



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
Revised January 1, 2011
© PDGA 2011

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

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

Österreichischer Discgolfverband
Web: www.discgolf.at

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 die Schweiz: Schweizer Disc Golf Verband (SDGV)
Für Österreich: Österreichischer Discgolfverband

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.

Veröffentlichung:

März 2011

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
800 Definitionen	5
801 Verhalten der Spieler	8
801.01 Höflichkeit	8
801.02 Spielreihenfolge	9
801.03 Zeitüberschreitung	9
801.04 Das Spielen des festgelegten Kurses	9
802 Spielausrüstung	11
802.01 Spielscheiben	11
802.02 Mini-Marker-Scheiben	12
802.03 Ziele	12
802.04 Künstliche Hilfsmittel	12
803 Spielregeln	12
803.01 Allgemeines	12
803.02 Abwerfen	14
803.03 Markieren der Lage	15
803.04 Standregeln im Anschluss an den Wurf von der Abwurfzone	16
803.05 Hindernisse und Erleichterung	17
803.06 Optionale Wurfwiederholung	17
803.07 Störeinträge	18
803.08 Scheibe über oder unter der Spielfläche	18
803.09 Aus (OB)	19
803.10 Werfen von der Lage eines anderen Spielers	20
803.11 Verlorene Scheibe	20
803.12 Pflichthindernisse	21
803.13 Beenden einer Bahn	21
804 Turnierablauf	22
804.01 Sonderregelungen	22
804.02 Rundenbeginn	22
804.03 Führen der Scorekarten	23
804.04 Regen und gefährliche Spielbedingungen	24
804.05 Disqualifikation und Suspendierung	24
804.06 Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes	24
804.07 Gleichstände	24
804.08 Einteilung der Spieler	24
804.09 Officials	24
805 Vergleich der Maßeinheiten und technische Standards	24
Hinweise zur deutschen Übersetzung	25

Einleitung

Die wachsende Beliebtheit des Disc Golf-Sportes verdankt sich zuallererst der Tatsache, dass es ein wundervolles Erlebnis ist, eine Disc Golf-Scheibe mit Kraft und Präzision zu werfen. Die fortwährende Herausforderung, der gesellige Charakter des Spiels, das gute körperliche und mentale Training und die Tatsache, dass er ohne große finanzielle Aufwendungen begonnen werden kann, sind weitere Gründe für seine Anziehungskraft. 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 der Scheibe zu durchspielen. Dabei wird jeder folgende Wurf an der 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 man nach Abschluss einer Bahn zum Anfang der nächsten weiter geht, bis alle Bahnen gespielt wurden. Jede Bahn hat eine Abwurfzone, von der aus man den ersten Wurf macht und ein Ziel, an dem man sie beendet.

Gewöhnlich werden Disc Golf-Kurse in bewaldeten Bereichen mit abwechslungsreichem Gelände 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 machen.

Disc Golf-Kurse haben normalerweise 18 Bahnen, es gibt jedoch auch zahlreiche Kurse mit 9, 22, 24, 27 oder einer anderen Anzahl von Bahnen. Disc Golf-Kurse finden sich in allen 50 US-Bundesstaaten und in 36 Ländern. Eine vollständige Liste der Kurse ist verfügbar unter www.pdga.com/course_directory.

Der Disc Golf-Sport verlangt ein hohes Maß an Rücksichtnahme und Höflichkeit. Grundlegend ist dabei die Rücksichtnahme gegenüber Zuschauern, anderen Spielern und 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 zu beurteilende Situation am direktesten trifft. Im Zweifel ist ein Official hinzuzuziehen. Weitere Informationen und 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 eines Spielers, der zum Zeitpunkt des Abwurfs der Scheibe in Kontakt mit der Spielfläche oder irgendeinem anderen den Körper stützenden Objekt steht.

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

Auffangkorb (*Tray*): Ein flaches, oben offenes Auffangbehältnis, in das die Scheibe fallen oder geworfen werden kann. Es wird auch als 'Korb' bezeichnet und ist ein Teil des Korbziels.

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

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) ins Aus geworfen wurde, (2) ein Pflichthindernis verfehlt hat, (3) für verloren erklärt wurde, oder (4) in einem geschützten Bereich (geregelt durch 804.01, Sonderregelungen) gelandet ist. Der Abwurfbereich innerhalb der Drop Zone ist ähnlich einer Abwurfzone deutlich zu markieren und zu spielen.

Eingelocht (*Holed-Out*): Ausdruck um den Abschluss einer Bahn zu bezeichnen. Siehe 803.13, Beenden einer Bahn.

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 seiner Umgebung, indem ein Hindernis aus der Umgebung entfernt wird oder, falls sich dies als schwer durchführbar erweist, indem die Lage von dem Hindernis in Übereinstimmung mit Abschnitt 803.05 C wegverlegt wird.

Fairway: Der Spielbereich (Weg oder Feld) über den ein Spieler wirft, während er sich von der Abwurfzone zum Korb bewegt.

Falling Putt (*Putt, falling*): Ein Putt, bei dem der Spieler nach Loslassen der Scheibe seine Marker-Scheibe oder irgendeinen Gegenstand, der näher am Korb liegt als seine Lage, 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 korrekte Ergebnisse und regelkonformes Spielverhalten zu gewährleisten und zu bestätigen.

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 hinunter abzulenken.

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

Korbziel (*Basket Target*): Eine 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*): 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, für die Teilergebnisse ermittelt werden.

Marker: Bezeichnung entweder für 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 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.

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.

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

Players Meeting: Ein Treffen der Spieler mit dem Turnierdirektor oder einem Kursverantwortlichen vor dem Start des Turniers, bei dem die Spieler Anweisungen zum Turnierablauf, den Kursen und allen Sonderregelungen, die während des Turniers gelten, erhalten.

Provisorische Wurf (*Provisional Throw*): Ein zusätzlicher Wurf mit Zustimmung der Gruppe des betreffenden Spielers, der nicht zum Ergebnis des Spielers hinzugerechnet wird, soweit er bei der Bewältigung der Bahn keine Verwendung findet. Außerdem ein Reihe von provisorischen Würfeln, die als Alternative zum ursprünglichen Spiel an einer Bahn zugelassen wird, um die Bahn zu beenden, falls hinsichtlich einer Regelauslegung Unstimmigkeit herrscht. Wird der endgültige Entscheid über die 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 Marker-Scheibe 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.

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. Die Spiellinie hat keine seitliche Ausdehnung, deshalb muss sich ein Abstützpunkt des Werfers in direkter Linie hinter dem Mittelpunkt des Markers befinden.

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

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

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.

Übungswurf (*Practice Throw*): Ein absichtlicher oder unabsichtlicher Wurf mit einer Scheibe während der Runde über eine Entfernung von mehr als 2m oder über eine beliebige Entfernung in Richtung eines Ziels, der keinen Einfluss auf die Lage des Spielers hat, entweder weil er nicht von der Abwurfzone oder der Lage des Spielers erfolgte oder weil der Spieler bereits regulär von der Abwurfzone 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 im Turnierhandbuch 1.5 B (1) zu bestrafen.

Ungefähre Lage (*Approximate Lie*): Eine Lage, die von der Gruppe des Spielers zur Wiederaufnahme des Spiels festgelegt wurde: um fehlerhaftes Spielen aus dem Aus zu korrigieren (801.04 B (4)); nach der Entscheidung des Spielers, eine optionale Wurfwiederholung zu wählen und von seiner vorherigen Lage zu werfen (803.06 A); nach der Entscheidung des Spielers, nach einem Wurf ins Aus 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 gefährlicher Spielbedingungen (Turnierhandbuch 1.7 C).

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 von der Abwurfzone oder von der Lage führt.

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

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 nicht werfen, bevor 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 Wüfren behilflich sein zu können und die Einhaltung der Regeln zu gewährleisten.

B. Während andere Spieler werfen, 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 erwartetes 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 Ergebnisse korrekt zu führen.

D. Abfall nicht ordentlich zu entsorgen, ist eine Verletzung der Höflichkeit.

E. 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 Boden zu werfen, fällt unter D.

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

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, Aus-(OB-)Bereiche oder Pflichthindernisse.

B. Spezifische Arten des inkorrekten Spielens und die jeweiligen Strafen

(1) Falsche Abwurfzone:

Der Abwurf von einer falschen Abwurfzone. Wird der Fehler entdeckt, bevor der Spieler einen weiteren Wurf ausgeführt hat, hat der Spieler den Abwurf von der korrekten Abwurfzone nachzuholen und den Wurf von der falschen Abwurfzone

als Übungswurf zu behandeln (d.h. ein Wurf wird zum Ergebnis des Spielers hinzuaddiert). Wird der Fehler erst nach einem weiteren Wurf bemerkt, hat der Spieler die Bahn zu beenden und erhält für seinen Fehler zwei Strafwürfe.

(2) Falsch gespieltes Pflichthindernis:

Mislingen des Versuchs, gemäß einer vorgeschriebenen Flugbahn zu spielen. Wird der Fehler bemerkt, nachdem das Pflichthindernis 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 Pflichthindernis 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 nicht vorgesehenen 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 dem Aus:

Das Spielen einer Scheibe im Aus als läge sie im Spielbereich. Wird der Fehler nach dem Wurf aus dem Aus bemerkt, aber bevor ein weiterer Wurf ausgeführt wurde, hat der Spieler von der korrekten Lage zu werfen und den Wurf aus dem Aus als Übungswurf zu behandeln (d.h. ein Wurf wird zum Ergebnis des Spielers hinzuaddiert). 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:

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 von der richtigen Abwurfzone abzuwerfen und den falschen Abwurf als Übungswurf anzurechnen (d.h. ein Wurf wird zum Ergebnis des Spielers hinzuaddiert). 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 Abschnitt 3.3 des Turnierhandbuchs und wird im Einklang mit diesem Abschnitt bestraft.

802 Spielausrüstung

802.01 Spielscheiben

A. Die verwendeten Spielscheiben müssen den Bestimmungen des 'Official PDGA Technical Standards Document' entsprechen. Zu diesen Bestimmungen siehe Abschnitt 805 B.

B. Eine gebrochene oder durchlöcherete Scheibe ist unzulässig. 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 unzulässig. 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 unzulässig; der betreffende Spieler wird hierfür gemäß 802.01 E bestraft.

E. Ein Spieler, der eine unzulässige 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 Abschnitt 3.3 des PDGA-Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.

F. Alle verwendeten Scheiben (mit Ausnahme von Mini Markern) müssen mittels eines nicht auftragenden Farbstiftes eindeutig 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 zum Beenden 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 Sprunggelenkbandagen u. a.). Ebenfalls erlaubt sind Gegenstände, die das Rutschen auf der Abwurfzone 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 verboten, die zur Bestimmung von Entfernungen größer als 10 m dienen, wie etwa Entfernungsmessgeräte oder GPS-Geräte. 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 unzulässig erklärt wurde, verletzt auch Abschnitt 3.3 des Turnierhandbuchs und ist entsprechend zu bestrafen.

803 Spielregeln

803.01 Allgemeines

A. Beschreibung des Spiels: Das Disc Golf-Spiel besteht im Werfen einer Flugscheibe von einer Abwurfzone (Tee) zu einem Ziel mit einem Wurf oder mehreren aufeinander folgenden Würfen. Ein Spieler hat den Kurs so zu spielen, wie er ihn vorfindet und von dort aus weiterzuspielen, wo seine Scheibe liegen geblieben ist, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen. Der Spieler, der den festge-

legten Kurs mit den wenigsten Würfeln (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 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 den Entscheid 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. Ein provisorischer Wurf darf nicht nachträglich zu einer optionalen Wurfwiederholung erklärt 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 im Aus sein, verloren gegangen sein oder ein Pflichthindernis 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 den Entscheid 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 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.

D. Beschwerden

(1) 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.

(2) 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.

(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 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 803.01 C 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.

(4) 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.

(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 eine Orientierung für eine faire Entscheidungsfindung liefern.

803.02 Abwerfen

A. Das Spiel beginnt an jeder Bahn mit dem Abwurf aus der Abwurfzone (Tee). Wenn die Scheibe die Hand verlässt, müssen sich alle Abstützpunkte des Spielers innerhalb der Abwurfzone befinden und zumindest ein Abstützpunkt muss die Oberfläche der Abwurfzone berühren. Steht eine befestigte Abwurfzone (Tee Pad) zur Verfügung, müssen sich alle Abstützpunkte auf dem Tee Pad befinden wenn die Scheibe die Hand verlässt, es sei denn der Direktor hätte aus Sicherheitsgründen eine andere Abwurfzone festgelegt. Steht kein Tee Pad zur Verfügung, müssen sich beim Loslassen der Scheibe alle Abstützpunkte in dem Bereich befinden, der sich von den beiden Enden der vorderen Abwurfzonenlinie 3 m nach hinten erstreckt. Die vordere Abwurfzonenlinie schließt die äußeren Enden der beiden Abwurfzonenmarkierungen ein. Von außerhalb der Abwurfzone anzulaufen, ist genauso wie ein Übertreten der Abwurfzone nach dem Abwurf erlaubt, vorausgesetzt, es befindet sich kein Abstützpunkt außerhalb der Abwurfzone, wenn die Scheibe die Hand verlässt.

B. Jeder Abstützpunkt außerhalb der Abwurfzone beim Loslassen der Scheibe 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 nach jedem Wurf 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 Aus, Lage über oder unter der Spieloberfläche, verlorene Scheibe, optionale Wurfwiederholung, Verlegung aufgrund einer Erleichterung, Störeinwirkung oder Lage innerhalb eines Meters zum Aus.

C. Kommt die Scheibe im Spielbereich, jedoch innerhalb eines Meters zum Aus zur Ruhe, kann die Lage auf jedem Punkt einer Linie markiert werden, die von dem der Scheibe nächstgelegenen Punkt der Auslinie 1 m 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. In den folgenden Abschnitten werden die Markierungsregeln für weitere Situationen behandelt:

- (1) Verlegung wegen Erleichterung – 803.05 B, C
- (2) Störeinwirkungen – 803.07 A, B
- (3) Lage über oder unter der Spieloberfläche – 803.08 A, B
- (4) Lage im Aus – 803.09 B
- (5) Verlorene Scheibe – 803.11 B

D. Das Prinzip der Vertikalität: Die Auslinie stellt eine vertikale Fläche dar. In Fällen, in denen sich die Lage nicht in derselben horizontalen Ebene befindet wie der nächstgelegene Punkt auf der Auslinie, gilt als Bezugspunkt für die Ermittlung des Abstands zum Aus der nächstgelegene Punkt auf der vertikalen Fläche (der horizontale Abstand zur Fläche).

E. Zerbricht eine geworfene Scheibe und kommt dann in mehreren Bruchstücken zur Ruhe, 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 wäh-

rend 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 von der Abwurfzone

A. Wenn die Scheibe die Hand verlässt,

(1) muss sich mindestens ein Abstützpunkt des Spielers innerhalb von 30 cm hinter der Marker-Scheibe auf der Spiellinie und in Kontakt mit der Spielfläche befinden (mit Ausnahme von 803.04 E); und

(2) darf kein Abstützpunkt des Spielers die Marker-Scheibe oder irgendein Objekt, das sich näher am Korb befindet, als der rückwärtige Rand der Marker-Scheibe, berühren; und

(3) müssen sich alle Abstützpunkte des Spielers im Spielbereich befinden.

B. Ein Übertreten der Marker-Scheibe 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 Marker-Scheibe, 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 zur Folge hat, das ständiger oder integraler Bestandteil des Kurses ist.

E. Falls ein großes massives Hindernis den Spieler daran hindert, eine zulässige Standposition innerhalb von 30 cm direkt hinter der Marker-Scheibe 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 höchstens 30 cm hinter der Marker-Scheibe 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 unmittelbar danach 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 regelgerecht 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: Mit Ausnahme der in 803.05 B 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. Ein Spieler muss die Standposition wählen, die die geringste Bewegung irgendeines Hindernisses zur Folge hat. 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. Zeitweilige Hindernisse für eine Standposition: Ein Spieler kann Erleichterung nur bei den folgenden Hindernissen erhalten, falls sie sich im Bereich der Standposition oder des Anlaufs 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. Der Spieler muss zuerst versuchen, das Hindernis zu entfernen. Erweist sich dies als undurchführbar, kann der Spieler mit Zustimmung der Mehrheit der Gruppe oder eines Officials 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 (es sei denn, vom Direktor wurde eine weitergehende Regelung bekannt gegeben).

C. Optionale Erleichterung: Ein Spieler kann erklären, 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. Der ursprüngliche Wurf und ein Strafwurf gehen in das Ergebnis des Spielers ein.

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 Optionale Wurfwiederholung

Ein Spieler kann jederzeit seinen Wurf von der vorherigen Lage wiederholen. Falls die Marker-Scheibe der vorherigen Lage bereits entfernt wurde, soll dies von einer ungefähren Lage nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Officials geschehen. Neben seinem ursprünglichen Wurf geht ein Strafwurf in das Ergebnis des Spielers ein.

803.07 Störeinkwirkungen

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 bewegt, ist sie so nahe wie möglich am Punkt des Kontaktes, nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Officials, zu markieren. Im Fall einer absichtlichen Störeinkwirkung hat der Spieler zusätzlich die Möglichkeit, den Wurf zu wiederholen. Spieler sollen sich nicht an Stellen aufhalten oder ihre Ausrüstung dort abstellen, wo sie einer Scheibe leicht im Weg sein können. Der entfernteste Spieler kann von anderen Spielern verlangen, ihre Scheibe zu markieren oder ihre Ausrüstung zu entfernen, wenn er glaubt, dass sie seinem Wurf im Weg sein könnten.

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 Marker-Scheibe bewegt wird. (Falls die Zwei-Meter-Regel in Anwendung ist, siehe 803.08 D und E 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 Marker-Scheibe 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 oder unter der Spielfläche

A. Kommt eine Scheibe über der Spielfläche in einem Baum oder einem anderen Hindernis auf dem Kurs zur Ruhe, wird ihre Lage lotrecht darunter auf der Spielfläche markiert. Liegt der Punkt direkt darunter im Aus, gilt die Scheibe als aus und ist gemäß 803.09 zu markieren und zu bestrafen. Befindet sich direkt unter der Scheibe ein Baum oder ein anderes massives Hindernis auf der Spielfläche, wird die Lage unmittelbar 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 höher 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.

B. Kommt eine Scheibe unter der Spielfläche zur Ruhe, wird ihre Lage lotrecht darüber auf der Spielfläche markiert. Liegt der Punkt direkt darüber im Aus, gilt die Scheibe als aus und ist gemäß 803.09 zu markieren und zu bestrafen. Befindet sich direkt über der Scheibe ein massives Hindernis auf der Spielfläche, wird die Lage unmittelbar dahinter auf der Spiellinie markiert.

(Die folgenden Absätze C bis E gelten nur für den Fall, dass die Zwei-Meter-Regel in Anwendung ist.)

C. 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 Spielbereich befindet. Der Spieler hat sein Spiel von einer gemäß 803.08 A markierten Lage fortzusetzen.

D. 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. Der Werfer darf sein Spiel nicht verzögern, um dadurch Zeit für eine solche Lageverbesserung der Scheibe zu gewinnen.

E. 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 Aus (OB)

A. Eine Scheibe befindet sich im Aus (out-of-bounds), wenn sie zur Ruhe gekommen und deutlich und vollständig vom Aus 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 zwischen Spielbereich und Aus (die Auslinie) gehört selbst zum Aus. Damit eine Scheibe als aus gelten kann, müssen überzeugende Hinweise dafür vorliegen, dass die Scheibe im Aus 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 sich im Aus befindet, 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 Marker-Scheibe bereits entfernt, soll die Gruppenmehrheit oder ein Official eine ungefähre Lage festlegen.

(2) Er kann von einer Lage abwerfen, die sich, nach Ansicht der Gruppenmehrheit oder eines Officials, 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.

(3) Er kann aus der festgelegten Drop Zone werfen, 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 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.

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 aus und der Werfer hat sein Spiel entsprechend 803.09 B fortzusetzen, wobei auch alle Würfe, die vor dieser Entscheidung gemacht wurden, gezählt werden. Bewegt ein anderer Spieler als der Werfer selbst die Scheibe, bevor eine Entscheidung getroffen werden konnte, gilt die Scheibe als im Spielbereich befindlich. Der Werfer und der einwirkende Spieler setzen ihr Spiel gemäß den Regeln zur Störeinwirkung (siehe 803.07 B und C) fort.

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 gewesen wäre. Es dürfen keine Würfe wiederholt werden.

B. Der Spieler, dessen Lage regelwidrig von einem anderen gespielt wurde, hat von einer ungefähren Lage weiterzuspielen, die, nach Ansicht des regelverletzenden 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 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 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 hat der Aufforderung zu folgen, bei der Suche nach der Scheibe für die volle Zeit der drei Minuten bis 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 von der Abwurfzone aus erfolgte, setzt der Spieler sein Spiel mit einer Wiederholung des Abwurfs fort. Erfolgte der vorhergehende Wurf nicht von der Abwurfzone, legt die Gruppe die ungefähre Lage, von der aus der Wurf erfolgte, fest und der Spieler wiederholt dann seinen Wurf von dieser Lage. Der Direktor kann auf einer bestimmten Bahn für verlorene Scheiben eine Drop Zone einrichten. Falls eine Drop Zone vorhanden ist, kann der Spieler von dort aus statt von der vorherigen Lage oder der Abwurfzone werfen. In allen 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 für verloren erklärt 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 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. Sobald die Scheibe einmal die Hindernislinie auf der korrekten Seite des Pflichthindernisses mit vollem Umfang passiert hat, ist (selbst wenn die Scheibe nachfolgend die Hindernislinie wieder in umgekehrter Richtung passieren sollte) das Pflichthindernis für den weiteren Spielverlauf an dieser Bahn außer Acht zu lassen.

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

(2) Ist keine Linie ausgewiesen, gilt als Hindernislinie die Gerade, die senkrecht zur direkten Linie zwischen Abwurfzone und Pflichthindernis durch das Pflichthindernis 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 gilt als verpasst, wenn die Scheibe, aus Richtung der Abwurfzone kommend, die falsche Seite der Hindernislinie überquert und mit vollem Umfang hinter ihr zur Ruhe kommt.

C. Wurde ein Pflichthindernis verpasst, erhält der Werfer einen Strafwurf und der nächste Wurf hat aus der für dieses Pflichthindernis festgelegten Drop-Zone zu erfolgen. In Fällen, wo keine Drop Zone festgelegt wurde, ist die folgende Lage nicht weiter als 5 m vom Pflichthindernis entfernt und 1 m hinter der Hindernislinie auf der richtigen Seite des Pflichthindernis zu markieren.

D. Wenn bei einer zu markierenden Lage die Spiellinie nicht an der korrekten Seite eines Pflichthindernisses 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 Pflichthindernis, das noch nicht passiert wurde und der Abwurfzone am nächsten liegt, als Ziel zu betrachten.

E. Verpasst ein Wurf ein Pflichthindernis, wird er entsprechend der Regel über Pflichthindernisse (803.12) bestraft und die folgende Lage entsprechend bestimmt. Er wird nicht zusätzlich wegen anderer Gründe, wie etwa einer Lage im Aus 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 1.5 B des Turnierhandbuchs gewertet und bestraft.

(2) Versehentliches 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 Notfalls, einer Verletzung, eines Termins etc.) stellt einen Rückzug aus dem Wettkampf dar. Der Spieler wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen und auf der Scorekarte und den offiziellen Turnier-Ergebnissen als 'dnf' bzw. 'did not finish' (nicht zu Ende gespielt) vermerkt.

B. Scheibefangvorrichtungen: 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 von zwei oder mehr Spielern der Gruppe oder einem Official beobachtet wurde, dass eine Scheibe unterhalb des oberen Randes des Auffangkorbes oder von oben durch die Kettenaufhängung ins Ziel gelangt ist, dann gilt die Bahn als noch nicht beendet.

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 Turnierablauf

804.01 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. Ist vor Beginn des Turniers keine Strafe für die Verwendung einer durch Sonderregelungen reglementierten Drop Zone bekanntgegeben worden, wird für sie auch keine verhängt.

C. Die Verwendung der Zwei-Meter-Regel kann mittels Sonderregelungen festgelegt werden. 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 PDGA-Regeln stehen, es sei denn, sie wären von der zuständigen Stelle der PDGA genehmigt.

804.02 Rundenbeginn

Siehe dazu Abschnitt 1.5 B des Turnierhandbuchs

804.03 Führen der Scorekarten

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 Abholen 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, rekapituliert die Gruppe die Bahn und versucht, das korrekte Ergebnis zu ermitteln. Kann diesbezüglich 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. 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, 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

Siehe diesbezüglich Abschnitt 1.7 des Turnierhandbuchs

804.05 Disqualifikation und Suspendierung

Siehe diesbezüglich Abschnitt 3.3 des Turnierhandbuchs

804.06 Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes

Siehe diesbezüglich Abschnitt 1.6 des Turnierhandbuchs

804.07 Gleichstände

Siehe diesbezüglich Abschnitt 1.9 des Turnierhandbuchs

804.08 Einteilung der Spieler

Siehe diesbezüglich Abschnitt 2 des Turnierhandbuchs

804.09 Officials

Siehe diesbezüglich Abschnitt 1.11 des Turnierhandbuchs

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.

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

B. Die Richtlinien für Disc Golf-Scheiben sind in dem 'PDGA Technical Standards Document' festgelegt. Es kann auf der PDGA-Website unter www.pdga.com/tech-standards eingesehen werden.

Spezifische Punkte zur Ausrüstung werden in diesen offiziellen Disc Golf-Regeln in den Abschnitten 802.01, 802.02 und 802.03 angesprochen.

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