

Professional Disc Golf Association

Disc Golf

Offizielle Spielregeln

Deutsche Ausgabe



www.pdga.com

Impressum

Lizenzierte deutsche Ausgabe von:
Professional Disc Golf Association's
Official Rules of Disc Golf, revision 2013
© PDGA 2013

Rechteinhaber:
Professional Disc Golf Association
The International Disc Golf Center
3841 Dogwood Lane
Appling, GA USA 30802-3004
Web: www.pdga.com
Email: office@pdga.com

Deutsche Ausgabe gemeinsam herausgegeben von:

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

Österreichischer Discgolfverband
Web: www.discgolf.at

Schweizer Disc Golf Verband (SDGV)
Web: www.discgolf.ch

Übersetzung:

Frank Neitzel
Mitarbeit: Bernd Wender, Claus-Peter Hetzner

Fragen und Anmerkungen zu dieser Ausgabe:

Frank Neitzel
Email: birdie@discgolf.de

Sämtliche Rechte der deutschen Ausgabe:

Für Deutschland: Deutscher Frisbeesportverband e.V. (DFV)
Für Österreich: Österreichischer Discgolfverband
Für die Schweiz: Schweizer Disc Golf Verband (SDGV)

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 elektroni-
schen Systemen.

Veröffentlichung:

April 2013

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	2
800 Einleitung	4
800.01 Beschreibung	4
800.02 Definitionen	4
800.03 Umrechnung	7
801 Allgemeines	7
801.01 Anwendung der Regeln	7
801.02 Spielscheiben	8
801.03 Künstliche Hilfsmittel	8
801.04 Höflichkeit	9
801.05 Spielreihenfolge	9
801.06 Übungswürfe	10
802 Grundlegende Spielregeln	10
802.01 Abwerfen	10
802.02 Die Position	10
802.03 Die Lage markieren	10
802.04 Wurf von einem Stand	11
802.05 Beenden einer Bahn	12
803 Die Lage	12
803.01 Hindernisse und Erleichterung	12
803.02 Optionale Erleichterung und Optionale Wurfwiederholung ..	13
803.03 Falsches Spiel	13
804 Der Wurf	15
804.01 Zeitüberschreitung	15
804.02 Pflichthindernisse	15
804.03 Störeintrwirkungen	15
804.04 Aus (OB)	16
804.05 Verlorene Scheibe	17
804.06 Provisorische Würfe	17
805 Turnierablauf	18
805.01 Beschwerden	18
805.02 Führen der Scorekarten	19
805.03 Sonderregelungen	20
806 Ermessensregeln	20
806.01 Zwei-Meter-Regel	20
807 Experimentelle Regeln	20
808 Häufig gestellte Fragen	21
Hinweise zur deutschen Übersetzung	31

800 Einleitung

800.01 Beschreibung

Das Ziel beim Disc Golf-Spiel ist es, einen Kurs von Anfang bis Ende mit möglichst wenigen Würfeln der Scheibe zu durchspielen. Gewinner ist derjenige Spieler, der die vorgegebene Runde(n) mit der niedrigsten Zahl von Würfeln, einschließlich Strafwürfeln, bewältigt.

Das Spiel beginnt auf jeder Bahn an der Abwurfzone und endet am Ziel. Nach dem Wurf von der Abwurfzone wird jeder nachfolgende Wurf an der Stelle gemacht, an der der vorhergehende Wurf zur Ruhe kam. Nach Beendigung einer Bahn begibt sich der Spieler zur Abwurfzone der nächsten Bahn bis alle Bahnen absolviert wurden.

Gewöhnlich werden Disc Golf-Kurse in oder nahe bei bewaldeten Gebieten mit abwechslungsreichem Gelände angelegt, um natürliche Hindernisse für die Flugbahn der Scheibe zu schaffen. Diese natürlichen Hindernisse sind wesentlicher Teil des Spiels und dürfen von einem Spieler in keiner Weise verändert werden, um die Bahn einfacher zu machen.

Spieler müssen den Kurs so spielen, wie sie ihn vorfinden und von dort aus weiter spielen, wo die Scheibe liegen geblieben ist, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen. Mehr zu den Disc Golf-Regeln findet sich unter www.pdga.com.

800.02 Definitionen

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

Abwurflinie (*Tee Line*): Die Linie an der Vorderseite der Abwurfzone, oder die Linie zwischen den äußeren Enden der beiden Abwurfmarkierungen.

Abwurfzone (*Teeing Area*): Die Fläche, die, falls vorhanden, durch die Ränder einer befestigten Abwurfzone (Tee Pad) begrenzt wird; andernfalls die Fläche, die sich von der Abwurfzonenlinie 3 m senkrecht nach hinten erstreckt. Die Abwurfzone ist zudem eine Lage.

Auffangkorb (*Tray*): Ein oben offenes Auffangbehältnis, in das die Scheibe fallen oder geworfen werden kann.

Aus (*Out-of-Bounds*): Ein vom Direktor bezeichneter Bereich, von dem aus eine Scheibe nicht gespielt werden und innerhalb dessen ein Stand nicht eingenommen werden darf. Die Aus ('OB')-Linie steht für eine Fläche, die sich vertikal nach oben und unten erstreckt. Die Auslinie gehört selbst zum Aus.

Direktor (*Director*): Die für ein Turnier oder einen Wettbewerb verantwortliche Person. Die Bezeichnung 'Direktor' kann sich sowohl auf den Turnierdirektor als auch, bei Turnieren mit mehreren Kursen, auf einen Kursdirektor beziehen.

Drop Zone: Eine vom Direktor festgelegte Fläche auf dem Kurs, von der aus alternativ oder ersatzweise zu dem Spiel von der Lage weitergespielt wird. Der Wurfbereich einer Drop Zone ist ähnlich gekennzeichnet und wird ähnlich bespielt wie eine

Abwurfzone. Eine Abwurfzone kann als Drop Zone verwendet werden. Eine Drop Zone ist eine Lage.

Einlochen (*Hole-Out*): Das Spiel an einer Bahn erfolgreich beenden.

Entferntester Spieler (*Away Player*): Der Spieler, dessen Lage am weitesten vom Korb entfernt ist.

Erleichterung (*Relief*): Eine Veränderung der Lage des Spielers oder seiner Umgebung, indem ein Hindernis aus der Umgebung entfernt wird oder, falls sich dies als schwer durchführbar erweist, indem die Lage von dem Hindernis wegverlegt wird.

Gruppe (*Group*): Die Spieler, die bestimmt wurden, eine Runde zusammen zu spielen, um die Ergebnisse korrekt festzuhalten und regelkonformes Spielverhalten sicher zu stellen.

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

Ketten (*Chains*): eine Abprallvorrichtung, die die Aufgabe hat, eine geworfene Scheibe in den Auffangkorb des Korbziels zu lenken.

Kettenaufhängung (*Chain Support*): Das Bauteil, von dem die Ketten herabhängen. Eine Halterung, die oft den obersten Teil eines Korbziels darstellt.

Korbziel (*Basket Target*): Ein Gerät zum Auffangen von Scheiben, das gestaltet wurde, um das Beenden einer Bahn klar bestimmen zu können. Im Allgemeinen besteht ein Korbziel aus einem Auffangkorb, Ketten, einer Kettenaufhängung und einer Stange.

Lage (*Lie*): Die Stelle auf der Spielfläche hinter dem Marker, auf der der Spieler entsprechend den Regeln seinen Stand einnimmt. Die Lage ist eine 30 cm lange Linie, die sich entlang der Spiellinie vom rückwärtigen Rand der Marker-Scheibe nach hinten erstreckt. Die Lage für den ersten Wurf an einer Bahn ist die Abwurfzone. Eine Drop Zone stellt ebenfalls eine Lage dar.

Letzte Lage (*Previous Lie*): Die Lage nach dem letzten Wurf, so wie durch die Marker-Scheibe angezeigt, oder, falls die Markerscheibe bereits entfernt wurde, die entsprechende ungefähre Lage.

Loch (*Hole*): Ein nummerierter Kursabschnitt, der einzeln gewertet wird.

Marker: Die Mini-Marker-Scheibe oder die zur Ruhe gekommene geworfene Scheibe; beide können benutzt werden, um die Lage anzuzeigen, von der aus 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 kleine Scheibe, die nicht geworfen wird, aber benutzt werden kann, um die Lage zu markieren.

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

Par: Das vom Direktor festgelegte Ergebnis, das ein erfahrener Spieler bei fehlerlosem Spiel, unter normalen Wetterbedingungen und unter Einbeziehung zweier Würfe aus geringer Entfernung auf einer bestimmten Bahn erwartungsgemäß erzielen sollte.

Pflichthindernis (*Mandatory*): Ein Objekt oder mehrere Objekte, das / die die Scheibe in einer vorgeschriebenen Weise passieren muss. Ein Pflichthindernis dient der Begrenzung des zulässigen Wegs der Scheibe zum Ziel.

Players Meeting: Eine Besprechung der Spieler mit dem Direktor vor dem Start des Turniers, bei dem die Spieler Anweisungen zum Turnierablauf, dem Kurs und allen Sonderregelungen, die während des Turniers gelten, erhalten.

Position: Die Stelle, an der sich die Scheibe befindet, nachdem sie geworfen wurde und erstmalig zur Ruhe gekommen ist.

Provisorischer Wurf (*Provisional Throw*): Ein zusätzlicher Wurf mit Zustimmung der Gruppe des betreffenden Spielers oder eines Officials, der Teil einer alternativen Wurfreihe ist und gespielt werden kann, falls hinsichtlich einer Regelauslegung Unstimmigkeit herrscht oder Zeit gespart werden soll. Nach dem endgültigen Entscheid über die Regelauslegung wird nur eine der alternativen Reihen von Würfeln gezählt.

Putt: Jeder Wurf aus einer Entfernung von 10 Meter oder weniger zum Korb, gemessen vom hinteren Rand der Marker-Scheibe zur Korbstange.

Spielbereich (*In-bounds*): Jede Fläche auf dem Kurs, die nicht aus ist.

Spiellinie (*Line of Play*): Die gedachte Linie auf der Spielfläche, die sich von der Mitte des Ziels durch die Mitte des Markers und weiter erstreckt.

Spielfläche (*Playing Surface*): Eine Oberfläche, im Allgemeinen der Erdboden, die den Spieler tragen kann und auf der vernünftigerweise eine Standposition eingenommen werden kann. Eine Spielfläche kann sich unter oder überhalb einer anderen Spielfläche befinden. In Fällen, in denen es unklar ist, ob eine Oberfläche die Spielfläche darstellt, liegt die Entscheidung beim Direktor oder einem Kursofficial.

Stange (*Pole*): Ein mittiges Rohr oder ein Pfosten, das die anderen Bestandteile eines Korbziels trägt.

Strafwurf (*Penalty Throw*): Ein Wurf, der für eine Regelverletzung oder eine Verlegung der Lage zu dem Ergebnis des Spielers hinzugerechnet wird, sofern dies die Regeln so vorsehen.

Übungswurf (*Practice Throw*): Ein Wurf über eine Entfernung von mehr als 2 m während der Runde, der keinen Einfluss auf die Lage hat. Provisorische Würfe, Würfe infolge falschen Spiels oder nach einer Standverletzung sind keine Übungswürfe.

Ungefähre Lage (*Approximate Lie*): Eine Lage, die von der Gruppe des Spielers festgelegt wurde, um von einer nicht markierten Lage weiter zu spielen.

Ungefähre Position (*Approximate Position*): Eine Position, die von der Gruppe des Spielers festgelegt wurde und so nah wie möglich an der ursprünglichen Position der Scheibe liegt.

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.

Wurf (*Throw*): Die Bewegung einer Scheibe durch einen Spieler, die zu einer neuen Lage führt.

Wurfwiederholung (*Rethrow*): Ein zusätzlicher Wurf von derselben Lage, der statt des vorhergehenden Wurfes von dieser Lage verwendet wird.

Zeitweiliges Wasser (*Casual Water*): Eine Wasseransammlung, die nicht aus ist und die vom Direktor nicht als nicht-zeitweilig ausgewiesen wurde.

Ziel (*Target*): Eine Vorrichtung, deren Zweck es ist, das Beenden einer Bahn unmissverständlich zu bestimmen. Ein Korbziel wurde entworfen, um Scheiben aufzufangen und besteht im Allgemeinen aus Auffangkorb, Ketten, einer Kettenaufhängung und einer Stange. Ein Objekt-Ziel hat im Allgemeinen eine markierte Trefferzone.

800.03 Umrechnung

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

Metrisches System	Englisches System
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

801 Allgemeines

801.01 Anwendung der Regeln

A. Diese Regeln wurden entwickelt, um ein faires Spiel für alle Disc Golfer zu fördern. Es ist immer diejenige Regel anzuwenden, die sich auf die jeweils zu beurteilende Situation am direktesten bezieht. 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 eine Orientierung für eine faire Entscheidungsfindung liefern.

B. Ist es offensichtlich zu einer Verletzung der Regeln gekommen, dann wird von den Spielern erwartet, dies auch anzuzeigen. Dies sollte zügig erfolgen.

C. Im Zweifel kann ein Official hinzugezogen werden. Falls kein Official verfügbar ist, haben die Spieler die Möglichkeit, mit provisorischen Würfeln fortzufahren, wie in 804.06. beschrieben.

D. 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.

E. Eine Regelverletzung, die eine Verwarnung zur Folge hat, kann von jedem Spieler der Gruppe oder einem Official angezeigt werden. Jedes Gruppenmitglied

soll über die Verwarnung informiert und die Verwarnung auf der Scorekarte notiert werden.

F. Eine Regelverletzung, die einen oder mehrere Strafwürfe zur Folge hat, kann von jedem Spieler in der Gruppe oder einem Official angezeigt werden. Macht ein Gruppenmitglied die Anzeige, muss sie unmittelbar danach von einem weiteren Gruppenmitglied bestätigt werden.

G. Falls nichts Abweichendes festgelegt wurde, muss jede Entscheidung, die von Gruppe als Ganzes getroffen wird, von der Gruppenmehrheit oder einem Official getroffen werden.

H. Würfe oder Handlungen, die nach mehr als einer Regel zu bestrafen wären, sollen entsprechend derjenigen Regel markiert oder bestraft werden, die die meisten Strafwürfe zur Folge hat; oder, falls die unterschiedlichen Regeln ein gleiches Strafmaß vorsehen, nach derjenigen Regel, die als erstes verletzt wurde.

801.02 Spielscheiben

A. Die verwendeten Spielscheiben müssen allen Bestimmungen des 'PDGA Technical Standards Document' entsprechen.

B. Eine Scheibe, die nach ihrer Herstellung derartig modifiziert wurde, dass dadurch ihre ursprünglichen Flugeigenschaften verändert wurden, ist unzulässig. Ausnahme sind Veränderungen durch Abnutzung aufgrund ihrer Verwendung im Spiel und das leichte Abschmirlgeln von produktions- oder gebrauchsbefingten Graten oder Schrammen. Scheiben, die übermäßig geschmirlgelt wurden oder auf die ein Material wahrnehmbarer Dicke aufgetragen wurde, sind unzulässig.

C. Eine gebrochene oder durchlöcherle Scheibe ist unzulässig.

D. Eine Scheibe, die von einem anderen Spieler oder einem Official in Frage gestellt wird, ist unzulässig bis sie in der Folge vom Direktor genehmigt wird.

E. Ein Spieler, der während eines Wettkampfes eine unzulässige Scheibe spielt, erhält ohne Verwarnung zwei Strafwürfe. Ein Spieler, der während eines Turniers wiederholt eine unzulässige Scheibe spielt, kann entsprechend Abschnitt 3.3 des PDGA-Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.

F. Alle verwendeten Scheiben (mit Ausnahme von Mini Markern) müssen eindeutig gekennzeichnet sein. Wirft ein Spieler eine nicht gekennzeichnete Scheibe. erhält er beim ersten Verstoß eine Verwarnung. Danach erhält er für jeden weiteren Wurf mit einer nicht gekennzeichneten Scheibe einen Strafwurf.

801.03 Künstliche Hilfsmittel

A. Während der Runde darf ein Spieler keine künstlichen Hilfsmittel zur unmittelbaren 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 Sprunggelenkbandagen u. a.). Einen Gegenstand als Orientierungshilfe aufzustellen, ist nicht erlaubt. Ein Gegenstand wie ein Handtuch oder eine Unterlage kann auf die Lage gelegt werden solange er in zusammengedrücktem Zustand nicht dicker als ein Zentimeter ist.

B. Ein Hilfsmittel, das von einem anderen Spieler oder einem Official in Frage gestellt wird, ist unzulässig falls es nicht in der Folge vom Direktor genehmigt wird.

C. Wird ein Spieler während der Runde dabei beobachtet, wie er ein unzulässiges künstliches Hilfsmittel verwendet, erhält er zwei Strafwürfe ohne vorherige Verwarnung. Ein Spieler, der ein unzulässiges Hilfsmittel wiederholt verwendet, kann gemäß Abschnitt 3.3 des Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.

801.04 Höflichkeit

A. Ein Spieler sollte nicht werfen, bevor er sich sicher ist, dass die geworfene Scheibe keine anderen Spieler stört oder möglicherweise sogar irgendeinen Anwesenden verletzt.

B. Ein Spieler sollte die anderen Mitglieder seiner Gruppe beim Wurf beobachten, um bei der Suche nach fehlgeleiteten Würfeln behilflich sein zu können und die Einhaltung der Regeln zu gewährleisten.

C. Während andere Spieler werfen, sollten Spieler darauf achten, keine hör- oder sichtbaren Störungen zu verursachen. Solche Störungen sind beispielsweise: Schreien, Fluchen, Freestylen, Einschlagen auf Kursausstattung, Werfen außerhalb der Reihenfolge, Werfen oder Treten von Golftaschen, Werfen von Minis und Vorauslaufen vor dem entferntesten Spieler. Jemanden zur rechten Zeit vor einer heranfliegenden Scheibe lautstark zu warnen, stellt keine Verletzung der Höflichkeitsregeln dar.

D. Die Weigerung, ein von den Regeln erwartetes Verhalten zu zeigen, ist eine Verletzung der Höflichkeitsregeln. Es wird beispielsweise erwartet, bei der Suche nach einer verloren gegangenen Scheibe behilflich zu sein, Scheiben oder Ausrüstungsgegenstände zu entfernen und die Ergebnisse korrekt zu führen.

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. Eine Zigarettenkippe auf den Boden zu werfen, um sich ihrer zu entledigen, ist eine Verletzung der Höflichkeitsregeln.

G. Bei einem Verstoß gegen eine Höflichkeitsregel kann ein Spieler von jedem betroffenen Spieler – auch aus einer anderen Gruppe –, oder von einem Official verwarnt werden. 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 3.3 des Turnierhandbuchs führen.

801.05 Spielreihenfolge

A. Die Abwurfreihenfolge an der ersten Bahn ist durch die Reihenfolge der Spieler auf der Scorekarte festgelegt.

B. An allen folgenden 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, ist zunächst der entfernteste Spieler an der Reihe. In der Folge wirft stets der Spieler zuerst, der dann der entfernteste ist, bis alle Spieler der Gruppe die Bahn beendet haben.

D. 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.

E. Während eines Turniers soll keine Gruppe eine vor ihr spielende überholen, es sei denn, die vordere Gruppe wäre den Regeln gemäß oder auf Anweisung eines Officials verpflichtet, ihr Spiel zu unterbrechen.

F. Außerhalb der vorgegebenen Reihenfolge zu werfen ist eine Verletzung der Höflichkeitsregeln.

801.06 Übungswürfe

A. Wirft ein Spieler während einer Runde einen Übungswurf, so wird ein Strafwurf zu seinem Ergebnis hinzuaddiert.

802 Grundlegende Spielregeln

802.01 Abwerfen

A. Das Spiel beginnt an jeder Bahn mit dem Abwurf aus der Abwurfzone (Tee). Wenn die Scheibe die Hand verlässt, muss sich zumindest ein Abstützpunkt des Spielers in Kontakt mit der Oberfläche der Abwurfzone befinden. Zudem darf kein Abstützpunkt Kontakt mit einer Fläche außerhalb der Abwurfzone haben. Kontakt eines Abstützpunktes mit einer Fläche außerhalb der Abwurfzone ist zulässig, wenn er vor oder nach, nicht jedoch im Moment des Loslassens der Scheibe erfolgt.

B. Jeder Kontakt eines Abstützpunktes mit einer Fläche außerhalb der Abwurfzone im Moment des Loslassens der Scheibe stellt eine Standverletzung dar und muss entsprechend der Abschnitte 802.04 E und F behandelt werden.

802.02 Die Position

A. Die Position einer geworfenen Scheibe ist dort, wo sie zum ersten Mal zur Ruhe kommt.

B. Eine geworfene Scheibe ist als zur Ruhe gekommen anzusehen, wenn der Impuls, der ihr mit dem Wurf übertragen wurde, keinen Einfluss mehr auf ihre Bewegung hat. Eine Scheibe im Wasser oder im Laub gilt als zur Ruhe gekommen, wenn sie nur noch durch Wasser, Laub oder Wind bewegt wird.

C. Kommt eine Scheibe zum ersten Mal an einem Punkt über oder unter der Spielfläche zur Ruhe, dann liegt ihre Position direkt unter oder über diesem Punkt auf der Spielfläche

D. Bricht die geworfene Scheibe auseinander, gilt das größte Teilstück als die geworfene Scheibe.

802.03 Die Lage markieren

A. Die Position der geworfenen Scheibe auf der Spielfläche des Spielbereichs markiert ihre Lage.

B. Alternativ dazu kann ein Mini Marker benutzt werden, um ihre Lage zu markieren indem er innerhalb der Spielfläche vor der geworfenen Scheibe platziert wird und dabei die geworfene Scheibe auf der Spiellinie berührt.

C. In den folgenden Situationen muss ein Spieler seine Lage mit einem Mini Marker markieren:

- (1) Eine ungefähre Lage markieren
- (2) Eine Scheibe über oder unter der Spielfläche markieren (siehe 802.02.C)
- (3) Verlegen der Lage innerhalb eines Meters zu einer Auslinie (siehe 802.03.D), und
- (4) Erleichterung nehmen (803.01).

D. Liegt die Position der Scheibe im Spielbereich, jedoch innerhalb eines Meters zur Auslinie, kann die Lage mit einem Mini Marker auf jedem Punkt einer Linie markiert werden, die von dem der Scheibe nächstgelegenen Punkt der Auslinie ein Meter senkrecht vom Aus weg und durch den Mittelpunkt der geworfenen Scheibe führt. Dies gilt selbst dann, wenn dadurch die Lage näher zum Korb verlegt wird. Zum Zweck der Markierung der Lage repräsentiert die Auslinie eine vertikale Fläche.

E. Falls ein großes massives Hindernis den Spieler daran hindert, eine zulässige Standposition hinter der Marker-Scheibe einzunehmen, kann der Spieler seine Lage markieren, indem er einen Mini Marker direkt hinter dem Hindernis innerhalb der Spielfläche auf die Spiellinie platziert. Wird eine Marker-Scheibe bewegt, bevor der Wurf von dieser Lage erfolgen konnte, soll sie an ihre ursprüngliche Position zur Markierung der ungefähren Lage zurückgelegt werden.

F. Ein Marker, der vor dem folgenden Wurf bewegt wird, muss zu seiner ursprünglichen Position gelegt werden, um die ungefähre Lage zu markieren.

G. Für die erste Verletzung einer Markierungsregel erhält der Spieler eine Verwarnung. Für jede weitere Verletzung einer Markierungsregel während der Runde erhält der Spieler einen Strafwurf

802.04 Wurf von einem Stand

A. Ein Spieler muss diejenige Standposition wählen, die die geringste Bewegung irgendeines Teils eines Hindernisses zur Folge hat, das ständiger oder integraler Bestandteil des Kurses ist. Sobald eine zulässige Standposition eingenommen wurde, darf der Spieler ein Hindernis in keiner Weise bewegen, um Platz für die Wurfbewegung zu schaffen. Wird in der Wurfbewegung ein Hindernis beiläufig bewegt, so ist dies zulässig.

B. Wenn die Scheibe die Hand verlässt,

- (1) muss sich mindestens ein Abstützpunkt des Spielers in Kontakt mit der Lage befinden; und
- (2) darf kein Abstützpunkt des Spielers den Marker oder irgendein Objekt, das sich näher am Korb befindet als der rückwärtige Rand des Markers, berühren; und
- (3) müssen sich alle Abstützpunkte des Spielers im Spielbereich befinden.

C. Der Kontakt eines Abstützpunktes mit der Marker-Scheibe oder einem Punkt jenseits davon, nachdem die Scheibe losgelassen wurde, ist bei allen Würfen mit Ausnahme von Putts zulässig.

D. Putten. Jeder Wurf aus einer Entfernung von 10 m oder weniger, gemessen vom hinteren Rand des Markers zur Korbstange, ist ein Putt. Der Kontakt irgendeines Abstützpunktes, der näher am Ziel liegt als der hintere Rand der Markerscheibe, nachdem die Scheibe losgelassen wurde, stellt eine Standverletzung dar. Ein Spieler muss zeigen, dass er die volle Kontrolle über sein Gleichgewicht besitzt, bevor er sich nach einem Putt dem Korb nähert.

E. Für die erste Verletzung einer Standregel in einer Runde erhält der Spieler eine Verwarnung. Für jede weitere Verletzung einer Standregel in derselben Runde erhält der Spieler einen Strafwurf. Die Verletzung einer Standregel kann vom Werfer selbst nicht angezeigt oder bestätigt werden.

F. Jeder Wurf, der aus einem unzulässigen Stand resultiert, ist nichtig. Der Wurf muss von der ursprünglichen Lage wiederholt werden, bevor die anderen Mitglieder der Gruppe ihr Spiel fortsetzen

802.05 Beenden einer Bahn

A. Korbziele: Um eine Bahn zu beenden, muss der Werfer die Scheibe loslassen und diese muss zur Ruhe kommen, während sie von den Ketten oder der inneren Seite des Auffangkorbes (Boden und Innenwand) gehalten wird. Zusätzlich kann sie von der Stange gestützt werden. Falls eine Scheibe unterhalb des oberen Randes des Auffangkorbes oder von oben durch die Kettenaufhängung ins Ziel gelangt ist, gilt die Bahn als noch nicht beendet.

B. Objekt-Ziele: Um eine Bahn zu beenden, muss der Werfer die Scheibe loslassen und sie muss die gekennzeichnete Zielfläche, wie vom Direktor bestimmt, treffen.

803 Die Lage

803.01 Hindernisse und Erleichterung

A. Hindernisse, die den Stand oder die Wurfbewegung beeinträchtigen: Mit Ausnahme der unten beschriebenen zeitweiligen Hindernisse darf ein Spieler keine Hindernisse auf dem Kurs in ihrer Position verändern. Bei Parkgegenständen (wie Schilder, Bänke, Mülleimer u. a.), die als integraler Teil des Kurses betrachtet werden, wird keine Erleichterung gewährt. Ein Spieler kann verlangen, dass andere Personen sich oder von ihnen mitgeführte Gegenstände aus der Standposition oder der Spiellinie des Spielers entfernen.

B. Zeitweilige Hindernisse für eine Standposition: Ein Spieler kann Erleichterung nur bei den folgenden Hindernissen erhalten, falls sie sich auf oder hinter der Lage befinden: zeitweiliges Wasser, lose Blätter oder Schutt, abgebrochene Äste, die nicht länger mit dem Baum verbunden sind, Kraftfahrzeuge, gefährliche Insekten oder Tiere, Ausrüstungsgegenstände anderer Spieler, Personen oder jeder andere Gegenstand oder Bereich, der vom Direktor vor der Runde ausdrücklich genannt wurde. Um Erleichterung zu bekommen, muss der Spieler zuerst versuchen, das Hindernis zu entfernen. Erweist sich dies als undurchführbar, kann der Spieler 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 ent-

fernt liegt (es sei denn, vom Direktor wurde eine weitergehende Regelung bekannt gegeben).

C. Die Kursausstattung darf immer in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzt werden, einschließlich der Beseitigung von Hindernissen.

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

E. Ein Spieler, der absichtlich irgendetwas auf dem Kurs beschädigt, erhält zwei Strafwürfe ohne vorhergehende Verwarnung. Der Spieler kann auch entsprechend Abschnitt 3.3 des Turnierhandbuchs vom Turnier ausgeschlossen werden.

803.02 Optionale Erleichterung und Optionale Wurfwiederholung

A. Optionale Erleichterung. Ein Spieler kann sich zu jedem Zeitpunkt entscheiden, optionale Erleichterung zu nehmen. In diesem Fall darf er die Lage an einen Punkt verlegen, der nicht näher zum Korb und auf der Spiellinie liegt. Hierfür wird ein Strafwurf zum Ergebnis des Spielers hinzugezählt.

B. Optionale Wurfwiederholung: Ein Spieler kann sich zu jede Zeitpunkt entscheiden, den Wurf von der vorherigen Lage wiederholen. Neben seinem ursprünglichen Wurf geht ein Strafwurf in das Ergebnis des Spielers ein.

803.03 Falsches Spiel

A. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, den Kurs korrekt zu spielen. Spieler müssen vor Beginn des Wettbewerbs am Players Meeting teilnehmen und sich über etwaige Sonderregelungen auf dem Kurs informieren, wie z.B. zusätzliche Bahnen, alternative Abwürfe, alternative Korbpositionen, Aus-(OB-)Bereiche, Pflichthindernisse oder Drop-Zones.

B. Falsches Spiel liegt vor, wenn der Spieler nicht jede Bahn auf dem Kurs korrekt beendet und in der richtigen Reihenfolge absolviert, oder bei einem Wurf von einer falschen Lage gespielt hat.

C. In Fällen, in denen die Regeln über falsches Spiel 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 Ergebnisse korrekt festzuhalten und die Einhaltung der Regeln sicher zu stellen.

D. Wird das falsche Spiel erst bemerkt, nachdem der Spieler seine Scorekarte abgegeben hat, wird das falsche Spiel nicht wiederholt und der Spieler erhält zwei Strafwürfe für seinen Fehler.

E. Weder Standverletzung noch Übungswurf sind falsches Spiel.

F. Ein Spieler, der den Kurs absichtlich falsch bespielt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, soll gemäß Abschnitt 3.3 des Turnierhandbuchs bestraft werden.

G. Arten von falschem Spiel

(1) Falsche Lage. Der Spieler hat

A. Den Abwurf von einer für diese Bahn falschen Abwurfzone gemacht, oder

B. Von einer Lage geworfen, die von einer anderen als der geworfenen Scheibe herrührt, oder

C. Eine im Aus befindliche Scheibe so gespielt, als ob sie sich im Spielbereich befunden hätte, oder

D. Von einer Lage geworfen, die von einem früheren Wurf herrührt, der ein Pflichthindernis auf der falschen Seite passiert hat.

Sind nach dem falschen Wurf keine weiteren Würfe gemacht worden, hat der Spieler von der korrekten Lage zu werfen und erhält einen Strafwurf für das falsche Spiel. Hat der Spieler einen Wurf oder mehrere Würfe nach dem falschen Wurf gemacht, hat er die Bahn zu beenden und erhält für sein falsches Spiel zwei Strafwürfe.

(2) Falsches Ziel. Der Spieler hat sein Spiel an einem Ziel beendet, das nicht das für die gespielte Bahn vorgesehene Ziel ist. Falls kein weiterer Wurf gemacht wurde, wird das Spiel von der resultierenden Lage aus fortgesetzt. Handelt es sich bei dem Ziel um ein Korbziel, befindet sich die Scheibe über der Spielfläche und das Spiel wird gemäß Abschnitt 802.02 C fortgesetzt. Falls der Spieler bereits an der folgenden Bahn abgeworfen hat, erhält er zwei Strafwürfe zum Ergebnis der falsch gespielten Bahn hinzu.

(3) Nicht Beenden einer Bahn. Der Spieler wirft an einer Bahn ab, ohne die vorhergehende beendet zu haben. Das Ergebnis der falsch gespielten Bahn setzt sich zusammen aus den gemachten Würfeln, einem zusätzlichen Wurf für das Beenden der Bahn und zwei Strafwürfeln für das falsche Spiel. Der Spieler braucht die vorhergehende Bahn nicht tatsächlich zu beenden. Absichtliches Nichtbeenden einer Bahn hat das Ausscheiden aus dem Wettkampf zur Folge.

(4) Falsche Bahnabfolge. Der Spieler hat eine Bahn außerhalb der korrekten Bahnabfolge absolviert. Der Spieler hat das Spiel auf dem Kurs in der richtigen Bahnabfolge wieder aufzunehmen. 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.

(5) Wegen zu spätem Erscheinen nicht gespielte Bahn. Der Spieler konnte eine Bahn nicht spielen, weil er zu spät erschienen ist. Der Spieler erhält ein Ergebnis von vier Würfeln über Par für diese Bahn. Siehe Abschnitt 1.5 B des Turnierhandbuchs.

(6) Ausgelassene Bahn. Die Runde wurde beendet und der Spieler hat eine Bahn nicht gespielt. Das Ergebnis ist dasselbe wie bei einer wegen zu spätem Erscheinen nicht gespielten Bahn.

(7) Falsche Bahn. Statt einer vorgesehenen Bahn hat der Spieler eine Bahn beendet, die in dieser Runde nicht Teil des Kurses ist. Das Ergebnis der Bahn bleibt bestehen. Zum Gesamtergebnis des Spielers werden zwei Strafwürfe hinzuaddiert.

(8) Zusätzliche Bahn. Der Spieler hat eine Bahn beendet, die in dieser Runde nicht Teil des Kurses ist. Zum Gesamtergebnis des Spielers werden zwei Strafwürfe hinzuaddiert. Die an der zusätzlichen Bahn gemachten Würfe werden nicht gezählt.

804 Der Wurf

804.01 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 hat; und
- (3) die Bahn spielbar und frei von Störungen ist.

B. Bei der ersten Zeitüberschreitung erhält der Spieler eine Verwarnung. Für jede weitere Zeitüberschreitung in derselben Runde erhält der Spieler einen Strafwurf.

804.02 Pflichthindernisse

A. Ein Pflichthindernis (Mandatory) schränkt den Weg ein, den eine Scheibe zum Ziel nehmen darf. Die Scheibe muss die korrekte Seite des Pflichthindernisses passiert haben, bevor die Bahn beendet werden kann. Eine Scheibe hat das Pflichthindernis passiert, wenn sie eine Position hinter der Hindernislinie eingenommen hat.

(1) Die Hindernislinie ist die vom Direktor oder Kursdesigner ausgewiesene Linie, die bestimmt, ob eine Scheibe das Pflichthindernis passiert hat.

(2) Ist keine Linie gekennzeichnet, gilt als Hindernislinie die Gerade, die durch das Pflichthindernis und senkrecht zur direkten Linie zwischen dem betreffenden und dem vorherigen Pflichthindernis, oder, wenn kein vorheriges Pflichthindernis existiert, zwischen dem Pflichthindernis und dem Tee verläuft.

(3) Ist im Falle eines doppelten Pflichthindernisses keine Linie ausgewiesen, gilt als Hindernislinie die Gerade, die durch beide Hindernisse und darüber hinaus verläuft.

B. Ein Pflichthindernis wurde verpasst, wenn die Scheibe, aus Richtung der Abwurfzone kommend, die falsche Seite der Hindernislinie überquert und eine Position festlegt, die vollständig hinter der Hindernislinie liegt.

C. Wurde ein Pflichthindernis verpasst, erhält der Werfer einen Strafwurf. Der nächste Wurf hat aus der für dieses Pflichthindernis festgelegten Drop-Zone zu erfolgen.

D. Wurde für dieses Pflichthindernis keine Drop Zone festgelegt, hat der Spieler von der vorhergehenden Lage zu werfen.

E. Wenn, nachdem das Pflichthindernis bereits einmal passiert wurde, ein nachfolgender Wurf die Hindernislinie auf der richtigen Seite in umgekehrter Richtung überquert, gilt das Pflichthindernis nicht mehr länger als passiert. Der Spieler hat das Pflichthindernis wieder auf der richtigen Seite zu passieren. Eine Linie, die alle Lagen für diese Bahn verbindet, muss alle Pflichthindernisse an dieser Bahn auf der korrekten Seite passieren.

F. Falls die Spiellinie ein Pflichthindernis nicht auf der korrekten Seite passiert, ist das nächstgelegene, noch nicht passierte Hindernis für alle Regeln, die das Markieren der Lage, Stand, Hindernisse und Erleichterung betreffen, als Ziel anzusehen.

804.03 Störeinwirkungen

A. Trifft eine Scheibe eine andere Person oder ein Tier, wird von dort weiter gespielt, wo sie zum ersten Mal zur Ruhe gekommen ist.

B. Wird eine Scheibe absichtlich in ihrer Flugbahn abgelenkt, oder gefangen und bewegt, ist ihr am Punkt des Kontaktes eine ungefähre Position zuzuweisen.

C. Wird eine zur Ruhe gekommene Scheibe bewegt, so ist sie an ihre ursprüngliche Position zurückzulegen (siehe 802.02.E). Dasselbe gilt, falls eine Marker-Scheibe bewegt wird (siehe 802.03.F).

D. Ein Spieler erhält zwei Strafwürfe, wenn er absichtlich auf die Scheibe eines anderen Spielers einwirkt, indem er:

(1) Den Weg einer geworfenen Scheibe verändert (es sei denn, um eine Verletzung zu verhindern), oder

(2) Eine geworfene Scheibe oder eine Mini Marker Scheibe bewegt (es sei denn um sie zu identifizieren, sie wiederzuerlangen oder beim Vorgang des Markierens, oder

(3) Das Auffinden einer geworfenen Scheibe oder einer Mini-Marker-Scheibe absichtlich erschwert

E. Ein Spieler, auf dessen Scheibe absichtlich von einem anderen Spieler wie in 804.03.D.1 beschrieben störend eingewirkt wurde, hat die Möglichkeit einer Wurfwiederholung.

F. Spieler sollen sich nicht an Stellen aufhalten oder ihre Ausrüstung dort abstellen, wo sie einer gespielten Scheibe im Weg sein können. Ein Spieler kann von anderen Spielern verlangen, sich oder ihre Ausrüstung zu entfernen, wenn er glaubt, dass sie seinem Wurf im Weg sein könnten. Die Weigerung diesem Verlangen nachzukommen stellt eine Verletzung der Höflichkeitsregeln dar.

G. Verändert ein Spieler den Weg einer geworfenen Scheibe mit Einverständnis des Werfers um zu verhindern, dass die Scheibe verloren geht, stellt dies keine strafbare Einwirkung dar. Eine Scheibe, deren Weg unter diesen Voraussetzungen geändert wurde, gilt als verlorene Scheibe.

804.04 Aus (OB)

A. Eine Scheibe befindet sich im Aus (out-of-bounds), wenn ihre Position deutlich und vollständig vom Aus umgeben ist. Zur Bestimmung, ob eine sich im Wasser oder Laub befindliche Scheibe zur Ruhe gekommen ist, siehe 802.02.B

B. Die Grenzlinie zwischen Spielbereich und Aus (die Auslinie) gehört selbst zum Aus.

C. Kann eine Scheibe nicht gefunden werden, gilt sie als aus, wenn überzeugende Hinweise dafür vorliegen, dass die Scheibe im Aus zur Ruhe gekommen ist. Beim Fehlen solcher Hinweise gilt die Scheibe als verloren und das Spiel wird gemäß Regel 804.05 fortgesetzt.

D. Ein Spieler, dessen Scheibe sich im Aus befindet, erhält einen Strafwurf. Der Spieler kann den nächstfolgenden Wurf ausführen entweder :

(1) Von der vorherigen Lage, oder

(2) Von einer Lage, die sich bis zu 1 m entfernt von und senkrecht zu der Stelle befindet, an der die Scheibe zum letzten Mal die Auslinie passiert hat. Dies gilt selbst dann, wenn dadurch die Lage näher zum Korb verlegt wird, oder

(3) Aus der festgelegten Drop Zone, falls eine solche vorhanden ist. Diese Alternativen können vom Turnierdirektor als eine turnierspezifische Sonderregelung nur nach vorheriger Genehmigung durch den PDGA Tour Manager eingeschränkt werden.

E. Die Grenze des Spielbereichs stellt eine vertikale Fläche dar, die sich von der Auslinie senkrecht nach oben und unten erstreckt. Für die Bemessung der 1-Meter-Erleichterung zum Aus gilt der Abstand der Lage zum nächstgelegenen Punkt auf der vertikalen Fläche.

F. Bewegt der Werfer die Scheibe, bevor eine Entscheidung darüber getroffen werden konnte, ob sie sich im Aus befindet, gilt die Scheibe als aus.

804.05 Verlorene Scheibe

A. Eine Scheibe ist für verloren zu erklären, wenn der Werfer sie nicht innerhalb von drei Minuten finden konnte, nachdem er die Stelle erreicht hat, an der sie zum letzten Mal gesehen wurde. Jeder Spieler der Gruppe oder ein Official kann den Beginn der Drei-Minuten-Frist festlegen, worauf die Gruppe hierüber informiert werden muss. Jeder Spieler der Gruppe muss bei der Suche nach der Scheibe behilflich sein. Die Scheibe wird nach Ablauf der Drei-Minuten-Frist für verloren erklärt.

B. Ein Spieler, dessen Scheibe verloren gegeben wird, erhält einen Strafwurf. Der nächste Wurf erfolgt von der vorherigen Lage.

C. Der Direktor kann auf einer bestimmten Bahn für verlorene Scheiben eine Drop Zone einrichten. Falls eine solche Drop Zone vorhanden ist, kann der Spieler von dort aus statt von der vorherigen Lage werfen. In allen Fällen gehen der ursprüngliche Wurf und ein Strafwurf in das Ergebnis des Spielers ein.

D. Stellt sich vor Ende des Turniers heraus, dass eine Scheibe, die für verloren erklärt wurde, vorher entfernt oder mitgenommen wurde, sind dem Spieler zwei Würfe von seinem Ergebnis für diese Bahn abzuziehen.

E. Geht eine Marker-Scheibe verloren, ist sie, ohne eine Strafe, an ihrer ungefähren Lage, zu ersetzen.

804.06 Provisorische Würfe

A. Provisorische Würfe sind zusätzliche Würfe, die nicht zum Ergebnis des Spielers addiert werden, falls sie zur Bewältigung der Bahn letztlich 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 eine Regelentscheidung 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 provisorische Würfe sind.

B. 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 im Aus sein, verloren gegangen sein oder ein Pflichthindernis verpasst haben könnte.

Der Spieler hat die Bahn von demjenigen der beiden Würfe fortzuführen, der nach Ansicht der Gruppe oder eines Officials zur korrekten Lage geführt hat.

(2) Um gegen den Entscheid einer Gruppe oder eines Officials Beschwerde einzulegen: Eine Reihe von provisorischen Würfeln kann im Zuge einer Beschwerde gespielt werden, falls der Spieler mit der Mehrheitsentscheidung der Gruppe nicht einverstanden und ein Official nicht zeitnah verfügbar ist, oder falls der Spieler gegen den Entscheid 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.

C. Ein provisorischer Wurf darf nicht nachträglich zu einer optionalen Wurfwiederholung erklärt werden.

805 Turnierablauf

Informationen zum Turnierablauf, die nachfolgend nicht behandelt werden (wie Spielbeginn, Spielunterbrechung, Disqualifikationen und Suspendierungen, Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes, Handhabung von Gleichständen, Spielerklassen oder Officials) sind dem Turnierhandbuch zu entnehmen.

805.01 Beschwerden

A. Kann eine Gruppe bei einer Regelauslegung keinen Mehrheitsentscheid fällen, hat die Entscheidung zugunsten des Betroffenen auszufallen. Jeder Spieler kann jedoch den Entscheid eines Officials verlangen, dessen Entscheid den Gruppenentscheid aufhebt. Beabsichtigt ein Spieler, gegen eine Gruppenentscheidung Beschwerde einzulegen, hat er dies sofort und unmissverständlich der Gruppe mitzuteilen.

B. Ist ein Official zeitnah verfügbar, soll die Gruppe ihr Spiel unterbrechen, um den Entscheid des Officials abzuwarten, und dabei anderen Gruppen die Möglichkeit geben, sie zu überholen.

C. Ist kein Official zeitnah verfügbar, soll die Gruppe ihr Spiel in einer der beiden folgenden Weisen fortsetzen: Die Gruppe fällt eine Entscheidung, die bei Stimmengleichheit zugunsten des Betroffenen ausfällt, und setzt ihr Spiel ausgehend von dieser Entscheidung fort. Oder der Betroffene, der die Entscheidung der Gruppe nicht akzeptieren will, kündigt gemäß 804.06 B die Durchführung provisorischer Würfe an. Der Gebrauch provisorischer Würfe wird in allen Situationen empfohlen, in denen der Werfer den Entscheid der Gruppe oder eines Officials in Frage stellt.

D. Ein Spieler kann gegen den Entscheid eines Officials Beschwerde beim Direktor einlegen. Ist dieser zeitnah verfügbar, soll die Beschwerde sofort behandelt werden. Die Gruppe soll dabei ihr Spiel unterbrechen, um den Entscheid abzuwarten. Ist der Direktor nicht zeitnah verfügbar, soll die Gruppe ihr Spiel ausgehend von dem Entscheid des Officials fortsetzen und die Beschwerde sobald als möglich vortragen. Die Entscheidung des Direktors ist endgültig.

E. Falls die Entscheidung einer Gruppe oder eines Officials nach Beschwerdelegung geändert wurde, kann der Official oder Direktor das Ergebnis des Betroffenen nach Maßgabe der Fairness 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.

805.02 Führen der Scorekarten

A. Der Spieler, der auf der Scorekarte als erster aufgeführt wurde, trägt die Hauptverantwortung für das Abholen der Scorekarten der Gruppe vor der Runde.

B. Die Spieler sollen die Aufgabe, die Scorekarten zu führen, während der Runde zu gleichen Teilen übernehmen, es sei denn, ein Spieler oder ein Scorekeeper erklärt sich bereit, einen größeren Anteil zu übernehmen und alle Mitglieder der Gruppe sind damit einverstanden.

C. Nach Beendigung jeder Bahn ruft der Scorekeeper jeden Spieler der Gruppe mit Namen auf und der Aufgerufene nennt sein Ergebnis klar verständlich für alle Mitglieder der Gruppe und den Scorekeeper. Der Scorekeeper notiert dieses Ergebnis und wiederholt es klar verständlich für alle Mitglieder der Gruppe. Gibt es zu einem genannten Ergebnis Meinungsverschiedenheiten, rekapituliert die Gruppe die Bahn und versucht, das korrekte Ergebnis zu ermitteln. Kann diesbezüglich keine Einigkeit erzielt werden, ist gemäß 805.01 vorzugehen.

D. Der Scorekeeper notiert das Ergebnis eines jeden Spielers an jeder Bahn als Gesamtzahl der Würfe, einschließlich Strafwürfe. Das Gesamtergebnis der Runde wird ebenfalls als Summe aller Bahnergebnisse zuzüglich Strafwürfe notiert. Der Gebrauch irgendeiner anderen als einer numerischen Darstellungsweise des Ergebnisses (einschließlich des Fehlens eines Ergebnisses) stellt ein fehlerhaftes Bahn- oder Runden-Ergebnis dar und wird wie nachfolgende beschrieben bestraft.

E. Die Verwarnungen oder Strafwürfe, die ein Spieler aufgrund von Regelverstößen erhalten hat, werden auf der Scorekarte vermerkt.

F. Am Ende jeder Runde unterschreiben die Spieler ihre Scorekarte und bestätigen damit die Richtigkeit der Bahnergebnisse und des Gesamtergebnisses. 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 aufgeführten Ergebnisse.

G. Alle Spieler sind dafür verantwortlich, dass ihre Scorekarten spätestens 30 Minuten nach Ende der Runde abgegeben werden. Eine Runde ist für alle Teilnehmer offiziell beendet, wenn die letzte Gruppe auf dem Kurs ihre abschließende Bahn beendet und, nach Ansicht des Turnierdirektors, ausreichend Zeit hatte, um von dieser Bahn zum Turnierhauptquartier zu kommen. Wird eine Scorekarte nicht rechtzeitig abgegeben, erhält jeder auf der Scorekarte geführte Spieler ohne vorhergehende Verwarnung zwei Strafwürfe.

H. Nachdem die Scorekarte abgegeben wurde, ist eine Änderung des eingetragenen 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. am Ende der Siegerehrung.

(2) Wird festgestellt, dass das Gesamtergebnis falsch eingetragen wurde, entweder aufgrund eines falsch aufgeführten Bahnergebnisses oder eines Additionsfehlers, oder dass gar kein Gesamtergebnis eingetragen wurde, fügt der Direktor zum korrekten Gesamtergebnis zwei Strafwürfe hinzu. Diese Strafwürfe werden allerdings nicht hinzugefügt, falls der Direktor das Ergebnis des Spielers aufgrund anderer Vergehen korrigiert, die festgestellt wurden, nachdem der Spieler seine, abgesehen davon, korrekte Scorekarte abgegeben hat.

805.03 Sonderregelungen

A. Regelungen, 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 mittels Sonderregelungen festgelegt werden. Der Direktor muss vor Beginn des Turniers bekanntgeben, wie sie verwendet wird und ob ein Strafwurf verhängt werden soll.

C. Es dürfen keine Regeln vorgeschrieben werden, die in Konflikt mit den vorliegenden PDGA-Regeln stehen, es sei denn, sie wären vom PDGA Tour Manager genehmigt.

806 Ermessensregeln

Ermessensregeln sind Regeln, die vom Direktor ohne vorherige Genehmigung durch die PDGA eingeführt werden können. Jede Ermessensregel, die für einen Wettbewerb gelten soll, muss vom Direktor vor dem Turnier und im Players Meeting bekannt gemacht werden.

806.01 Zwei-Meter-Regel

A. Liegt die zur Ruhe gekommene 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. Der Spieler soll dann gemäß 802.02.C fortfahren.

B. Liegt die Lage auf der Spielfläche direkt unter der Scheibe im Aus, gilt die Scheibe als aus, unabhängig von ihrer Höhe über der Spielfläche.

C. Eine von dem Ziel gehaltene Scheibe ist nicht Gegenstand der Zwei-Meter-Regel.

D. Bewegt der Werfer eine Scheibe, bevor eine Entscheidung darüber getroffen werden konnte, ob sie unter die Zwei-Meter-Regelung fällt, gilt die Scheibe als über zwei Meter liegend.

E. Der Direktor kann die Zwei-Meter-Regel für den gesamten Kurs, für einzelne Bahnen oder nur für bestimmte Objekte in Kraft setzen.

807 Experimentelle Regeln

Experimentelle Regeln sind Varianten der Regeln, die von einem Direktor nur mit vorheriger Zustimmung der PDGA eingeführt werden dürfen. Jede experimentelle Regel, die für einen Wettbewerb gelten soll, muss vom Direktor vor dem Turnier und im Players Meeting bekannt gemacht werden.

808 Häufig gestellte Fragen

Frage 1: Geschützte Pflanzen

Frage: Wie markiere ich meine Lage, wenn meine Scheibe an einer Stelle gelandet ist, an der sich empfindliche, geschützte, gefährdete, gefährliche oder wertvolle Pflanzen befinden?

Antwort: Der TD kann eine Fläche zum Aus oder zu einem zeitweiligen Hindernis erklären. In diesem Fall markierst du deine Lage entsprechend der jeweiligen Regel. Wenn eine Drop Zone eingerichtet wurde, befindet sich deine Lage in der Drop Zone. Falls die Fläche nicht zum Aus oder zu einem zeitweiligen Hindernis erklärt wurde, markierst du deine Lage standardmäßig. Einzige Ausnahme hierzu: Bei einer Fläche, die du aufgrund gesetzlicher Bestimmungen nicht betreten darfst, kannst du, ohne Strafwurf, zeitweilige Erleichterung nehmen. Beachte, dass du immer die Möglichkeit hast, unter Inkaufnahme eines Strafwurfes, optionale Erleichterung (die Lage wird auf der Spiellinie nach hinten verlegt) oder eine optionale Wurfwiederholung (der Wurf wird von der vorherigen Lage wiederholt) zu nehmen. Betreffende Regeln: 803.01 Hindernisse und Erleichterung; 803.02 Optionale Erleichterung und optionale Wurfwiederholung; 804.04 Aus; 805.03 Sonderregelungen.

Frage 2: Brücke über dem Aus

Frage: Meine Scheibe landet auf einer Brücke, die einen Bach überspannt, der aus ist. Spiele ich von der Brücke aus oder liegt meine Scheibe im Aus, da sie sich über dem Bach befindet? Was, wenn ich auf der Brücke, aber über Land bin?

Antwort: Eine Brücke ist ein Beispiel für eine Spieloberfläche, die sich vertikal über einer anderen befindet. Jede Spieloberfläche wird unabhängig von der anderen betrachtet. Falls der TD sie nicht ausdrücklich zum Aus erklärt hat, ist die Brücke Teil des Spielbereichs, unabhängig davon, ob eine Spieloberfläche darunter oder darüber zum Aus gehört. Ist die Zwei-Meter-Regel in Kraft, findet sie dennoch keine Anwendung, weil deine Scheibe sich auf und nicht über der Spieloberfläche befindet. Du markierst deine Lage ohne Strafwurf auf der Brücke. Betreffende Regeln: 802.02 Position; 804.04 Aus; 800.02 Definitionen (Spieloberfläche).

Frage 3: Eine Lage zurechtbauen

Frage: Meine Scheibe ist in einem Bach gelandet, der als zeitweiliges Wasser gilt. Darf ich einen Stein oder einen Ast hinter meine Scheibe legen, so dass ich trockenen Fußes meinen Stand einnehmen kann.

Antwort: Falls du keine zeitweilige Erleichterung mit einer Rückverlegung der Scheibe um bis zu 5 m auf der Spiellinie gewählt hast, musst du deinen Stand wie an jeder anderen Stelle auf dem Kurs einnehmen. Dir ist es untersagt, Hindernisse auf dem Kurs zu bewegen oder zu verändern, um dir eine Lage zu bauen oder aus irgendeinem anderen Grund, es sei denn, es handelte sich um zeitweilige Hindernisse. Falls du die Lage nicht so spielen willst, wie du sie vorfindest und nicht zeitweilige Erleichterung nehmen willst, kannst du auf Kosten eines Strafwurfes eine optionale Erleichterung oder eine optionale Wurfwiederholung nehmen. Betreffende Regeln: 802.04 Wurf von einem Stand; 803.01 Hindernisse und Erleichterung; 803.02 Optionale Erleichterung und optionale Wurfwiederholung.

Frage 4: Eis und Schnee

Frage: Schließt der Ausdruck 'Wasseransammlung' Ansammlungen von Schnee oder Eis ein?

Antwort: Nein. Der Ausdruck 'Zeitweiliges Wasser' bezieht sich in diesen Regeln auf Wasser im gewöhnlichen Sinn, d.h. in flüssiger Form. Die Regeln gewähren keine zeitweilige Erleichterung von Schnee, Eis oder sogar Wasserdampf. Betreffende Regel: 803.01 Hindernisse und Erleichterung.

Frage 5: Wechsel der Markierungsmethode

Frage: Darf ich, nachdem ich meine Lage mit einem Mini markiert und die geworfene Scheibe entfernt habe, die Scheibe zurücklegen und den Mini wieder entfernen?

Antwort: Nein. Die geworfene Scheibe darf nur zur Markierung der Lage benutzt werden, solange sie noch nicht bewegt wurde. Um dies zu vermeiden, solltest du den Mini anlegen ohne die geworfene Scheibe zu bewegen. Nun kannst du wählen, welche der beiden Scheiben deine Lage markieren soll und entsprechend deiner Entscheidung die andere einfach entfernen. Betreffende Regel: 802.03 Die Lage markieren.

Frage 6: Scheibe unter der Spielfläche

Frage: Wie markiere ich eine Scheibe, die sich an einer unzugänglichen Stelle unterhalb der Spielfläche, etwa einer Spalte, befindet? Gibt es hierfür eine Strafe?

Antwort: Die Regelungen für Scheiben über der Spielfläche treffen gleichermaßen auf Scheiben unter der Spielfläche zu. Lässt sich die Position der Scheibe in der Spalte feststellen, kannst du die Lage ohne einen Strafwurf direkt darüber auf der Spielfläche markieren. Liegt der Punkt direkt über der Scheibe in der Luft oder innerhalb eines massiven Gegenstandes, markierst du die Lage weiter hinten auf der Spiellinie. Betreffende Regel: 802.03 Die Lage markieren.

Frage 7: Scheibe auf dem Korb

Frage: Nach meinem Putt blieb meine Scheibe auf dem Korboberteil liegen. Was nun?

Antwort: Du hast die Bahn noch nicht beendet. Markiere deine Lage unterhalb der Scheibe und setze dein Spiel fort. Betreffende Regeln: 802.05 Beenden einer Bahn; 802.02 Die Position.

Frage 8: Scheibe aus dem Baum gestoßen

Frage: Meine Scheibe steckte in einem Baum in mehr als zwei Meter Höhe (die Zwei-Meter-Regel war in Kraft) als sie von der Scheibe eines anderen Spielers getroffen wurde und dadurch aus dem Baum fiel. Wo ist meine Lage und werde ich entsprechend der Zwei-Meter-Regel bestraft?

Antwort: Ausschlaggebend ist die Stelle, an der die Scheibe zum ersten Mal zur Ruhe kam. Da dies eindeutig über zwei Meter war, erhältst du einen Strafwurf, so, wie wenn die Scheibe im Baum stecken geblieben wäre. Was den Spieler betrifft, dessen Wurf deine Scheibe getroffen hat: die Regel über Störeinträge gilt nicht für eine im Wettkampf geworfene Scheibe. Betreffende Regeln: 804.03 Störeinträge; 802.02 Die Position; 806.01 Zwei-Meter-Regel.

Frage 9: In zeitweiligem Wasser verlorene Scheibe

Frage: Meine Gruppe ist sich einig, dass meine Scheibe in einem trüben Tümpel, der als zeitweiliges Wasser deklariert wurde, gelandet ist. Wir konnten die Scheibe nicht finden. Gilt die Scheibe als verloren oder nehme ich zeitweilige Erleichterung?

Antwort: Wenn die Gruppe darin übereinstimmt, dass es sicher ist, dass die Scheibe in dem Tümpel gelandet ist, kannst du unter dieser Annahme weiter spielen und ohne Strafwurf eine zeitweilige Erleichterung nehmen. Die Gruppe wird sich auf eine ungefähre Stelle für die Scheibe einigen müssen, von der aus du dann die Erleichterung nehmen kannst. Wenn die Gruppe nicht sicher ist, dass sich die Scheibe in dem Tümpel befindet, wird sie als verlorene Scheibe gespielt. Betreffende Regeln: 804.04 Aus (OB); 803.01 Hindernisse und Erleichterung.

Frage 10: Zaun als Auslinie

Frage: Meine Scheibe traf von außerhalb kommend einen beweglichen Zaun, der die Auslinie markiert. Befand sich die Scheibe kurzzeitig im Spielbereich, als der Zaun durch den Aufprall nachgab, oder dadurch, dass der äußerste Rand der Scheibe beim Aufprall durch eine Lücke im Zaun in den Spielbereich hinein geragt hat?

Antwort: Nein. Der Zaun steht für die Ebene, die das Aus vom Spielbereich trennt. Diese Ebene bewegt sich mit dem Zaun. Falls die Scheibe den Zaun nicht durchdrungen hat und in ihm stecken geblieben ist, ist der Zaun als durchgehende, undurchlässige Fläche anzusehen. Deine Scheibe war zu keinem Zeitpunkt im Spielbereich, als sie den Zaun getroffen hat. Betreffende Regel: 804.04 Aus (OB).

Frage 11: Hilfsmittel für den Griff

Frage: Darf ich Mittel auf meinen Händen verwenden, die den Griff verbessern?

Antwort: Ja. Es gibt keine Regelung, die den Gebrauch von Mitteln verbietet, die den Griff verbessern helfen. Falls sich das Mittel auf der Scheibe festsetzt, muss die Scheibe regelmäßig gereinigt werden, um zu verhindern, dass sich ihre ursprüngliche Form oder ihr Gewicht verändern. Betreffende Regeln: 801.03 Künstlicher Hilfsmittel; 801.02 Spielscheiben.

Frage 12: Ist Fallenlassen ein Wurf?

Frage: Während der Ausholbewegung stieß ich mit meinem Wurfarm gegen einen Ast. Die Scheibe fiel mir dadurch aus der Hand und rollte nach vorne, über meine Lage hinaus. Gilt das als Wurf?

Antwort: Nein. Der Wurf beginnt, wenn die Scheibe in der für den Wurf beabsichtigten Richtung beschleunigt wird. Eine Scheibe, die vor oder während der Ausholbewegung aus der Hand fällt oder aus der Hand geschlagen wird, zählt nicht als Wurf. Betreffende Regel: 800.02 Definitionen (Wurf).

Frage 13: Auf einem Handtuch knien

Frage: Meine Scheibe landete auf einem sehr harten, steinigen Untergrund. Darf ich ein Handtuch oder eine Unterlage auf den Boden legen, um mein Knie zu schützen?

Antwort: Ja. Ein Handtuch oder eine kleine Unterlage, die in zusammengedrücktem Zustand weniger als 1 cm dick ist, darf auf der Lage, dies kann auch eine Drop Zo-

ne oder die Abwurfzone sein, verwendet werden. Betreffende Regel: 801.03 Künstliche Hilfsmittel.

Frage 14: Verloren oder aus?

Frage: Meine Scheibe flog in Richtung auf einen See als wir sie aus den Augen verloren. Danach konnten wir sie nicht finden. Spiele ich die Scheibe als verloren oder als im Aus?

Antwort: Falls sich deine Gruppe in der Überzeugung einig ist, dass die Scheibe in den See gefallen ist, dann spielst du die Scheibe als im Aus. Ist es unsicher, ob sie im See gelandet ist, dann spielst du die Scheibe als verloren. Betreffende Regel: 804.04 Aus (OB).

Frage 15: Verloren, anschließend gefunden

Frage: Meine Scheibe wurde nach eine dreiminütigen vergeblichen Suche für verloren erklärt. Auf dem Weg zu meiner letzten Lage fand ich sie. Was tue ich jetzt?

Antwort: Die Scheibe bleibt verloren und du wirfst von deiner letzten Lage ab. Betreffende Regel: 804.05 Verlorene Scheibe.

Frage 16: Einen Gegenstand hinter der Lage zum Abstützen benutzen

Frage: Kann ich mich beim Putten an einem Ast oder einem anderen Gegenstand, der sich hinter meine Lage befindet, festhalten oder abstützen?

Antwort: Solange sich der Gegenstand nicht im Aus befindet, ist ein solches Abstützen durch die Regeln nicht verboten. Der Gegenstand darf allerdings auch nicht bewegt werden, da du verpflichtet bist, denjenigen Stand einzunehmen, der die Hindernisse auf dem Kurs so wenig als möglich verändert. Nicht erlaubt ist es, sich bei einer anderen Person abzustützen, da diese nicht zum Kurs gehört. Betreffende Regeln: 802.04 Wurf von einem Stand; 803.01 Hindernisse und Erleichterung.

Frage 17: Die Lage einer Scheibe in einem Baum markieren

Frage: In Regel 803.08 wird beschrieben, wie ich vorgehe, wenn sich die Lage über der Spielfläche 'in einem Baum' befindet. Was heißt das aber genau? Bezieht sich 'innerhalb eines Baums' auf den gesamten Baum einschließlich der Baumkrone oder nur auf den Stamm?

Antwort: Es bezieht sich auf den Stamm oder einen anderen größeren massiven Teil, bei dem es unmöglich ist, eine Marker-Scheibe zu platzieren. Ist direkt unter der Scheibe genügend Platz, markierst du die Scheibe dort. Andernfalls markierst du die Scheibe an der ersten möglichen Stelle entlang der Spiellinie nach hinten. Betreffende Regeln: 802.02 Die Position; 802.03 Die Lage markieren.

Frage 18: Verfehltes Pflichthindernis

Frage: Ich habe ein Pflichthindernis verfehlt. Wir stellten dies jedoch erst fest, als ich schon einen weiteren Wurf gemacht hatte. Was mache ich?

Antwort: Du beendest die Bahn und erhältst zwei Strafwürfe dafür, dass du das Hindernis nicht gespielt hast. Betreffende Regel: 803.03 Falsches Spiel.

Frage 19: Fehlende Ergebnisse

Frage: Gibt es eine Strafe, wenn man vergisst, auf der Scorekarte das Ergebnis einer Bahn einzutragen, auch wenn das Gesamtergebnis der Runde ist korrekt?

Antwort: Fehlt auf einer Scorekarte das Ergebnis einzelner Bahnen, so erhält der Spieler zwei Strafwürfe zu seinem korrekten Gesamtergebnis hinzu. Betreffende Regel: 805.02 Führen der Scorekarten.

Frage 20: Pflichthindernis ohne Drop Zone

Frage: Ich habe ein Pflichthindernis verfehlt, für das keine Drop Zone gekennzeichnet wurde. Wo ist meine Lage?

Antwort: Gehe zurück zu deiner letzten Lage. Betreffende Regel: 804.02 Pflichthindernisse.

Frage 21: Hindernis für den Stand und die Flugbahn

Frage: Meine Scheibe kam unter einem großen, herabgefallenen Ast zur Ruhe. Der Ast ist zweifelsohne abgestorben und nicht mehr mit dem Baum verbunden. Er erstreckt sich von hinter meiner Scheibe bis zu einer Stelle, die näher zum Ziel liegt als meine Lage. Darf ich den Ast bewegen?

Antwort: Ja. Wenn ein Teil des Astes deinen Stand oder Anlauf beeinträchtigt, darfst du ihn bewegen, selbst wenn sich ein Teil des Astes zwischen deiner Lage und dem Ziel befindet. Betreffende Regel: 803.01 Hindernisse und Erleichterung.

Frage 22: Spielen einer Bahn, die nicht Teil des offiziellen Kurses ist.

Frage: Meine Gruppe hat eine Bahn gespielt, die nicht Teil des Turnierkurses ist. Was ist die Strafe?

Antwort: Falls die falsche Bahn anstelle einer Bahn gespielt wurde, die Teil des Kurses ist, erhält jeder Spieler zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis an der falschen Bahn hinzu. Falls die falsche Bahn zusätzlich zu den Bahnen des Turnierkurses gespielt wurde, erhält jeder Spieler zwei Strafwürfe zu seinem Gesamtergebnis, abzüglich der Würfe an der falschen Bahn, hinzu. Betreffende Regel: 803.03 Falsches Spiel.

Frage 23: Beginn auf der falschen Bahn

Frage: Meine Gruppe hat auf der falschen Bahn begonnen. Was sollen wir tun?

Antwort: Die hängt bei jedem einzelnen Spieler davon ab, wie viele Würfe er an der Bahn gemacht hat. Wurde nur ein Wurf gemacht, erhält der Spieler einen Strafwurf, nimmt seine Scheibe und geht zur korrekten Bahn. Wurden zwei oder mehr Würfe gemacht, beendet der Spieler die Bahn und erhält zwei Strafwürfe. Betreffende Regel: 803.03 Falsches Spiel.

Frage 24: Unzureichend definiertes Pflichthindernis

Frage: Ein Pflichthindernis wurde am Baumstamm mit einem Pfeil markiert, der nach links zeigt. Der Stamm spaltet sich weiter oben in zwei Stämme auf. Meine Scheibe flog zwischen den beiden Teilstämmen hindurch. Habe ich das Pflichthindernis passiert?

Antwort: Diese Frage ist nicht einfach zu klären, da das Pflichthindernis schlecht definiert wurde. Die Gruppe muss zuerst entscheiden, welches Objekt das Pflichthindernis ausmacht, insbesondere, ob einer der beiden Teilstämme als Verlängerung des unteren Stammes gelten kann. Nachdem dies geklärt wurde, gilt dieses Objekt und seine senkrechte Verlängerung nach oben als die Hindernislinie. Abschließend muss die Gruppe entscheiden, auf welcher Seite dieser Linie deine Scheibe das Pflichthindernis passiert hat. Betreffende Regel: 804.02 Pflichthindernisse.

Frage 25: Provisorische Würfe

Frage: Was besagt die Regel über provisorische Würfe und wann ist sie anzuwenden?

Antwort: Ein provisorischer Wurf wird gespielt, wenn ein Spieler mit einer Gruppenentscheidung nicht einverstanden ist und kein Official verfügbar ist, oder wenn im Fall einer möglicherweise verloren gegangenen oder ins Aus geflogenen Scheibe Zeit gespart werden kann. Provisorische Würfe ermöglichen die Fortsetzung des Spiels indem eine fragliche Regelentscheidung aufgeschoben wird, bis der Status der Scheibe eindeutig bestimmt werden kann oder ein Official verfügbar ist, der über die Regelauslegung entscheidet. Im Fall einer umstrittenen oder unklaren Regelauslegung kann es notwendig sein, dass der Spieler die Bahn sowohl von seinen ursprünglichen wie von seinen provisorischen Würfeln aus beendet und somit zwei Reihen von Würfeln an der Bahn spielt. Provisorische Würfe zählen nicht als Übungswürfe nachdem die endgültige Regelauslegung getroffen wurde. Ein provisorischer Wurf kann nicht im Nachhinein zu einer optionalen Wurfwiederholung erklärt werden. Betreffende Regeln: 804.06 Provisorische Würfe; 805.01 Beschwerden.

Frage 26: Ausgesonderte Scheiben und B-Ware

Frage: Sind aufgrund von Mängeln ausgesonderte Exemplare (X-out-Scheiben, Factory Seconds, Fehldrucke etc.) von durch die PDGA genehmigten Scheibenmodellen für PDGA-Turniere zugelassen?

Antwort: Ja. Solange diese Scheiben die im PDGA Technical Standards Dokument genannten Anforderungen (Gewicht, Schärfe des Randes, Biagsamkeit etc.) erfüllen, sind sie zulässig. Spieler haben jedoch jederzeit das Recht, die Zulässigkeit einer im Turnier verwendeten Scheibe überprüfen zu lassen. In diesem Fall hat der Turnierdirektor das letzte Wort. Betreffende Regel: 801.02 Spielscheiben.

Frage 27: Wiederholung des Abwurfs nach einem Wurf ins Aus

Frage: Mein Abwurf flog in einen Teich, der als Aus gilt und von hohem Schilf umgeben ist. Bei Anwendung der Ein-Meter-Regel würde ich mitten in diesem Schilf werfen müssen. Kann ich stattdessen den Wurf wiederholen?

Antwort: Ja. Nach einem Wurf ins Aus hast du immer zwei Optionen für die nächste Lage: (1) innerhalb eines Meters zu der Stelle, an der die Scheibe zuletzt im Spielbereich war, oder (2) die letzte Lage. Falls der Turnierdirektor eine Drop Zone für diese Situation eingerichtet hat, kommt eine dritte Option hinzu. Bei jeder der drei Optionen erhältst du einen Strafwurf für den Wurf ins Aus. Betreffende Regel: 804.04 Aus (OB).

Frage 28: Herabschütteln einer Scheibe

Frage: Ein Official hatte entschieden, dass meine Scheibe mehr als zwei Meter über der Spielfläche zur Ruhe gekommen war, bevor ich bei der Scheibe angelangt war. Ein anderer Spieler hat die Scheibe herabgeschüttelt, ehe ich meine Lage markieren konnte. Im Turnier galt die 2-Meter-Regel. Wie wird mein Fall behandelt?

Antwort: Da der Official bereits entschieden hatte, erhältst du den Strafwurf gemäß der 2-Meter-Regel. Deine Lage ist direkt unter der Stelle, an der die Scheibe im Baum steckte. Die Stelle sollte von dem Official oder der Gruppe bestimmt werden. Betreffende Regeln: 804.03 Störeinträge; 806.01 Zwei-Meter-Regel; 802.02 Die Position.

Frage 29: Zulässige Wurftechniken

Frage: Existieren irgendwelche Auflagen darüber, wie man die Scheibe werfen darf? Darf man beispielsweise ausschließlich Up-Side-Down-Würfe machen?

Antwort: Es gibt keine Auflagen dazu, wie die Scheibe geworfen werden soll. Du darfst Rückhand, Vorhand, Up-Side-Down, Tomahawk oder jede andere Wurftechnik verwenden. Du darfst die Scheibe auch mit dem Fuß werfen. Beachte, dass das auch bedeutet, dass das Wegkicken der Scheibe als Übungswurf gewertet werden kann. Betreffende Regel: 800.02 Definitionen (Wurf).

Frage 30: Unspielbarer oder unsicherer Abwurf

Frage: Was lässt sich bei einer unspielbaren, unsicheren oder schlecht markierten Abwurfzone machen?

Antwort: Ist der Grund für das Problem mit der Abwurfzone ein zeitweiliges Hindernis, das nicht ohne Weiteres entfernt werden kann (wie beispielsweise stehendes Wasser) dann darfst du zeitweilige Erleichterung bis zu 5 m hinter der Abwurfzone nehmen. Für andere Beeinträchtigungen des Spiels von der Abwurfzone gibt es keine Erleichterung. Falls die Abwurfzone rutschig ist, darfst du jedoch ein Handtuch auf den Boden legen, um so einen besseren Stand zu erhalten. Als letzte Lösung kannst du die Regel zur optionalen Erleichterung in Anspruch nehmen und dich auf Kosten eines Strafwurfs entlang der Spiellinie so weit wie du möchtest zurück begeben. Falls die Abwurfzone schlecht markiert ist, versuche einen Official oder einen ortskundigen Spieler aus einer anderen Gruppe zu finden, der dir hilft, die Begrenzungen der Abwurfzone zu bestimmen. Betreffende Regeln: 803.01 Hindernisse und Erleichterung; 801.03 Künstliche Hilfsmittel.

Frage 31: Die Zwei-Meter-Regel

Frage: Gilt die Zwei-Meter-Regel noch?

Antwort: Wenn nichts weiter festgelegt wurde, gilt die 2-Meter-Regel nicht. Der Turnierdirektor hat jedoch die Möglichkeit, die 2-Meter-Regel in beliebigem Umfang, d.h. für den gesamten Kurs, für Teile davon oder auch nur für einzelne Hindernisse in Kraft zu setzen. Wenn dies der Fall ist, wird es im Players Meeting bekannt gegeben. Betreffende Regel: 806.01 Zwei-Meter-Regel.

Frage 32: Optionale Erleichterung bei einer Scheibe im Aus

Frage: Meine Scheibe ging ins Aus. Kann ich die Regel über optionale Erleichterung nutzen und meine Lage rückwärts entlang der Spiellinie markieren anstatt in 1 m Entfernung zum Aus?

Antwort: Nein. Die Regel über optionale Erleichterung besagt, dass man eine Lage haben muss, von der man die Erleichterung nehmen kann. Eine Scheibe, die im Aus liegt, ist noch nicht durch eine Lage festgelegt. Erst wenn du deine Lage markiert hast, kannst du eine optionale Erleichterung in Anspruch nehmen und deine Lage auf Kosten eines zusätzlichen Strafwurfs auf der Spiellinie nach hinten verlegen. Betreffende Regeln: 803.01 Hindernisse und Erleichterung; 804.04 Aus (OB).

Frage 33: Rangfolge von Strafen

Frage: Gibt es eine bestimmte Rangfolge, nach der Strafen anzuwenden sind, wenn eine Situation unter mehrere Strafregeln fällt?

Antwort: Ja. Angewendet wird die Regel mit der strengsten Strafe. Im Fall zweier gleich starker Strafen wird die Regelverletzung genommen, die zeitlich zuerst erfolgt ist. Ein Wurf kann nicht für mehrere Regelverletzungen bestraft werden. Betreffende Regel: 801.01 Anwendung der Regeln.

Frage 34: Putts, die nicht regelkonform ins Ziel gelangen

Frage: Jedes Mitglied meiner Gruppe sah, wie mein Soft-Putter durch die Seite des Korbes nach innen gelangt ist und ohne sich im geringsten verkeilt zu haben, auf dem Boden des Fangkorbes liegen blieb. Meine Gruppenmitglieder behaupteten, mein Putt würde nicht gelten. Haben sie Recht?

Antwort: Seit 2011 können Würfe, die von außen durch das Gitter des Fangkorbes rutschen oder von oben durch die Streben der Kettenaufhängung fallen, die Bahn nicht mehr beenden, selbst wenn sie im Fangkorb oder in den Ketten zur Ruhe kommen, vorausgesetzt, dies wird von den Gruppenmitgliedern oder einem Official beobachtet. Sieht niemand den Wurf, weil der Korb zu weit entfernt steht oder die Sicht verdeckt ist, soll die Entscheidung zugunsten des Werfers ausfallen. Betreffende Regel: 802.05 Beenden einer Bahn.

Frage 35: Wer ist ein Official?

Frage: Jedes Mitglied meiner Gruppe ist ein zertifizierter Official. Bestimmte Regeln verlangen, dass entweder zwei Gruppenmitglieder oder ein Official die Entscheidung über eine Regelauslegung fällen. Kann auch einer von uns alleine entscheiden, da wir ja alle Officials sind?

Antwort: Nein. Die Befugnis von Officials hängt davon ab, ob sie selbst spielen oder nicht. Ein Official (einschließlich des Turnierdirektors), der selbst am Turnier teilnimmt, kann nicht alleine die Entscheidung über eine Regelauslegung treffen, die Spieler seiner eigenen Division betreffen. Ein spielender Official darf Regelentscheidungen für Spieler einer anderen Gruppe in jeder als seiner eigenen Division treffen. In Fällen, in denen die Regeln vorsehen, dass die Entscheidung von einem Official getroffen werden kann, ist ein nicht-spielender Official die einzige Person, die hierfür in Frage kommt. Zwar können auch Zuschauer, die nicht Teil des Turnierpersonals sind, oder ehrenamtliche Helfer Officials sein. Doch gilt es für sie als unangebracht, Entscheidungen zu treffen, ohne dazu aufgefordert worden zu sein.

Spotter können Entscheidungen hinsichtlich der Position einer Scheibe treffen (beispielsweise wo sie den Spielbereich verlassen hat), selbst wenn sie keine Officials sein sollten, und diese Entscheidungen haben den Stellenwert der Entscheidungen eines Officials. Betreffende Regeln: 801.01 Anwendung der Regeln; Turnierhandbuch: Abs. 1.11.

Frage 36: Ist bei Regelentscheiden der Videobeweis zulässig?

Frage: Ein Zuschauer filmte Spieler bei Regelverletzungen, darunter Standfehler und Verletzungen der Höflichkeitsregel wie lautes Fluchen und Trinken von Alkohol während der Runde. Kann dieses Material von einem Official benutzt werden, um anschließend Verwarnungen oder Strafen auszusprechen?

Antwort: Nein. Zum jetzigen Zeitpunkt dürfen Medienbeweise wie Videos, Fotos und Audio-Clips von Officials oder Turnierdirektoren nicht zur Entscheidungsfindung herangezogen werden. Diese darf sich lediglich auf Augenzeugenberichte möglicher Regelverletzungen von Spielern, Zuschauern oder Officials stützen.

Frage 37: Was heißt 'Kontrolle über das Gleichgewicht zeigen' bei Putts?

Frage: Beim Putten stoße ich mich mit meinem hinteren Fuß vom Boden ab, sodass ich beim Loslassen der Scheibe nur auf meinem vorderen Fuß stehe. Diese Position halte ich nach dem Wurf für einige Augenblicke bevor ich dann meinen hinteren Fuß nach vorne führe und Richtung Ziel gehe. Ist das ein Standfehler?

Antwort: Das ist schwer zu sagen. Deine Gruppe wird dies entscheiden müssen. Um die volle Kontrolle über das Gleichgewicht zu zeigen, muss ein Spieler seine nach vorne gerichtete Bewegung nach dem Loslassen der Scheibe unterbrechen, bevor er Richtung Ziel geht. Einige Beispiele für Bewegungen, die anzeigen, dass man die Kontrolle über sein Gleichgewicht besitzt, sind (1) eine deutliche Pause und ein Halten des Gleichgewichtes, (2) das Aufsetzen des hinteren Fußes auf der Spieloberfläche hinter der Markierung oder, (3) das Aufnehmen der Marker-Scheibe. Im Kern geht es darum, zu zeigen, dass man im Gleichgewicht ist und die Kontrolle über seinen Körper besitzt, während man sich noch hinter der Markierung befindet und bevor man Richtung Ziel geht. Am besten sollte man sich so verhalten, dass darüber kein Zweifel entsteht, was relativ einfach ist, wenn man tatsächlich nach dem Abwurf volle Körperkontrolle hat. Betreffende Regel: 802.04 Wurf von einem Stand.

Frage 38: Erleichterung bei einem Abwasserrohr in einem Hang

Frage: Auf unserem Kurs gibt es an zwei Stellen Abwasserrohre, die waagrecht aus einem Hang herausragen. Sie haben einen Durchmesser von 60 cm und Metallroste an den Öffnungen, durch die eine Scheibe, aber keine Person hineingelangen kann. Falls eine Scheibe in eines der Abwasserrohre hineinfliegt, kann dann der Spieler gemäß der Regel zu einer Scheibe unterhalb der Spieloberfläche seine Lage weiter oben am Abhang, direkt über der Position der Scheibe markieren, ohne dass er dafür einen Strafwurf erhält?

Antwort: Ja. Das Innere des Abwasserrohrs ist keine Spieloberfläche, der Hang über ihm aber schon. Sofern der Turnierdirektor keine spezifische Anweisung gegeben hat, wie mit Scheiben im Abwasserrohr zu verfahren ist, kann der Spieler straflos seine Lage direkt über der Scheibe auf dem Hang markieren. Betreffende Regel: 802.02 Die Position.

Frage 39: Divisionen für Frauen

Frage: Können Frauen in jeder beliebigen Division antreten?

Antwort: Eine Frau kann in jeder Division antreten, deren Qualifikationskriterien sie erfüllt. Es gibt keine Divisionen, die nur Männern vorbehalten sind. Betreffende Regel: Turnierhandbuch: Abs. 2.1.

Frage 40: Frühstarts

Frage: Was ist, wenn eine Gruppe mit dem Spiel beginnt, bevor das offizielle Startsignal gegeben wurde?

Antwort: Falls die Gruppe irrtümlich zu früh begonnen hat und dann das offizielle Startsignal wahrnimmt, geht sie zum Abwurf zurück und beginnt noch einmal. Keiner der gemachten Würfe zählt als Übungswurf, selbst wenn er nach der Zwei-Minuten-Warnung geworfen wurde. Falls die Gruppe zu früh begonnen hat und das Startsignal nicht wahrnimmt, bleiben ihre Ergebnisse unverändert und sie erhalten keine Strafwürfe. Betreffende Regel: Turnierhandbuch: Abs. 1.5.

Frage 41: Scheibe auf dem Korbrand

Frage: Nach einem Putt blieb meine Scheibe waagrecht auf dem Korbrand liegen. Zählt dies als Beendigung der Bahn?

Antwort: Nein. Die Scheibe muss zur Ruhe kommen und dabei von dem Boden des Fangkorbs, seiner Innenwand, den Ketten, der Korbstange oder einer Kombination davon gehalten werden. Deine Scheibe wird dagegen von der Oberseite des Fangkorbes gehalten. Betreffende Regel: 802.05 Beenden einer Bahn.

Frage 42: Fuß hängt über dem Rand der Abwurfzone

Frage: Ich habe aus einer betonierten, erhöhten Abwurfzone abgeworfen. Im Moment des Abwurfs ragte der vordere Teil meines Fußes über den vorderen Rand der Abwurfzone hinaus, hing allerdings wegen des Absatzes dort in der Luft. War dies ein Standfehler?

Antwort: Nein. In den Regeln steht, dass sich zum Zeitpunkt des Loslassens der Scheibe alle Abstützpunkte innerhalb der Abwurfzone befinden müssen. 'Abstützpunkt' bezieht sich auf jeden Körperpunkt, der sich in Kontakt mit der Spielfläche befindet (in diesem Fall der Abwurfzone) und nicht auf ganze Körperteile, wie etwa den Fuß. Der Teil deines Fußes, der über die Abwurfzone hinausragt, ist kein Abstützpunkt, da er keinen Kontakt mit der Spielfläche besitzt. Deshalb hat auch keine Regelverletzung stattgefunden. Betreffende Regel: 802.01 Abwerfen; 800.02 Definitionen (Abstützpunkt).

Frage 43: Spinnennetze

Frage: Direkt vor mir befindet sich ein riesiges Spinnennetz. Darf ich das Netz vor dem Wurf beseitigen?

Antwort: Nur wenn es sich in deinem Stand befindet. In diesem Fall würde es in die allgemeine Kategorie von 'Schutt' fallen und als zeitweiliges Hindernis entfernt werden dürfen. Falls sich das Netz dagegen nur in der Flugbahn befindet, darf es nicht entfernt werden. Betreffende Regel: 803.01 Hindernisse und Erleichterung.

Frage 44: Ein anderer Spieler berührt meine möglicherweise im Aus befindliche Scheibe.

Frage: Mein Wurf landet direkt bei einem Bach. Aus der Ferne ist es schwer zu entscheiden, ob die Scheibe im Aus liegt, da der Rand des Baches im Schlamm zwischen Gras verläuft. Ein anderer Spieler geht zur Scheibe und bewegt sie beim Versuch, zu sehen, ob sich unter der Scheibe Wasser befindet. Gilt meine Scheibe nun automatisch als im Spielbereich befindlich, da ein anderer Spieler sie berührt hat?

Antwort: Nein. Beachte, dass die Regeln zu Störeinwirkungen und Position voraussetzen, dass eine Scheibe bewegt und nicht nur berührt wird. Der andere Spieler hat die Position deiner Scheibe nicht verändert. Manchmal muss eine Scheibe allein schon deswegen bewegt werden um festzustellen, wem sie gehört. Falls du deine eigene Scheibe bewegst, bevor geklärt werden kann, ob sie im Aus ist, dann ist sie automatisch aus. Es gibt jedoch keine entsprechende Regel, nach der sie automatisch im Spielbereich wäre, wenn jemand anderes sie bewegt. Falls das passiert, legst du die Scheibe wieder an ihre ungefähre Position zurück. Betreffende Regeln: 804.04 Aus (OB); 804.03 Störeinwirkungen.

Frage 45: Schräger Stand beim Straddle-Putt

Frage: Ein Spieler meiner Gruppe setzte bei einem Straddle-Putt seinen rechten Fuß etwa 25 cm hinter die Marker-Scheibe, seinen linken Fuß näher zum Ziel als den rechten, aber nicht näher als die Marker-Scheibe. Ist dies ein korrekter Stand?

Antwort: Ja. Der Spieler hat keinen Abstützpunkt, der näher zum Ziel wäre als die Marker-Scheibe und einen Abstützpunkt auf der Lage hinter der Marker-Scheibe. Dies mag seltsam aussehen, ist aber völlig korrekt. Betreffende Regel: 802.04 Wurf von einem Stand.

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

Abschluss (Beenden) einer Bahn: completion of a hole

Erleichterung: relief

im Spielbereich: in-bounds

zur Ruhe kommen: come to rest

Störeinwirkung: interference

Sonderregelungen: special conditions