem zweitniedrigsten usw. Gab es an der zuletzt absolvierten Bahn einen Gleichstand, ist solange auf das Ergebnis der jeweils vorhergehenden Bahn zurückzugreifen, bis die Reihenfolge geklärt ist.
- C. Nachdem alle Spieler in der Gruppe abgeworfen haben, wirft derjenige Spieler, der am weitesten vom Korb entfernt liegt (der 'entfernteste Spieler') stets als Erster. Um den Spielfluss zu erleichtern, kann auch ein Spieler, der nicht am weitesten vom Korb entfernt liegt, als Erster werfen, wenn der entfernteste Spieler einverstanden ist.
- D. Während eines Turniers soll keine Gruppe eine vor ihr liegende überholen, es sei denn, die vordere Gruppe wäre den Regeln gemäß oder auf Anweisung eines Officials verpflichtet, ihr Spiel zu unterbrechen.
- E. Außerhalb der vorgegebenen Reihenfolge zu werfen, ist als Verletzung der Höflichkeitsregeln anzusehen. Siehe 801.01 G

### **801.03 Zeitüberschreitung**

- A. Einem Spieler stehen zur Ausführung eines Wurfes maximal 30 Sekunden zur Verfügung. Dieser Zeitraum beginnt nachdem
  - (1) der vorherige Spieler geworfen hat; und
  - (2) der Spieler in einer vertretbaren Zeitspanne seine Scheibe erreicht und die Lage markiert hat; und
  - (3) die Bahn spielbar und frei von Störungen ist.
- B. Bei der ersten Zeitüberschreitung erhält der Spieler eine Verwarnung, vorausgesetzt dies wurde durch mindestens 2 Spieler seiner Gruppe oder einen Official beobachtet. Für jede weitere Zeitüberschreitung in derselben Runde

erhält der Spieler einen Strafwurf, vorausgesetzt dies wurde durch mindestens 2 Spieler seiner Gruppe oder einen Official beobachtet.

#### **801.04 Das Spielen des festgelegten Kurses**

- A. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, den Kurs korrekt zu spielen. Spieler haben vor Beginn des Wettbewerbs am Players Meeting teilzunehmen und sich nach etwaigen Sonderregelungen zu erkundigen, wie z.B. zusätzliche Bahnen, alternative Abwürfe, alternative Korbpositionen, OB-Bereiche oder Zwangshindernisse.
- B. Spezifische Arten des falschen Bespielens des Kurses und die jeweiligen Strafen
- (1) **Falsches Tee;** d.h. der Abwurf von einem falschen Tee. Wird der Fehler entdeckt, bevor der Spieler einen weiteren Wurf ausgeführt hat, hat der Spieler den Abwurf vom korrekten Tee nachzuholen und den Wurf vom falschen Tee als Übungswurf (mit Anrechnung eines Strafwurfs) zu behandeln. Wird der Fehler erst nach einem weiteren Wurf bemerkt, hat der Spieler die Bahn zu beenden und erhält für seinen Fehler zusätzlich zwei Strafwürfe.
  - (2) **Falsch gespieltes Zwangshindernis;** d.h. Misslingen des Versuchs, gemäß einer vorgeschriebenen Flugbahn zu spielen. Wird der Fehler bemerkt, nachdem das Zwangshindernis auf der falschen Seite passiert wurde, aber bevor weitere Würfe ausgeführt wurden, erhält der Spieler einen Strafwurf und hat, wie in 803.12 C festgelegt, aus der vorgegebenen Drop-Zone weiterzuspielen. Wird der Fehler bemerkt, nachdem das Zwangshindernis auf der falschen Seite passiert und mindestens ein weiterer Wurf ausgeführt wurde, hat der Spieler die Bahn zu beenden, ohne von der Drop Zone zu spielen. Für seinen Fehler erhält er zwei Strafwürfe.
  - (3) **Falsches Ziel;** Beendet ein Spieler eine Bahn an einem hierfür falschen Ziel, hat er sein Spiel ohne Strafe von einer Lage direkt unter dem falschen Ziel fortzusetzen. Beendet er die Bahn an einem falschen Ziel und wechselt in dem Glauben, das Loch richtig beendet zu haben, zur nächsten Bahn, erhält er für das falsche Bespielen des Kurses zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis hinzu.
  - (4) **Spiel aus einem OB-Bereich;** d.h. das Spielen einer in einem OB-Bereich befindlichen Scheibe als läge sie in-bounds. Wird der Fehler nach dem Wurf aus dem OB-Bereich bemerkt aber bevor ein weiterer Wurf ausgeführt wurde, hat der Spieler von der korrekten Lage zu werfen und den Wurf aus der OB-Zone als Übungswurf zu behandeln (ein Strafwurf wird zu seinem Ergebnis addiert). Wird der Fehler erst nach einem weiteren Wurf bemerkt, hat der Spieler die Bahn zu beenden und erhält für seinen Fehler zwei Strafwürfe.
  - (5) **Falsche Bahnabfolge;** d.h. das Überspringen einer Bahn oder das Spielen von Bahnen in einer falschen Reihenfolge. Wird der Fehler nach dem Abwurf bemerkt, ohne dass ein weiterer Wurf ausgeführt worden ist, hat der Spieler vom richtigen Tee abzuwerfen und den falschen Abwurf als Übungswurf anzurechnen (ein Strafwurf wird zu seinem Ergebnis addiert). Wird der Fehler bemerkt, nachdem bereits ein weiterer Wurf ausgeführt wurde, ist die Bahn zu Ende zu spielen. Unmittelbar danach hat der Spieler den Kurs in der richtigen Bahnabfolge wieder aufzunehmen, beginnend von dem Punkt, an dem der Fehler geschah. Unabhängig von der Anzahl der übersprungenen oder in der falschen Abfolge gespielten Bahnen, erhält der Spieler zwei Strafwürfe für seinen Fehler. Die Ergebnisse der zu Ende gespielten Bahnen bleiben gültig, keine beendete Bahn wird wiederholt.

- C. In Fällen, in denen die unter B genannten Regeln für die Spieler einer Gruppe unterschiedliche Konsequenzen haben, soll die Gruppe zusammen bleiben, während die Bahn von einem Teil der Gruppe zu Ende gespielt wird, um die Einhaltung der Regeln und die Ermittlung des korrekten Ergebnisses gewährleisten zu können.
- D. Wird das fehlerhafte Spiel erst bemerkt, nachdem die betreffende Bahn beendet worden ist, werden die fehlerhaften Würfe nicht neu ausgespielt und der Spieler erhält zwei Strafwürfe für seinen Fehler.
- E. Wird das fehlerhafte Spiel erst bemerkt, nachdem der Spieler seine Scorekarte eingereicht hat, werden die fehlerhaften Würfe nicht neu ausgespielt und der Spieler erhält zwei Strafwürfe für seinen Fehler.
- F. Ein Spieler, der den Kurs absichtlich falsch bespielt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, fällt unter 804.05. A (3) und wird im Einklang mit diesem Abschnitt bestraft.

## **802 Spielmaterial**

### **802.01 Spielscheiben**

- A. Die verwendeten Spielscheiben müssen den Bestimmungen entsprechen, die von der PDGA in dem hierfür einschlägigen 'Official PDGA Technical Standards Document' festgelegt worden sind. Zu diesen Bestimmungen siehe Abschnitt 805 B.
- B. Eine gebrochene oder durchlöcherter Scheibe ist illegal. Siehe hierzu die Abschnitte 802.01 D, E und F. Zerbricht eine Scheibe während einer Runde, darf sie bis zum Ende des Turniers weiter mitgeführt, jedoch nicht mehr verwendet werden. Ein Spieler muss seine Absicht, eine während der Runde eingerissene oder zerbrochene Scheibe weiter mitzuführen, unmittelbar nach dem Vorfall seiner Gruppe bekanntgeben, wenn er nicht gemäß 802.01 E bestraft werden will.
- C. Es ist verboten, nachträgliche Veränderungen an einer Scheibe vorzunehmen, die Einfluss auf ihre ursprünglichen Flugeigenschaften haben. Dieses Verbot betrifft nicht die unvermeidliche Abnutzung durch den normalen Gebrauch und das leichte Abschmiegeln von produktions- oder gebrauchsbedingten Graten oder Schrammen. Scheiben, die übermäßig geschmiegelt wurden oder auf die ein Material wahrnehmbarer Dicke aufgetragen wurde, sind illegal. Siehe die Abschnitte 802.01 D, E und F.
- D. Scheiben, die von einem anderen Spieler oder einem Official in Frage gestellt wurden, müssen von dem Direktor ausdrücklich genehmigt werden. In keinem Fall aber darf eine Scheibe genehmigt werden, die eine der oben genannten Bedingungen verletzt. Jede durch den Direktor ausdrücklich nicht genehmigte Scheibe gilt als illegal; der betreffende Spieler wird hierfür gemäß 802.01 E bestraft.
- E. Ein Spieler, der eine illegale Scheibe im Turnier mit sich trägt, erhält zwei Strafwürfe, ohne vorhergehende Verwarnung, wenn dies von mindestens zwei Spielern oder einem Official beobachtet wurde. Ein Spieler, der während eines Turniers wiederholt eine illegale Scheibe spielt, kann entsprechend 804.05 A (3) disqualifiziert werden.
- F. Alle verwendeten Scheiben (mit Ausnahme von Mini Markern) müssen in unverwechselbarer Weise mittels eines nicht auftragenden Farbstiftes gekennzeichnet sein. Wirft ein Spieler eine nicht gekennzeichnete Scheibe und

wird dies von mindestens zwei Spielern oder einem Official beobachtet, erhält er beim ersten Verstoß eine Verwarnung; danach erhält er für jeden weiteren Wurf mit einer nicht gekennzeichneten Scheibe einen Strafwurf, falls dies von mindestens zwei Spielern oder einem Official beobachtet wurde.

### **802.02 Mini Marker Scheiben**

A. Zum Markieren der Lage eines Spielers entsprechend den einschlägigen Regeln ist eine Mini Marker Scheibe zu verwenden. Mini Marker Scheiben müssen einen Durchmesser zwischen 7 und 15 cm aufweisen und dürfen nicht höher als 3 cm sein.

### **802.03 Ziele**

A. Die an einer Bahn verwendeten Ziele müssen den Anforderungen entsprechen, die im 'Official PDGA Technical Standards Document' festgelegt wurden. Zu den Kriterien für das Beenden einer Bahn an diesen Zielen, siehe Abschnitte 803.13 B, C.

### **802.04 Künstliche Hilfsmittel**

A. Während der Runde darf ein Spieler keine künstlichen Hilfsmittel zur Unterstützung des Wurfes einsetzen. Ausgenommen davon sind Mittel, die die Reibung der Scheibe auf der Haut vermindern sollen (wie etwa Handschuhe, Tape, Pflaster, Gazen u. a.) oder medizinisch begründete Mittel (wie etwa Knie- und Fußgelenk-Stützbandagen u. a.). Ebenfalls erlaubt sind Gegenstände, die das Rutschen auf dem Tee verhindern sollen. Ausdrücklich verboten sind dagegen künstliche Hilfsmittel, die die Position der Scheibe in der Hand des Werfers verändern oder einen der beim Wurf wirksamen Hebel (Finger, Handgelenk, Arm, Schulter u. a.) künstlich verlängern. Zudem ist der Gebrauch von Geräten zur Bestimmung von Entfernungen größer als 10 m, wie etwa Entfernungsmessgeräten oder GPS-Geräten, verboten. Dagegen können Messgeräte wie Maßbänder mitgenommen und zur Bestimmung von Entfernungen von 10 m oder weniger benutzt werden, sofern dies dem Zweck der korrekten Anwendung der Regeln dienlich ist.

B. Wird ein Spieler während der Runde von zwei anderen Spielern oder einem Official dabei beobachtet, wie er ein künstliches Hilfsmittel mit sich trägt oder verwendet, das nach Ansicht des Turnierdirektors Abschnitt 802.04 A verletzt, erhält er zwei Strafwürfe ohne vorherige Verwarnung. Ein Spieler, der ein künstliches Hilfsmittel auch dann noch verwendet, nachdem es vom Turnierdirektor gemäß 802.04 A für illegal erklärt wurde, verletzt auch 804.05 A (3) und ist entsprechend zu bestrafen.

## **803 Spielregeln**

### **803.01 Allgemeines**

A. Beschreibung des Spiels: Das Disc Golf Spiel besteht im Werfen einer Flugscheibe von einem Abwurfbereich (Tee) zu einem Ziel mit einem Wurf oder mehreren aufeinander folgenden Würfen. Ein Spieler hat den Kurs zu spielen, wie er ihn vorfindet, ohne daran etwas zu verändern, und von dort aus weiterzuspielen, wo seine Scheibe liegen geblieben ist, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen. Der Spieler, der den festgelegten Kurs mit den wenigsten Würfen (einschließlich Strafwürfen) bewältigt, ist der Sieger.

B. Übungswürfe: Wirft ein Spieler nach Beginn und vor Beendigung seiner Runde mit einer beliebigen Scheibe einen Übungswurf, erhält er einen Strafwurf für jeden derartigen Wurf, falls dieser von zwei beliebigen Spielern oder einem Official beobachtet wurde. Ausgenommen hiervon sind Würfe, die in Einklang mit den Regeln wiederholt werden müssen, provisorische Würfe gemäß 803.01 C und 803.01 D (3) oder Würfe während einer Unterbrechung oder Verschiebung der Runde.

C. Provisorische Würfe: Provisorische Würfe sind zusätzliche Würfe, die nicht zum Ergebnis des Spielers addiert werden, falls sie schlussendlich zur Bewältigung der Bahn nicht verwendet werden. Die Ausführung von provisorischen Würfeln wird in allen Situationen empfohlen, in denen es hinsichtlich der Lage des Spielers Zweifel gibt und ein provisorischer Wurf den Spielfluss beschleunigen dürfte oder in denen der Werfer die Regelauslegung der Gruppe oder eines Officials in Frage stellt. Die nicht verwendeten Würfe dürfen weder zum Ergebnis des Spielers hinzugerechnet noch als Übungswürfe gewertet werden, falls der Spieler vor ihrer Ausführung ankündigt, dass diese zusätzlichen Würfe provisorisch gemacht werden. Provisorische Würfe sind unter den folgenden Bedingungen angebracht:

(1) Um Zeit zu sparen: Ein Spieler kann jederzeit einen provisorischen Wurf ankündigen, falls (a) der Status einer Scheibe nicht unmittelbar zu bestimmen ist und (b) die Mehrheit der Gruppe zu der Ansicht gelangt, dass ein provisorischer Wurf Zeit sparen könnte und (c) der ursprüngliche Wurf OB sein, verloren gegangen sein oder ein Zwangshindernis verpasst haben könnte. Bei dieser Art von provisorischem Wurf hat der Spieler die Bahn von demjenigen der beiden Würfe fortzuführen, der nach Ansicht der Gruppe oder eines Officials als die den Regeln entsprechende Lage zu betrachten ist.

(2) Um gegen die Regelauslegung einer Gruppe oder eines Officials Beschwerde einzulegen: Eine Reihe von provisorischen Würfeln kann gemäß 803.01 D (3) gespielt werden, falls der Spieler mit der Mehrheitsentscheidung der Gruppe nicht einverstanden und ein Official nicht zeitnah verfügbar ist, oder falls der Spieler gegen die Entscheidung eines Officials Beschwerde einlegen möchte. Die Ergebnisse beider Wurfreihen sind zu notieren. Die richtige Regelauslegung und das entsprechende Ergebnis werden dann am Ende der Runde vom Direktor bestimmt.

D. Beschwerden und Entscheidungsinstanzen

(1) Kann eine Gruppe hinsichtlich eines Regelfalles keine Mehrheitsentscheidung fällen, hat die Entscheidung zugunsten des Betroffenen auszufallen. Jeder Spieler kann jedoch die Entscheidung eines Officials verlangen, dessen Entscheidung die Gruppenentscheidung aufhebt. Beabsichtigt ein Spieler, gegen eine Gruppenentscheidung Beschwerde einzulegen, hat er dies sofort und unmissverständlich der Gruppe mitzuteilen.

(2) Ist ein Official zeitnah verfügbar, soll die Gruppe ihr Spiel unterbrechen, um die Entscheidung abzuwarten, und dabei anderen Gruppen die Möglichkeit geben, sie zu überholen.

(3) Ist kein Official zeitnah verfügbar, soll die Gruppe ihr Spiel in einer der beiden folgenden Weisen fortsetzen: Die Gruppe fällt eine Entscheidung, die bei Stimmgleichheit zugunsten des Betroffenen ausfällt, und setzt ihr Spiel unter dieser Entscheidung fort. Falls der Betroffene die Entscheidung der Gruppe nicht akzeptieren will, kann er gemäß 803.01 C die Durchführung provisorischer Würfe ankündigen. Der Gebrauch

provisorischer Würfe wird in allen Situationen empfohlen, in denen der Werfer die Entscheidung der Gruppe oder eines Officials in Frage stellt.

(4) Ein Spieler kann gegen den Entscheid eines Officials Beschwerde beim Direktor einlegen. Ist dieser zeitnah verfügbar, soll der Fall sofort behandelt werden. Die Gruppe soll dabei ihr Spiel unterbrechen, um die Entscheidung abzuwarten. Ist der Direktor nicht zeitnah verfügbar, soll die Gruppe ihr Spiel unter Voraussetzung der Entscheidung des Officials fortsetzen. Die Beschwerde ist sobald als möglich zu verhandeln. Die Entscheidung des Direktors ist in jedem Fall endgültig.

(5) Falls die Entscheidung einer Gruppe oder eines Officials nach Beschwerdelegung geändert wurde, kann der Official oder Direktor das Ergebnis des Betroffenen nach Maßgabe von Fairnessgründen belassen oder ändern, um die richtige Regelauslegung darin wiederzugeben. Lediglich in Fällen, wo eine Wiederholung nach Ansicht des Direktors die gerechteste Lösung darstellt, soll eine Bahn (bzw. mehrere Bahnen) wiederholt werden.

E. Verwarnungen. Eine Verwarnung darf nur ausgesprochen werden, falls in den Regeln die Möglichkeit dafür ausdrücklich vorgesehen ist. In einer bestimmten Runde erteilte Verwarnungen werden nach Ende der Runde annulliert.

F. Prinzip der Fairness. Sollte ein fraglicher Punkt nicht durch die Regeln abgedeckt sein, soll die erforderliche Entscheidung unter dem Gesichtspunkt der Fairness erfolgen. Dabei wird oft die logische Erweiterung der nächstliegenden Regel oder der in diesen Regeln verkörperten Grundsätze einen Leitfaden für eine faire Entscheidungsfindung liefern.

### **803.02 Abwerfen**

A. Das Spiel beginnt an jeder Bahn mit dem Abwurf aus der Abwurfzone (Tee). Im Moment des Abwurfs müssen sich alle Abstützpunkte des Spielers innerhalb der Abwurfzone befinden und zumindest ein Abstützpunkt muss die Oberfläche der Abwurfzone berühren. Steht ein befestigtes Tee (Tee Pad) zur Verfügung, müssen sich alle Abstützpunkte im Moment des Abwurfs auf dem Tee Pad befinden, es sei denn der Direktor hätte aus Sicherheitsgründen eine andere Abwurfzone festgelegt. Steht kein Tee Pad zur Verfügung, müssen sich alle Abstützpunkte im Moment des Abwurfs in dem rechteckigen Bereich befinden, der sich von den beiden Enden der vorderen Tee-Linie 3 m nach hinten erstreckt. Die vordere Tee-Linie schließt die äußeren Enden der beiden Tee-Markierungen ein. Von außerhalb des Tees anzulaufen, ist genauso wie ein Übertreten des Tees nach dem Abwurf erlaubt, vorausgesetzt, es befindet sich im Moment des Abwurfs kein Abstützpunkt außerhalb des Tees.

B. Jeder Abstützpunkt außerhalb des Tees im Moment des Abwurfs stellt eine Standverletzung dar und ist entsprechend den Abschnitten 803.04 F, G und H zu behandeln.

### **803.03 Markieren der Lage**

A. Eine geworfene Scheibe muss dort belassen werden, wo sie zur Ruhe gekommen ist, bis die Lage durch einen Marker gekennzeichnet wurde. Dies kann durch Verwendung einer Mini Marker Scheibe geschehen, die auf der Spiellinie in direkter Linie zum Korb vor der geworfenen Scheibe auf der Spieloberfläche platziert wird und dabei die geworfene Scheibe berührt. Alternativ dazu kann der Spieler die geworfene Scheibe selbst, ohne sie zu berühren oder ihre Position zu verändern, als Marker verwenden. In beiden Fällen darf der Marker nicht bewegt werden, bis die Scheibe abgeworfen wurde.

Wird ein Marker unabsichtlich vor dem Wurf bewegt, ist er wieder an seine korrekte Position zurückzulegen.

- B. Ein Spieler ist nur dann verpflichtet, seine Lage mit einem Mini-Marker zu markieren, wenn die Lage in Einklang mit den Regeln verlegt wird. Dies betrifft die folgenden Fälle: Lage im OB, Lage über der Spielfläche, verlorene Scheibe, unspielbare Lage, Verlegung aufgrund einer Erleichterung, Störeinwirkung oder Lage innerhalb eines Meters zu einer OB-Zone.
- C. Kommt die Scheibe in-bounds, jedoch innerhalb eines Meters zu einer OB-Zone zur Ruhe, kann die Lage auf jedem Punkt einer Linie markiert werden, die von dem der Scheibe nächstliegenden Punkt der OB-Zone 1 m senkrecht von der OB-Zone weg und durch den Mittelpunkt der geworfenen Scheibe führt. Dies gilt selbst dann, wenn dadurch die Lage näher zum Korb verlegt wird. In den folgenden Abschnitten werden die Markierungsregeln für weitere Situationen behandelt:
  - (1) Verlegung wegen Erleichterung – 803.05 C (2)
  - (2) Störeinwirkungen – 803.07 A, B
  - (3) Lage über der Spielfläche – 803.08 A
  - (4) Lage im OB – 803.09 B
  - (5) Verlorene Scheibe – 803.11 B
- D. Das Prinzip der Vertikalität: Die OB-Linie stellt eine vertikale Fläche dar. In Fällen in denen sich die Lage nicht in derselben horizontalen Ebene befindet wie der nächstgelegene Punkt auf der OB-Linie, gilt als Bezugspunkt für die Ermittlung des Abstands zur OB-Zone der nächstgelegene Punkt auf der vertikalen Fläche (der horizontale Abstand zur Fläche).
- E. Zerbricht eine geworfene Scheibe in mehrere Teile, ist das größte Teilstück, entsprechend der Ansicht der Mehrheit der Gruppe oder eines Officials, als die geworfene Scheibe zu behandeln.
- F. Eine im Wasser befindliche Scheibe ist als zur Ruhe gekommen zu betrachten, wenn sie schwimmt oder lediglich durch das umgebende Wasser oder den Wind über dem Wasser bewegt wird.
- G. Für die erste Verletzung einer Markierungsregel erhält der Spieler eine Verwarnung, wenn dies von zwei oder mehr Spielern seiner Gruppe oder einem Official beobachtet wurde. Für jede weitere Verletzung einer Markierungsregel während der Runde erhält der Spieler einen Strafwurf, falls dies von zwei oder mehr Spielern der Gruppe oder einem Official beobachtet wurde.

### **803.04 Standregeln im Anschluss an den Wurf vom Tee**

- A. Im Moment des Abwurfs
  - (1) muss sich mindestens ein Abstützpunkt des Spielers innerhalb von 30 cm hinter dem Marker auf der Spiellinie und in Kontakt mit der Spielfläche befinden (mit Ausnahme von 803.04 E); und
  - (2) darf kein Abstützpunkt des Spielers den Mini-Marker oder irgendein Objekt, das sich näher am Korb befindet, als der rückwärtige Rand des Mini-Markers, berühren; und
  - (3) müssen sich alle Abstützpunkte des Spielers in-bounds befinden.
- B. Ein Übertreten der Markerscheibe nach dem Abwurf ist erlaubt, es sei denn die Entfernung zum Korb beträgt 10 m oder weniger.
- C. Jeder Wurf aus einer Entfernung von 10 m oder weniger, gemessen vom hinteren Rand des Markers zur Korbstange, gilt als Putt. Ein Ausschwingenlassen der Wurfbewegung nach dem Putt, das zum Kontakt

irgendeines Abstützpunktes führt, der näher am Ziel liegt als der hintere Rand der Markerscheibe, stellt einen 'Falling Putt' dar und ist als Standverletzung zu betrachten. Ein Spieler muss zeigen, dass er die volle Kontrolle über sein Gleichgewicht besitzt, bevor er sich nach einem Putt dem Korb nähert.

- D. Ein Spieler muss diejenige Standposition wählen, die die geringste Bewegung irgendeines Teils eines Hindernisses, das ständiger oder integraler Bestandteil des Kurses ist, zur Folge hat.
- E. Falls ein großes massives Hindernis den Spieler daran hindert, eine zulässige Standposition innerhalb von 30 cm direkt hinter der Markerscheibe einzunehmen, hat der Spieler seine Standposition unmittelbar hinter diesem Hindernis auf der Spiellinie einzunehmen. Der Spieler muss alle Auflagen von 803.04 A erfüllen mit Ausnahme derjenigen, sich mindestens 30 cm hinter der Markerscheibe zu befinden.
- F. Eine Verletzung der Standregeln muss deutlich innerhalb von drei Sekunden nach dem Vorfall durch Rufen angezeigt werden, um gültig sein zu können. Die Anzeige kann durch einen Spieler der Gruppe oder einen Official erfolgen. Macht ein Gruppenmitglied die Anzeige, muss sie von einem weiteren Gruppenmitglied bestätigt werden. Für die erste Verletzung einer Standregel während einer Runde erhält der Spieler eine Verwarnung. Für jede weitere Verletzung einer Standregel in derselben Runde erhält der Spieler einen Strafwurf.
- G. Jeder Wurf, der aus einer rechtskräftig angezeigten und bestätigten Verletzung der Standregeln hervorgeht, darf vom Werfer nicht verwendet werden. Die Wiederholung des Wurfes muss von der unveränderten Lage und vor der Fortsetzung des Spiels durch andere in der Gruppe erfolgen.
- H. Der Spieler darf die bei der Standverletzung geworfene Scheibe vor der Wurfwiederholung nicht zurückholen, es sei denn, es handelte sich um einen Putt aus höchstens 10 m. Wird eine Scheibe in Verletzung dieser Regel zurückgeholt, erhält der Spieler ohne vorhergehende Verwarnung einen Strafwurf.

### **803.05 Hindernisse und Erleichterung**

- A. Hindernisse, die den Stand oder die Wurfbewegung beeinträchtigen: Ein Spieler muss eine Standposition wählen, die die geringste Bewegung irgendeines Teils eines Hindernisses, mit Ausnahme der unter 803.05 C genannten zeitweiligen Hindernisse, zur Folge hat. Bei Parkgegenständen (wie Schilder, Bänke, Mülleimer u. a.) wird keine Erleichterung gewährt, falls sie als integraler Teil des Kurses betrachtet werden. Sobald eine zulässige Standposition eingenommen wurde, darf der Spieler kein Hindernis bewegen (oder zurückhalten oder zurechtbiegen), um Platz für die Wurfbewegung zu schaffen. Wird in der Wurfbewegung ein Hindernis berührt oder bewegt, so ist dies zulässig.
- B. Hindernisse zwischen der Lage und dem Korb: Ein Spieler darf keinen Teil eines Hindernisses, einschließlich zeitweiliger Hindernisse, zwischen der Lage und dem Korb entfernen, ändern, biegen oder zurückhalten mit einer Ausnahme: Ein Spieler darf Hindernisse zwischen der Lage und dem Korb bewegen, falls diese während der Runde bereits eine Veränderung erfahren haben. Dazu gehören: Zuschauer, Ausrüstungsgegenstände der Spieler oder Äste, die während der Runde heruntergefallen sind. Wenn es unklar ist, ob ein Hindernis während der Runde bereits verändert wurde, darf es nicht bewegt werden. Wird in der Wurfbewegung ein Hindernis berührt oder bewegt, so ist dies zulässig.

C. Zeitweilige Hindernisse: Ein Spieler kann Erleichterung nur bei den folgenden Hindernissen erhalten: zeitweiliges Wasser, lose Blätter oder Schutt, abgebrochene Äste, die nicht länger mit dem Baum verbunden sind, Fahrzeuge, gefährliche Insekten oder Tiere, Ausrüstungsgegenstände anderer Spieler, Zuschauer oder jeder andere Gegenstand oder Bereich, der vom Direktor vor der Runde ausdrücklich genannt wurde. Falls sich irgendein Teil eines Hindernisses zwischen der Lage und dem Loch befindet, darf es nicht bewegt werden. Die Art der Erleichterung, die der Spieler erhalten kann, richtet sich nach der Position des Hindernisses und ist wie folgt begrenzt:

- (1) Zeitweilige Hindernisse zwischen der Lage und dem Korb: Ein Spieler darf Hindernisse bewegen, die, wie in 803.05 B beschrieben, während der Runde bereits eine Veränderung erfahren haben.
- (2) Zeitweilige Hindernisse, die den Stand oder die Wurfbewegung beeinträchtigen: Der Spieler muss zuerst versuchen, das Hindernis zu entfernen, es sei denn ein Teil des Hindernisses befände sich zwischen der Lage und dem Loch. Erweist sich dies als undurchführbar oder zu aufwendig oder befindet sich ein Teil des Hindernisses zwischen der Lage und dem Loch, kann der Spieler (falls der Direktor nicht eine weitergehende Regelung bekanntgegeben hat) seine Lage zum nächstmöglichen Punkt verlegen, der (a) nicht näher am Korb liegt, (b) auf der Spiellinie liegt und (c) nicht weiter als 5 m von der ursprünglichen Lage entfernt liegt (nach Ansicht der Mehrheit der Gruppe oder eines Officials). Alternativ dazu kann der Spieler die Lage für unspielbar erklären und entsprechend 803.06 verfahren.
- (3) Zeitweilige Hindernisse, die den Anlauf beeinträchtigen: Der Spieler darf das Hindernis bewegen, vorausgesetzt kein Teil des Hindernisses befindet sich zwischen der Lage und dem Loch. Eine andere Art der Erleichterung wird nicht gewährt.

D. In Situationen, in denen es unklar ist, ob ein Gegenstand bewegt werden darf oder eine andere Art der Erleichterung möglich ist, hat die Gruppenmehrheit oder einen Official die Entscheidung zu treffen.

E. Für die Verletzung einer Hindernis- oder Erleichterungs-Regel erhält ein Spieler einen Strafwurf ohne vorhergehende Verwarnung.

F. Ein Spieler, der absichtlich irgendetwas auf dem Kurs beschädigt, erhält zwei Strafwürfe ohne vorhergehende Verwarnung, falls dies von zwei Mitgliedern seiner Gruppe oder einem Official beobachtet wurde. Der Spieler kann auch entsprechend Abschnitt 804.05 A (2) vom Turnier ausgeschlossen werden.

### **803.06 Unspielbare Lage**

A. Ein Spieler kann seine Lage für unspielbar erklären. Die Entscheidung hierüber liegt allein bei ihm. Die unspielbare Lage darf verlegt werden, und zwar entweder (1) an eine Lage, die nicht näher zum Ziel und nicht weiter als 5 m von der unspielbaren Lage entfernt liegt und sich auf der Spiellinie befindet; oder (2) an die vorhergehende Lage; falls die Markerscheibe der vorhergehenden Lage bereits entfernt wurde, soll dies an eine ungefähre Lage nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Officials geschehen. Neben seinem ursprünglichen Wurf geht ein Strafwurf in das Ergebnis des Spielers ein.

### **803.07 Störeintrwirkungen**

A. Trifft eine Scheibe einen anderen Spieler, Zuschauer oder ein Tier, ist von dort weiter zu spielen, wo sie zur Ruhe gekommen ist. Wird eine Scheibe absichtlich in ihrer Flugbahn abgelenkt, oder gefangen und weggeworfen, ist sie so nahe

wie möglich am Punkt des Kontaktes, nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Officials, zu markieren. Alternativ dazu, und nur für den Fall einer absichtlichen Störeinwirkung, hat der Spieler die Möglichkeit, den Wurf zu wiederholen. Spieler sollen sich nicht an Stellen aufhalten oder ihre Ausrüstung dort abstellen, wo sie leicht von einer Scheibe getroffen werden können. Der entfernteste Spieler kann von anderen Spielern verlangen, ihre Scheibe zu markieren oder ihre Ausrüstung zu entfernen, wenn er glaubt, dass der Weg seiner Scheibe dadurch gestört werden könnte.

- B. Wird eine auf der Spielfläche zur Ruhe gekommene oder vom Ziel gehaltene Scheibe bewegt, ist sie so nahe wie möglich an ihre ursprüngliche Position, nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Officials, zurückzulegen. Dasselbe gilt, falls eine Markerscheibe bewegt wird. (Falls die zwei-Meter-Regel in Anwendung ist, siehe 803.08 C und D hinsichtlich der Bewegung einer Scheibe über der Spielfläche).
- C. Ein Spieler, der bewusst den Weg einer geworfenen Scheibe verändert, oder bewusst eine zur Ruhe gekommene Scheibe oder eine Markerscheibe bewegt oder versteckt, erhält, falls dies nicht durch eine im Wettkampf geworfene Scheibe oder zum Zwecke der Identifizierung geschieht, zwei Strafwürfe ohne vorherige Verwarnung, wenn dies von zwei beliebigen Spielern oder einem Official beobachtet wurde.

### **803.08 Scheibe über der Spielfläche**

- A. Kommt eine Scheibe über der Spielfläche in einem Baum oder anderen Hindernis auf dem Kurs zur Ruhe, wird ihre Lage lotrecht darunter auf der Spielfläche markiert. Liegt der Punkt direkt darunter in einer OB-Zone, ist die Scheibe als im OB befindlich zu betrachten und gemäß 803.09 zu markieren und zu bestrafen. Befindet sich direkt unter der Scheibe auf Bodenhöhe ein Baum oder ein anderes massives Hindernis, wird die Lage direkt hinter dem Baum oder Hindernis auf der Spiellinie markiert. Der Direktor hat die Möglichkeit, eine Strafe von einem Wurf festzusetzen für Scheiben, die in einer Höhe von zwei Meter oder mehr über der Spielfläche zur Ruhe kommen. Der Direktor kann die zwei-Meter-Regel für den gesamten Kurs oder nur für einzelne Hindernisse in Kraft setzen.  
Die folgenden Absätze B bis D gelten nur für den Fall, dass die zwei-Meter-Regel in Anwendung ist:
- B. Liegt die Scheibe höher als zwei Meter, gemessen zwischen dem tiefsten Punkt der Scheibe und der lotrecht darunter befindlichen Stelle auf der Spielfläche, erhält der Spieler einen Strafwurf. Diese Strafe wird nur verhängt, wenn sich die betreffende Stelle unterhalb im spielbaren Bereich (in-bounds) befindet. Der Spieler hat sein Spiel von einer gemäß 803.08 A markierten Lage fortzusetzen.
- C. Keine Strafe wird verhängt, falls die Scheibe, ohne Einflussnahme eines Spielers oder Zuschauers, auf eine Höhe von weniger als zwei Meter über dem Boden fällt, bevor der Werfer bei der Scheibe angelangt ist. Es ist unzulässig, wenn der Werfer die Zeit bis zum Erreichen der Scheibe verzögert, um dadurch die Chancen auf eine Verbesserung ihrer Position zu erhöhen.
- D. Ist die genaue Höhe der Scheibe strittig, hat entweder die Gruppenmehrheit oder ein Official die Entscheidung zu treffen. Bewegt der Werfer die Scheibe, bevor die Entscheidung getroffen werden konnte, gilt die Scheibe als über zwei Meter liegend und der Werfer hat sein Spiel entsprechend den Abschnitten 803.08 A und B fortzusetzen. Bewegt ein anderer Spieler (als der Werfer selbst) die Scheibe, bevor eine Entscheidung getroffen werden konnte, gilt die Scheibe

als unter zwei Meter liegend und die Regel zu Störeinwirkungen (siehe die Abschnitte 803.07 B und C) ist in Bezug auf den Werfer und den Spieler anzuwenden.

### **803.09 Außerhalb des Spielbereichs (OB)**

- A. Eine Scheibe gilt als außerhalb des Spielbereiches (out-of-bounds) befindlich, wenn sie zur Ruhe gekommen und deutlich und vollständig von dem Out-of-Bounds-Bereich umgeben ist. Eine im Wasser befindliche Scheibe wird als zur Ruhe gekommen betrachtet, wenn sie schwimmt oder lediglich durch das umgebende Wasser oder den Wind über dem Wasser bewegt wird (siehe dazu Abschnitt 803.03 F). Die Grenzlinie des Out-of-Bounds-Bereichs selbst wird als außerhalb des Spielbereichs betrachtet. Damit eine Scheibe als out-of-bounds gelten kann, müssen überzeugende Hinweise dafür vorliegen, dass die Scheibe außerhalb des Spielbereichs zur Ruhe gekommen ist. Beim Fehlen solcher Hinweise hat die Scheibe als verloren zu gelten und der Spieler entsprechend Abschnitt 803.11 B zu verfahren.
- B. Ein Spieler, dessen Scheibe als außerhalb des Spielbereichs befindlich gilt, erhält einen Strafwurf. Bei der Ausführung des nächstfolgenden Wurfes kann der Spieler zwischen drei Alternativen wählen:
- (1) Er kann nochmals von der vorherigen Lage abwerfen. Wurde die Markerscheibe bereits entfernt, soll die Gruppenmehrheit oder ein Official über die korrekte Position der vorherigen Lage entscheiden.
  - (2) Er kann von einer Lage abwerfen, die, nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Official, sich bis zu 1 m entfernt von und senkrecht zu der Stelle befindet, an der die Scheibe zum letzten Mal die Grenze des OB-Bereichs passiert hat. Dies gilt selbst dann, wenn dadurch die Lage näher zum Korb verlegt wird.
  - (3) Aus der festgelegten Drop Zone, falls eine solche vorhanden ist. Diese Alternativen können vom Turnierdirektor durch eine turnierspezifische Sonderregelung (siehe 804.01) eingeschränkt werden.
- C. Das Prinzip der Vertikalität: Die OB-Linie stellt eine vertikale Fläche dar. In Fällen in denen sich die Lage nicht in derselben horizontalen Ebene befindet wie der nächstgelegene Punkt auf der OB-Linie, gilt als Bezugspunkt für die Ermittlung des Abstands zur OB-Zone der nächstgelegene Punkt auf der vertikalen Fläche (der horizontale Abstand zur Fläche).
- D. Ist es strittig, ob sich eine Scheibe im spielbaren Bereich befindet, hat entweder die Gruppenmehrheit oder ein Official die Entscheidung zu treffen. Bewegt der Werfer die Scheibe, bevor die Entscheidung getroffen werden konnte, gilt die Scheibe als außerhalb des Spielbereichs befindlich und der Werfer hat sein Spiel entsprechend 803.09 B fortzusetzen, wobei auch alle Würfe, die vor dieser Entscheidung gemacht wurden, gezählt werden. Bewegt eine anderer Spieler (als der Werfer selbst) die Scheibe, bevor eine Entscheidung getroffen werden konnte, gilt die Scheibe als im Spielbereich befindlich und Werfer und Spieler haben ihr Spiel gemäß den Regeln zur Störeinwirkung (siehe 803.07 B und C) fortzusetzen.

### **803.10 Werfen von der Lage eines anderen Spielers**

- A. Ein Spieler, der von der Lage eines anderen Spielers geworfen hat, erhält ohne vorherige Verwarnung zwei Strafwürfe. Anschließend hat er die Bahn zu beenden, als ob die Lage des anderen Spielers seine eigene wäre. Es dürfen keine Würfe wiederholt werden.

- B. Der Spieler, dessen Lage fälschlicherweise von einem anderen gespielt wurde, hat von einer ungefähren Lage weiterzuspielen, die, nach Ansicht des fehlerhaften Spielers, der Gruppenmehrheit oder eines Officials, der ursprünglichen Lage bestmöglich entspricht. Falls die Scheibe verloren gegeben wurde, siehe 803.11 C.

### **803.11 Verlorene Scheibe**

- A. Eine Scheibe ist verloren zu geben, wenn der Werfer sie nicht innerhalb von drei Minuten finden konnte, nachdem er die Stelle erreicht hat, an der sie zum letzten Mal von der Gruppe oder einem Official gesehen wurde. Zwei Spieler oder ein Official müssen den Beginn der Drei-Minuten-Frist feststellen. Jeder Spieler der Gruppe ist auf Anfrage hin verpflichtet, bei der Suche nach der Scheibe für die volle Zeit der drei Minuten bevor die Scheibe verloren gegeben wird, behilflich zu sein. Die Scheibe wird unmittelbar nach Ablauf der Drei-Minuten-Frist verloren gegeben.
- B. Ein Spieler, dessen Scheibe verloren gegeben wird, erhält einen Strafwurf. Falls der vorhergehende Wurf vom Tee aus erfolgte, setzt der Spieler sein Spiel mit einer Wiederholung des Abwurfs fort. Erfolgte der vorhergehende Wurf nicht vom Tee, legt die Gruppe die ungefähre Lage, von der aus der Wurf erfolgte, fest und der Spieler wiederholt dann seinen Wurf von dieser Lage. In beiden Fällen gehen der ursprüngliche Wurf und ein Strafwurf in das Ergebnis des Spielers ein.
- C. Stellt sich vor Ende des Turniers heraus, dass eine Scheibe, die verloren gegeben wurde, entfernt oder mitgenommen wurde, sind dem Spieler zwei Würfe von seinem Ergebnis abzuziehen.
- D. Geht eine Marker-Scheibe verloren, ist sie, ohne eine Strafe, an ihrer ungefähren Lage, nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Officials, zu ersetzen.

### **803.12 Zwangshindernisse**

- A. Ein Zwangshindernis (Mandatory) schränkt den Weg ein, den eine Scheibe zum Ziel nehmen darf. Die Scheibe muss die korrekte Seite des Zwangshindernisses passiert haben, bevor die Bahn beendet werden kann. Sobald die Scheibe einmal die Hindernislinie auf der korrekte Seite des Zwangshindernisses mit vollem Umfang passiert hat, ist (selbst wenn die Scheibe nachfolgend die Mandatory-Linie wieder in umgekehrter Richtung passieren sollte) das Zwangshindernis für den weiteren Spielverlauf an dieser Bahn außer Acht zu lassen.
- (1) Die Mandatory-Linie ist die vom Direktor oder Kursdesigner ausgewiesene Linie, die bestimmt, ob eine Scheibe das Mandatory passiert hat.
  - (2) Ist keine Linie ausgewiesen, gilt als Mandatory-Linie die Gerade, die senkrecht zur direkten Linie zwischen Tee und Mandatory durch das Mandatory verläuft.
  - (3) Ist im Falle eines doppelten Zwangshindernisses keine Linie ausgewiesen, gilt als Mandatory-Linie die Gerade, die durch beide Hindernisse und darüber hinaus verläuft.
- B. Ein Mandatory gilt als verpasst, wenn die Scheibe, aus Richtung des Tees kommend, die falsche Seite der Mandatory-Linie überquert und mit vollem Umfang hinter ihr zur Ruhe kommt.
- C. Wurde ein Mandatory verpasst, erhält der Werfer einen Strafwurf und der nächste Wurf hat aus der für dieses Mandatory festgelegten Drop-Zone zu

erfolgen. In Fällen, wo keine Drop Zone festgelegt wurde, ist die folgende Lage nicht weiter als 5 m vom Mandatory entfernt und 1 m hinter der Mandatory-Linie auf der richtigen Seite des Mandatory zu markieren.

- D. Wenn bei einer zu markierenden Lage die Spiellinie nicht an der korrekten Seite eines Zwangshindernisses vorbeiführt, hat für die Anwendung aller Regeln, die Markieren, Stand, Hindernisse und Erleichterung betreffen, das Hindernis selbst an die Stelle des Zieles zu treten. Hinsichtlich der korrekten Standposition ist dasjenige Zwangshindernis, das noch nicht passiert wurde und dem Tee am nächsten liegt, als Ziel zu betrachten.
- E. Verpasst ein Wurf ein Zwangshindernis, wird er entsprechend der Regel über Zwangshindernisse (803.12) bestraft und die folgende Lage entsprechend bestimmt. Er wird nicht zusätzlich wegen anderer Gründe, wie etwa einer Lage im OB oder über zwei Meter, bestraft.

### **803.13 Beenden einer Bahn**

- A. Ein Spieler, der während der Runde eine Bahn nicht spielt oder nicht zu Ende spielt, kann, nach Ermessen des Direktors, unter Beachtung folgender Richtlinien disqualifiziert werden:
- (1) Bahnen, die aufgrund Zuspätkommens verpasst wurden, werden entsprechend Abschnitt 804.02 gewertet und bestraft.
  - (2) Unbeabsichtigtes Nichtbeenden einer Bahn (nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Officials) hat zwei Strafwürfe zur Folge, die zu den an der Bahn bereits angefallenen Würfeln und Strafwürfen addiert werden. Die Bahn gilt daraufhin als beendet.
  - (3) Absichtliches Nichtbeenden einer Bahn (aufgrund eines Unfalls, einer Verletzung, eines Termins etc.) stellt einen Rückzug aus dem Wettkampf dar. Der Spieler wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen und auf der Score-Karte und den offiziellen Turnier-Ergebnissen als 'dnf' bzw. 'did not finish' (nicht zu Ende gespielt) vermerkt.
- B. Scheibenfangvorrichtungen: Um eine Bahn zu beenden, muss der Werfer die Scheibe loslassen und diese muss zur Ruhe kommen, während sie von den Ketten oder dem Fangkorb gehalten wird. Dies schließt eine Scheibe ein, die in den Fangkorb eingeklemmt ist oder daran herabhängt, schließt jedoch eine Scheibe aus, die auf den Kettenstreben liegt oder außen an diesen herabhängt. Zudem muss die Scheibe in den Ketten oder dem Fangkorb bleiben, bis sie entnommen wird.
- C. Objekt-Ziele: Um eine Bahn zu beenden, muss der Werfer die Scheibe loslassen und sie muss den gekennzeichneten Zielbereich, wie vom Turnierdirektor bestimmt, treffen.

## **804 Turnierabläufe**

### **804.01 Sonderregelungen**

- A. Bestimmungen, die kurs- oder turnierspezifische Besonderheiten betreffen, müssen klar festgelegt sein und allen Spielern vor Beginn des Turniers bekanntgemacht werden. Alle derartigen Sonderregelungen sind im Players Meeting zu behandeln. Jeder Spieler ist verpflichtet, sich an alle im Players Meeting behandelten Punkte zu halten.
- B. Die Verwendung einer Drop Zone kann auch mittels besonderer Bestimmungen geregelt sein. Der Direktor muss vor Beginn des Turniers bekanntgeben, wie sie

verwendet wird und ob ein Strafwurf verhängt werden soll. Ist vor Beginn des Turniers keine Strafe für die Verwendung einer durch besondere Bestimmungen geregelten Drop Zone bekanntgegeben worden, wird für sie auch keine verhängt.

- C. Die Verwendung der Zwei-Meter-Regel kann mittels besonderer Bestimmungen geregelt sein. Der Direktor muss vor Beginn des Turniers bekanntgeben, wie sie verwendet wird und ob ein Strafwurf verhängt werden soll. Ist vor Beginn des Turniers keine Strafe bekanntgegeben worden, wird auch keine verhängt, falls eine Scheibe zwei Meter oder höher über der Spielfläche zur Ruhe kommt. Der Direktor kann die zwei-Meter-Regel für den gesamten Kurs oder nur für einzelne Hindernisse in Kraft setzen.
- D. Es dürfen keine Regeln vorgeschrieben werden, die in Konflikt mit den vorliegenden offiziellen PDGA-Regeln stehen, es sei denn sie würden von der zuständigen Stelle der PDGA genehmigt.

### **804.02 Rundenbeginn**

- A. Simultanstart (d.h. Runden, in denen mehrere Gruppen gleichzeitig starten): Zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt werden die Scorekarten an den bei jeder Bahn jeweils zuerst aufgeführten Spieler ausgeteilt. Nachdem die Karten verteilt wurden, ist den Gruppen ausreichend Zeit zu lassen, um zu den ihnen zugewiesenen Startbahnen zu gelangen. Mit einem weithin hörbaren Signalgeber ist darauf hinzuweisen, dass der Start in genau zwei Minuten erfolgt. Das hierfür verwendete Signal besteht aus mehreren kurzen Tönen. Auf dieses Signal hin haben alle Spieler ihr Training und jegliche Übungswürfe einzustellen und sich umgehend zu ihrem Start-Tee zu begeben. Für einen Wurf zwischen dem zwei-Minuten-Signal und dem Start der Runde, falls von mindestens zwei Spielern oder einen Official beobachtet, erhält ein Spieler zunächst eine Verwarnung. Sollte der Spieler nach dieser Verwarnung innerhalb des genannten Zeitraums noch weitere Würfe machen, erhält er, falls von mindestens zwei Spielern oder einem Official beobachtet, einen Strafwurf, unabhängig von der Anzahl der gemachten Würfe. Ein lang anhaltender Signalton ist das Zeichen zum Start der Runde und die Aufforderung an die Scorekeeper, die Spieler zum Abwurf aufzurufen. Ist ein Spieler nicht anwesend, wenn er abwerfen soll, hat der Scorekeeper zunächst 30 Sekunden zu warten. Hat der Spieler auch nach Ablauf der 30 Sekunden noch nicht geworfen, wird ihm für diese Bahn ein Ergebnis von 4 Würfeln über Par angerechnet. Dieses Verfahren setzt sich an jeder weiteren Bahn, an dem der Spieler nicht anwesend ist, fort. Es werden keine Bahnen nachgespielt. Falls eine komplette Runde verpasst wird, oder der Spieler die Runde nicht beendet, kann er, nach Ermessen des Turnierdirektors, disqualifiziert werden.
- B. Sukzessiv-Start (d.h. Runden, in denen die Gruppen nacheinander an derselben Bahn starten): Der Spieler hat zu der vom Turnierdirektor bekanntgegebenen Zeit zu starten. Spieler können trainieren bis ihre Gruppe sich zum Start fertigmacht, vorausgesetzt, sie stören dadurch keine Spieler auf dem Kurs. Ist ein Spieler nicht anwesend, wenn er abwerfen soll, hat der Scorekeeper zunächst 30 Sekunden zu warten. Hat der Spieler auch dann noch nicht geworfen, wird ihm ein Ergebnis von 4 Würfeln über Par für diese Bahn angerechnet. Dieses Verfahren setzt sich an jedem weiteren Abwurf, an dem der Spieler nicht anwesend ist, fort. Es werden keine Bahnen nachgespielt. Falls eine komplette Runde verpasst wird, oder der Spieler die Runde nicht beendet, kann er, nach Ermessen des Turnierdirektors, disqualifiziert werden.

### 804.03 Wertung

- A. Der Spieler, der auf der Scorekarte als erster aufgeführt wurde, bzw., im Fall von Einzel-Scorekarten, dessen Scorekarte an erster Stelle angeordnet wurde, trägt die Hauptverantwortung für das Aufnehmen der Scorekarten vor der Runde, jedoch kann jeder beliebige Spieler ihm die Scorekarten überbringen. Die Spieler sollten die Verantwortung für das Führen der Scorekarte während der Runde zu gleichen Teilen verteilen, es sei denn, ein Spieler erklärt sich bereit, einen größeren Anteil zu übernehmen und alle Mitglieder der Gruppe sind damit einverstanden.
- B. Nach Beendigung einer Bahn hat der Scorekeeper jeden Spieler der Gruppe mit Namen aufzurufen und der Aufgerufene hat sein Ergebnis klar verständlich für alle Mitglieder der Gruppe und den Scorekeeper zu nennen. Der Scorekeeper notiert dieses Ergebnis und wiederholt es klar verständlich für alle Mitglieder der Gruppe. Gibt es hinsichtlich eines Ergebnisses Unklarheiten oder Meinungsverschiedenheiten, rekonstruiert die Gruppe die Bahn und versucht, das korrekte Ergebnis zu ermitteln. Kann hinsichtlich dessen keine Einigkeit erzielt werden, ist gemäß 803.01 D vorzugehen.
- C. Der Scorekeeper soll das Ergebnis eines jeden Spielers an jeder Bahn als Gesamtzahl der Würfe, einschließlich Strafwürfe, notieren. Das Gesamtergebnis der Runde soll ebenfalls als Gesamtzahl aller Würfe, einschließlich Strafwürfe, notiert werden. Der Gebrauch irgendeiner anderen Darstellungsweise des Ergebnisses (einschließlich des Fehlens eines Ergebnisses) stellt ein fehlerhaftes Bahn- oder Runden-Ergebnis dar und soll entsprechend 804.03. G (2) bestraft werden.
- D. Die Verwarnungen oder Strafwürfe, die ein Spieler aufgrund von Regelverstößen erhalten hat, sollen auf der Scorekarte vermerkt werden.
- E. Am Ende jeder Runde sollen die Spieler ihre Scorekarte unterschreiben und damit die Richtigkeit der Bahnergebnisse und des Gesamtergebnisses bestätigen. Falls die Gruppenmitglieder darin übereinstimmen, dass ein Bahnergebnis falsch aufgeführt ist, kann das Ergebnis geändert werden, bevor die Scorekarte abgegeben wird. Spieler deren Scorekarten ohne Unterschrift abgegeben werden, übernehmen die Verantwortung für die Richtigkeit der aufgeführten Ergebnisse.
- F. Die Scorekarten müssen spätestens 25 Minuten nach Ende der Runde abgegeben werden. Jeder Spieler, dessen Scorekarte nach dieser Frist abgegeben wird, erhält ohne vorhergehende Verwarnung zwei Strafwürfe.
- G. Nachdem die Scorekarte abgegeben wurde, ist eine Änderung des festgestellten Gesamtergebnisses nur in folgenden Fällen möglich:
- (1) Strafwürfe können verhängt werden, wann immer der zugrunde liegende Verstoß bemerkt wird, spätestens jedoch wenn das Turnier vom Direktor offiziell für beendet erklärt wird bzw. bis zum Ende der Siegerehrung.
  - (2) Wird festgestellt, dass das Gesamtergebnis falsch eingereicht wurde, entweder aufgrund eines falsch aufgeführten Bahnergebnisses oder eines Additionsfehlers, oder dass gar kein Gesamtergebnis eingetragen wurde, soll der Direktor zum korrekten Gesamtergebnis zusätzlich zwei Strafwürfe hinzufügen. Diese Strafwürfe sollen allerdings nicht hinzugefügt werden, falls der Direktor (oder ein vom Direktor bestimmter Official, wie etwa der Kursdirektor) das Ergebnis des Spielers aufgrund anderer Vergehen korrigiert, die festgestellt wurden, nachdem der Spieler seine, abgesehen davon, korrekte Scorekarte abgegeben hat.
  - (3) Wird die Scorekarte zu spät abgegeben, siehe 804.03 F.

#### **804.04 Regen und gefährliche Spielbedingungen**

- A. Lassen starker Regen oder Spielbedingungen, die die Gesundheit der Spieler gefährden, eine Fortsetzung des Turniers nach Ansicht des Direktors bedenklich erscheinen, soll das Turnier unterbrochen werden. Das Zeichen zum Spielabbruch ist dasselbe wie das für den Start.
- B. In diesem Fall sollen die Spieler ihr Spiel sofort unterbrechen und die Lage jedes Gruppenmitgliedes markieren. Ein beliebiger Gegenstand ist ausreichend, um die ungefähre Lage zu markieren, von der aus der Spieler sein Spiel wieder aufnehmen soll. Danach sollen die Spieler sich zum ersten Abwurf, Clubhaus oder der vom Direktor bezeichneten Örtlichkeit begeben.
- C. Die Spieler sollen ihr Spiel von der ungefähren Lage, die bei Spielabbruch festgehalten wurde, wiederaufnehmen. In Zweifelsfällen entscheidet darüber die Gruppenmehrheit.
- D. Der Direktor kann den Spielern eine Pause gewähren, während auf eine Besserung der Wetterlage gewartet wird. Er kann jedoch verlangen, dass die Spieler jede volle Stunde oder zu einer von ihm festgesetzten Zeit anwesend sind bis die Runde wieder aufgenommen werden kann oder letztendlich vertagt wird.
- E. Der Direktor kann den nicht zu Ende gespielten Teil der Runde auf einen anderen Tag verschieben, falls seiner Ansicht nach die Bedingungen sich nicht bessern werden oder die Dämmerung vor Ende der Runde eintreten würde.
- F. Die Ergebnisse der abgebrochenen Runde werden bei Wiederaufnahme übernommen, unabhängig davon, wann diese erfolgt.
- G. Ein Spieler, der das Spiel unterbricht, bevor ein Abbruchsignal erfolgt ist, erhält zwei Strafwürfe, falls nach Ansicht des Turnierdirektors der Spielabbruch zu früh geschah.

#### **804.05 Disqualifikation und Suspendierung**

- A. Ein Spieler soll vom Direktor disqualifiziert werden, falls er eine der in den Regeln genannten dafür notwendigen Bedingungen erfüllt oder einen der folgenden Verstöße begeht:
  - (1) Unsportliches Verhalten wie z. B.: lautes Fluchen, Umherschmeißen von Gegenständen aus Wut (mit Ausnahme von Scheiben im Wettkampf) oder rüpelhaftes Verhalten gegenüber einem Anwesenden.
  - (2) Mutwillige und offene Zerstörung oder Missbrauch von Pflanzen oder Gegenständen, die als Teil des Kurses oder Parks betrachtet werden.
  - (3) Betrügen; d.h. der mutwillige Versuch, die Spielregeln zu umgehen.
  - (4) Verhalten, das eine Verletzung des Gesetzes, der Parkordnung oder der Disc Golf Regeln darstellt, einschließlich des illegalen Konsums von Alkohol oder Drogen. Es liegt im Ermessen des Direktors, den Spieler gemäß der Schwere seines Verstoßes zu disqualifizieren. Falls angemessen kann der Direktor auch eine offizielle Verwarnung als Vorstufe zur Disqualifikation aussprechen.
- B. Disqualifizierte Spieler verlieren jeglichen Anspruch auf Preisgelder und erhalten keine Rückerstattung ihres Startgeldes.
- C. Ein Spieler, der einen Verstoß nach irgendeinem Abschnitt von 804.05 A begeht, kann zusätzlich von der PDGA Tour suspendiert werden. Eine solche Suspendierung kann nur durch den PDGA Commissioner erfolgen. Gegen eine solche Entscheidung ist Beschwerde beim PDGA Vorstand möglich. Die Entscheidung über die Suspendierung und deren Dauer soll sich nach der

Schwere des Vergehens und danach richten, ob der Spieler wiederholt Verstöße begangen hat.

#### **804.06 Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes**

- A. Pro- und Amateurspieler sollten bei der Gruppeneinteilung voneinander getrennt werden und dies gilt auch, soweit dies möglich ist, für die Starter verschiedener Divisionen.
- B. Alle Spieler einer Division sollten für die erste Runde nach dem Zufallsprinzip, für nachfolgende Runden entsprechend dem Gesamtergebnis in Gruppen eingeteilt werden.
- C. Eine Gruppe darf aus nicht weniger als drei Spielern bestehen, es sei denn in Ausnahmefällen, in denen dies nach Ansicht des Turnierdirektors aus Gründen der Fairness notwendig ist. In einem solchen Fall muss ein Official die Gruppe begleiten. Er darf dabei selber spielen, wenn dies die Wettkämpfer nicht stört.
- D. Gibt es mehr Starter, als gemeinsam in einer Runde starten können, kann das Feld in Teile oder Pools aufgeteilt werden.
- E. Falls aufgrund unterschiedlicher Bedingungen beim Spiel der verschiedenen Pools die Vergleichbarkeit der Ergebnisse fraglich erscheint, kann der Direktor ein anteiliges Verfahren für die Cuts und das Weiterkommen in die nächste Runde anwenden. Dabei soll aus jedem Pool eine dem Anteil des Pools an dem Gesamtfeld proportionale Anzahl von Spielern entsprechend ihren Ergebnissen in die nächste Runde aufrücken, wobei die Ergebnisse der aufrückenden Spieler nicht übernommen werden.

#### **804.07 Gleichstände**

- A. Werden für eine neue Runde die Gruppen zusammengestellt, sollen auftretende Gleichstände wie folgt aufgelöst werden: Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis in der letzten Runde soll die beste Platzierung erhalten. Im Falle von Gleichständen bei den niedrigsten Ergebnissen, soll der Direktor die Gleichstände mittels einer beliebigen durchgehend angewandten Methode auflösen.
- B. Gleichstände auf dem ersten Platz nach Ende der letzten Runde müssen durch ein Stechen im Sudden-Death-Modus aufgelöst werden. Das Stechen soll an Bahn 1 beginnen, falls der Turnierdirektor nicht vor Turnierstart eine andere Bahn festgelegt hatte. Gleichstände auf anderen Plätzen nach Ende der letzten Runde sollen als solche bestehen bleiben. Das Preisgeld für geteilte Plätze (mit Ausnahme des ersten Platzes) soll bestimmt werden, indem die Summe des für die betroffenen Positionen vorgesehenen Preisgeldes durch die Anzahl der betroffenen Spieler geteilt wird. Die Verteilung von Sachpreisen für geteilte Positionen soll der Turnierdirektor mittels eines Stechens oder eines ähnlichen Disc Golf Geschicklichkeitswettbewerbes entscheiden lassen.

#### **804.08 Einteilung der Spieler**

- A. Die Festlegung der Spielklassen der PDGA geschieht durch den PDGA Vorstand und das für den Wettkampfbetrieb zuständige Mitglied. Sie wird jährlich im Mitgliedsantrag der PDGA sowie online auf der PDGA-Homepage unter <http://www.pdga.com/members> veröffentlicht.

#### **804.09 Officials**

- A. Um die Position eines Official bekleiden zu können, muss ein Spieler laufendes Mitglied der PDGA sein und seine Regelkenntnis durch erfolgreiches Ablegen

des PDGA 'Official's Exam' demonstriert haben. Nach umfangreicheren Regeländerungen kann der PDGA-Vorstand von Officials verlangen, einen aktualisierten Test zu bestehen, um die Beglaubigung eines Official zu behalten.

- B. Direktoren müssen das PDGA 'Official's Exam' bestanden haben.
- C. Jeder Official muss das PDGA 'Official's Exam' erfolgreich abgelegt haben und eine Kopie der Regeln mit sich führen.
- D. Beglaubigte, nicht-spielende Officials können bei jedem Turnier, dem sie beiwohnen, Entscheidungen treffen. Tritt ein Official bei einem Turnier selbst an, soll er seine Funktion bei Entscheidungen, die seine eigene Division betreffen, nicht ausüben. Die Entscheidung des Officials hebt die Entscheidung der Gruppe auf, es kann dagegen jedoch Beschwerde beim Turnierdirektor eingelegt werden. Ein Turnierdirektor kann nicht-beglaubigte Officials beauftragen, für eine bestimmte Aufgabe das Amt eines Spotters zu übernehmen. Die Entscheidung eines solchen Spotters hebt die Gruppenentscheidung auf.

## 805 Vergleich der Maßeinheiten und technische Standards

- A. Alle Maßangaben in diesen Regeln erfolgen im metrischen System. Steht kein metrisches Maßband zur Verfügung, können stattdessen die folgenden Äquivalente des englischen Maßsystems benutzt werden. Davon abweichende Werte sind in keinem Fall zulässig.

<b>Metrisches System</b>	<b>Englisches System</b>
10 Meter	32 Fuß, 10 Zoll
5 Meter	16 Fuß, 5 Zoll
3 Meter	9 Fuß, 10 Zoll
2 Meter	6 Fuß, 6 Zoll
1 Meter	3 Fuß, 3 Zoll
30 Zentimeter	11,75 Zoll
15 Zentimeter	5,875 Zoll
7 Zentimeter	2,75 Zoll
3 Zentimeter	1,18 Zoll

- B. Die Richtlinien für Disc Golf Scheiben sind in dem 'PDGA Technical Standards Document' festgelegt. Um für ein PDGA-Turnier zulässig zu sein,
  - (1) muss die Scheibe eine untertassenähnliche Form mit einem nicht von Einrissen durchbrochenen Rückenschild besitzen und einen inneren Rand aufweisen, dessen Tiefe 5% des Außendurchmessers übersteigt. Der Rückenschild ist als der obere (dorsale) Teil der Scheibe definiert.
  - (2) muss die Scheibe aus massivem, nicht-magnetischen Plastik hergestellt sein und darf keine aufblasbaren Teile besitzen.
  - (3) muss die Scheibe einen Außendurchmesser haben, der nicht kleiner als 21 cm und nicht größer als 40 cm ist.
  - (4) darf das Gewicht der Scheibe 8,3 g pro cm Außendurchmesser nicht übersteigen.
  - (5) darf das Gewicht der Scheibe 200 g nicht übersteigen.

- (6) muss die Scheibe im Wesentlichen ihrem Zustand nach der Produktion entsprechen und darf keine nachträglichen Veränderungen aufweisen, die ihr Gewicht oder ihre Flugeigenschaften verändern.
- (7) muss die Scheibe in mehr als 1500 Exemplaren produziert und zum Verkauf angeboten worden sein, falls es sich um eine neue Scheibenform handelt, oder in 500 Exemplaren, falls die Scheibe unter anderem Namen mittels einer bereits zugelassenen Form hergestellt wird.
- (8) darf die Scheibe keine übermäßige oder ungewöhnliche Gefahr für Spieler oder Zuschauer darstellen.
- (9) muss das Rating der Form des Randes 26,0 oder größer sein.
- (10) muss die Scheibe den Test zur Ermittlung des Außenrandradius mit einer 1,6 mm Messlehre bestehen.
- (11) darf das Rating der Steifigkeit der Scheibe 12,25 kg nicht überschreiten.
- (12) muss die Scheibe vom 'PDGA Technical Standards Committee' für den Wettkampf zugelassen worden sein.

## Hinweise zur deutschen Übersetzung

Aus Gründen der Übersichtlichkeit wurde bei der Übersetzung stets die grammatisch maskuline Form von Personenbezeichnungen gewählt. In allen diesen Fällen bezieht sich die Übersetzung auf beide Geschlechter.

Die englische Bedeutung einiger Fachtermini, die nicht bereits bei den Definitionen aufgeführt wurden:

**Beschwerde:** appeal

**Bewältigung (Beenden)** einer Bahn: completion of a hole

**Erleichterung:** relief

**innerhalb** des Spielbereichs: in-bounds

zur **Ruhe** kommen: come to rest

**Störeinwirkung:** interference

während der Runde eine **Veränderung** erfahren haben: became a factor during the round