

PDGA.com

Disc Golf

Offizielle Spielregeln

Deutsche Ausgabe



Ricky Wysocki
PDGA #38008



Impressum

Lizenzierte deutsche Ausgabe von:

Professional Disc Golf Association's
Official Rules of Disc Golf, revision 2018
© PDGA 2018

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

Diese Regeln wurden erarbeitet vom PDGA Rules Committee:

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

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, Peter Pichler
Mitarbeit: Bernd Wender, Dan Sellers, Martin Jenny

Fragen und Anmerkungen zu dieser Ausgabe:

Frank Neitzel
Email: regeln@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 Zu-
stimmung der Herausgeber unzulässig und strafbar.

Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen sowie Verarbeitungen in elektronischen
Systemen.

Veröffentlichung:

März 2018

Inhaltsverzeichnis

800 Beschreibung	5
801 Anwendung der Regeln	5
801.01 Fairness.....	5
801.02 Verfahren zur Einhaltung der Regeln	5
801.03 Beschwerden.....	6
802 Werfen	6
802.01 Wurf	6
802.02 Spielreihenfolge.....	7
802.03 Zeitüberschreitung	7
802.04 Abwerfen	7
802.05 Lage	8
802.06 Die Lage markieren.....	8
802.07 Stand	8
803 Hindernisse und Erleichterung	9
803.01 Hindernisse bewegen	9
803.02 Erleichterungen bei Hindernissen	9
803.03 Den Kurs beschädigen	10
804 Eingeschränkte Wurfbahnen	10
804.01 Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte	10
804.02 Unzulässige Wurfbahnen.....	10
805 Eingeschränkte Positionen	11
805.01 Eine Position festlegen.....	11
805.02 Scheibe über 2 Meter	11
805.03 Verlorene Scheibe.....	11
806 Eingeschränkte Bereiche	12
806.01 Putt-Bereich	12
806.02 Aus (OB)	12
806.03 Zeitweilige Bereiche	13
806.04 Erleichterungsbereich	13
806.05 Spielbarer Strafbereich (Hazard).....	13
807 Beenden einer Bahn	14
808 Führen der Scorekarten	14
809 Andere Würfe	15
809.01 Aufgegebener Wurf	15
809.02 Provisorische Würfe	15
809.03 Übungswurf	15
810 Störeinwirkung	16
811 Falsches Spiel	16
812 Etikette	18
813 Ausrüstung	19
813.01 Unzulässige Scheibe	19
813.02 Unzulässiges Hilfsmittel	19
Anhang A: Lochspiel (Match Play)	20
A.01 Allgemeines.....	20
A.02 Spielreihenfolge	20
A.03. Strafen	20

A.04. Zählweise.....	20
A.05 Schenken	21
A.06 Das Lochspiel gewinnen	21
Anhang B: Doubles und Teamspiel	21
B.01 Allgemein	21
B.02 Spielreihenfolge	21
B.03 Strafen	21
B.04 Lage.....	22
Formate	22
Anhang C: Weiterführende Hilfen in Englisch	24
Anhang D: Umrechnungsbestimmungen.....	24
Anhang E: Stichwortverzeichnis	24
Hinweise zur deutschen Übersetzung.....	26
Fragen und Antworten zu den Regeln.....	27
Anwendung der Regeln.....	27
Wurf	29
Zeitüberschreitung.....	29
Abwerfen.....	29
Lage	30
Die Lage markieren.....	30
Stand.....	31
Hindernisse und Erleichterung	32
Eingeschränkte Wurfbahnen.....	34
Eine Position festlegen	34
Scheibe über 2 Meter	35
Verlorene Scheibe.....	35
Putt-Bereich.....	36
Aus (OB)	36
Zeitweilige Bereiche	38
Beenden einer Bahn.....	38
Führen der Scorekarten	40
Aufgegebener Wurf.....	40
Provisorische Würfe	40
Übungswurf	41
Störeinwirkung	41
Falsches Spiel	42
Etikette	43
Ausrüstung	44
Lochspiel	45
Doubles und Teamspiel	45
Turnierhandbuch	45
Zusammenfassung der Regeländerungen	46
Allgemein	46
Neuerungen	46
Wesentliche Änderungen	47
Kleinere Regeländerungen	47

800 Beschreibung

Das Ziel beim Disc-Golf-Spiel ist es, einen Kurs vom Anfang bis zum Ende mit möglichst wenigen Wüfen der Scheibe zu durchspielen. Ein Disc-Golf-Kurs besteht normalerweise aus neun oder achtzehn Löchern, von denen jedes als eigenständige Einheit gezählt wird.

Das Spiel beginnt auf jeder **Bahn** an der Abwurfzone und endet am Ziel. Nach dem Wurf von der Abwurfzone wird jeder nachfolgende Wurf von der Lage 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 in Nähe von bewaldetem Gebiet mit abwechslungsreichem Gelände angelegt, um natürliche Hindernisse für die Flugbahn der Scheibe zu schaffen. Diese natürlichen Hindernisse sind ein wesentlicher Teil des Spiels und dürfen von einem Spieler in keiner Weise verändert werden, um eine Bahn einfacher zu machen. Spieler müssen den Kurs so spielen, wie sie ihn vorfinden und von dort aus weiterspielen, wo die Scheibe liegen geblieben ist, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen.

801 Anwendung der Regeln

801.01 Fairness

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, muss die erforderliche Entscheidung unter dem Gesichtspunkt der Fairness erfolgen. Dabei wird oft eine logische Erweiterung der nächstliegenden Regel oder der in diesen Regeln verkörperten Grundsätze eine Orientierung für eine faire Entscheidungsfindung liefern.

801.02 Verfahren zur Einhaltung der Regeln

A. Die Spieler werden in **Gruppen** eingeteilt und spielen Bahnen zusammen, um sicherzustellen, dass die Ergebnisse korrekt festgehalten werden und das Spiel regelkonform erfolgt. Jede Entscheidung, die von der Gruppe als Ganzes getroffen wird, muss von der Gruppenmehrheit getroffen werden.

B. Ist es offensichtlich zur Verletzung einer Regel gekommen, dann wird von den Spielern erwartet, dies auch anzuzeigen. Eine solche Anzeige muss zügig erfolgen, um Gültigkeit erlangen zu können (ausgenommen falsches Spiel).

C. Ein Spieler einer Gruppe kann Regelverletzungen eines beliebigen Spielers dieser Gruppe anzeigen oder bestätigen, indem er alle Spieler der Gruppe informiert.

D. Eine **Verwarnung** ist der erste Verweis, den ein Spieler für das Übertreten bestimmter Regeln erhält; nachfolgende Verletzungen dieser Regel ziehen Strafwürfe nach sich. Die Anzeige einer Regelverletzung, die eine Verwarnung nach sich zieht, bedarf nicht der Bestätigung, um gültig zu sein. Verwarnungen werden nicht in darauffolgende Runden, auch nicht Playoffs, übernommen.

E. Eine von einem Spieler angezeigte Regelverletzung, die einen oder mehrere Strafwürfe zur Folge hat, muss von einem weiteren Spieler in der Gruppe oder einem Turnier-Official bestätigt werden, um Gültigkeit zu erlangen. Ein **Strafwurf** ist ein Wurf, der für eine Regelverletzung oder eine Verlegung seiner Lage zum Ergebnis eines Spielers hinzugezählt wird, sofern dies in den Regeln so vorgesehen ist.

F. Ein **Turnier-Official**, oder **Official**, ist eine Person, die vom Turnierdirektor befugt ist, Entscheidungen hinsichtlich der korrekten Regelanwendung während des Spiels zu treffen. Ein Official kann Regelverletzungen beliebiger Spieler anzeigen oder bestätigen. Eine von einem Official angezeigte Regelverletzung muss nicht bestätigt werden, um Gültigkeit zu erlangen. Ein spielender Official darf seine Funktion als Official nicht für Spieler seiner eigenen Division wahrnehmen.

G. Der **Direktor** ist die für ein Turnier oder einen Wettbewerb verantwortliche Person. Die Bezeichnung 'Direktor' kann sich sowohl auf einen Turnier-Direktor (TD), einen Kurs-Direktor oder einen Liga-Direktor beziehen. Nur der Direktor kann einen Spieler disqualifizieren. Die Entscheidungen des Direktors sind endgültig.

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

801.03 Beschwerden

A. Kann eine Gruppe bei einer Regelauslegung keinen Mehrheitsentscheid fällen, wird jene Regel-Interpretation herangezogen, die für den Werfer den geringsten Nachteil nach sich zieht.

B. Ein Spieler kann Beschwerde gegen eine Gruppenentscheidung bei einem Official einlegen oder gegen die Entscheidung eines Officials beim Direktor, indem er dies sofort und unmissverständlich der Gruppe mitteilt. Ist ein Official oder der Direktor zeitnah verfügbar, darf die Gruppe ihr Spiel unterbrechen und dabei anderen Gruppen die Möglichkeit geben, sie zu überholen, während über die Beschwerde entschieden wird.

C. Ist ein Official oder der Direktor nicht zeitnah verfügbar, kann der Werfer eine Reihe von provisorischen Würfeln für jede zusätzlich mögliche Regelauslegung ausführen und seine Beschwerde über die Regelauslegung einem Official oder dem Direktor später vortragen, wenn dies durchführbar ist.

D. Falls eine Entscheidung nach Beschwerdelegung geändert wurde, kann ein Official oder der Direktor das Ergebnis des Betroffenen ändern, um die richtige Regelauslegung darin wiederzugeben. Als Alternative kann der Direktor den Spieler ein oder mehrere Löcher nochmals spielen lassen. Entscheidungen des Direktors sind endgültig.

802 Werfen

802.01 Wurf

A. Ein Wurf ist die Beschleunigung und das Loslassen einer Scheibe mit dem Ziel, ihre Position zu verändern. Jeder Wurf, der als wettkampfmäßiger Versuch gemacht wurde, die Lage zu verändern, wird gezählt.

802.02 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. Gleichstände verändern die Abwurfreihenfolge nicht.
- C. Sobald alle Spieler in der Gruppe eine andere Lage als die Abwurfzone haben, ist zunächst der Spieler, dessen Lage am weitesten vom Ziel entfernt ist (**der entfernteste Spieler**), an der Reihe.
- D. Wenn ein Spieler einen weiteren Wurf von derselben Lage, oder eine **Wurfwiederholung** ausführt, bleibt er der Nächste in der Abwurfreihenfolge. Eine Wurfwiederholung ist ein zusätzlicher Wurf von derselben Lage, der statt des ursprünglichen Wurfes verwendet wird.
- E. Um den Spielfluss zu erleichtern, kann auch ein Spieler werfen, der nicht als Nächster an der Reihe ist, wenn der Spieler, der an der Reihe ist, einverstanden ist oder wenn der Wurf den Spieler, der an der Reihe ist, nicht stören kann.
- F. Außerhalb der Wurfreihenfolge zu werfen ist eine Verletzung der Etikette.
- G. Während eines Turniers darf keine Gruppe eine vor ihr spielende überholen, es sei denn auf Anweisung eines Officials oder die vordere Gruppe würde den Regeln gemäß ihr Spiel unterbrechen.

802.03 Zeitüberschreitung

- A. Ein Spieler hat eine Zeitüberschreitung begangen, wenn er anwesend ist und nicht innerhalb von 30 Sekunden geworfen hat nachdem:
1. der vorherige Spieler geworfen hat; und
 2. der Spieler eine vertretbare Zeitspanne hatte, um seine Lage zu erreichen und zu bestimmen; und
 3. der Spieler der Nächste in der Wurfreihenfolge ist; und
 4. die Bahn spielbar und frei von Störungen ist.
- B. Bei seiner ersten Zeitüberschreitung erhält der Spieler eine Verwarnung. Ein Spieler, der eine Zeitüberschreitung begeht, nachdem er in derselben Runde bereits dafür verwarnt wurde, erhält einen Strafwurf. Siehe 811.F.5 für Spieler, die abwesend sind, wenn sie an die Reihe kommen, abzuwerfen.

802.04 Abwerfen

- A. Das Spiel beginnt an jeder Bahn mit dem Abwurf aus der jeweiligen Abwurfzone (Tee). Eine **Abwurfzone** oder **Tee** ist die Fläche, die, falls vorhanden, durch die Ränder einer Abwurfplatte (Tee Pad) begrenzt wird. Andernfalls ist es die Fläche, die sich von der **Abwurflinie** (Tee Line) 3 m senkrecht nach hinten erstreckt. Die Abwurflinie ist die Linie an der Vorderseite der Abwurfzone, oder die Linie zwischen den äußeren Enden der beiden Abwurfmarkierungen.
- B. Beim Loslassen der Scheibe muss der Spieler zumindest einen Abstützpunkt innerhalb der Abwurfzone besitzen und alle Abstützpunkte müssen sich innerhalb der Abwurfzone befinden. Ein Abstützpunkt ist 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. Der Spieler darf vor oder

nach dem Abwurf, nicht jedoch im Moment des Abwurfs, einen Abstützpunkt außerhalb der Abwurfzone haben.

C. Ein Spieler, der 802.04.B verletzt, hat eine Standverletzung begangen und erhält einen Strafwurf.

802.05 Lage

A. Die **Lage** ist die Stelle auf der Spieloberfläche, auf der der Spieler seinen Stand einnimmt, um zu werfen. Die **Spieloberfläche** ist eine Oberfläche, im Allgemeinen der Erdboden, die den Spieler tragen kann und auf der vernünftigerweise ein Stand eingenommen werden kann. Eine Spieloberfläche kann sich unter oder über einer anderen Spieloberfläche befinden. In Fällen, in denen es unklar ist, ob eine Oberfläche eine Spieloberfläche darstellt, liegt die Entscheidung darüber beim Direktor oder einem Official.

B. Die Lage für den ersten Wurf an einer Bahn ist die Abwurfzone.

C. Eine Drop Zone ist eine Lage. Eine **Drop Zone** ist eine vom Direktor festgelegte Fläche auf dem Kurs, von der aus unter bestimmten Bedingungen ein Wurf erfolgt. Eine Drop Zone wird wie eine Abwurfzone oder wie eine markierte Lage markiert und gespielt. Eine Abwurfzone kann als Drop Zone verwendet werden.

D. In allen anderen Fällen ist die Lage ein 20 cm breites und 30 cm langes Rechteck, durch dessen Mitte die Spiellinie verläuft und das sich vom rückwärtigen Rand der Marker-Scheibe nach hinten erstreckt. Die **Spiellinie** ist die gedachte Linie, die sich auf der Spieloberfläche von der Mitte des Ziels durch die Mitte der Marker-Scheibe und weiter erstreckt. Die **Marker-Scheibe**, oder der **Marker**, ist die Scheibe, die benutzt wird, um die Lage entsprechend 802.06 zu markieren.

802.06 Die Lage markieren

A. Die Position der geworfenen Scheibe auf der Spieloberfläche des Spielbereichs markiert die Lage.

B. Alternativ dazu kann ein Spieler die Lage markieren, indem er eine **Mini-Marker-Scheibe** so auf der Spieloberfläche vor der geworfenen Scheibe platziert, dass sie diese auf der Spiellinie berührt. Eine Mini-Marker-Scheibe ist eine kleine Scheibe, die nicht zum Werfen verwendet wird und den PDGA Technical Standards für Mini-Scheiben entspricht.

C. Falls eine geworfene Scheibe sich nicht auf der Spieloberfläche des Spielbereichs befindet, oder wenn die Lage gemäß den Regeln verlegt wird, markiert der Spieler die Lage mit einer Mini-Marker-Scheibe gemäß der einschlägigen Regel.

D. Die Lage anders als oben beschrieben zu markieren, ist eine Verletzung der Markierungsregeln. Für die erste Verletzung einer Markierungsregel erhält der Spieler eine Verwarnung. Für jede weitere Verletzung jedweder Markierungsregel während derselben Runde erhält der Spieler einen Strafwurf.

802.07 Stand

A. Wenn die Lage mit einer Markierungsscheibe markiert wurde, muss im Moment des Abwurfs der Scheibe gelten:

1. der Spieler hat zumindest einen Abstützpunkt in Kontakt mit der Lage; und
2. der Spieler hat keinen Abstützpunkt, der näher zum Ziel liegt als der hintere Rand der Marker-Scheibe; und

3. alle Abstützpunkte des Spielers befinden sich im Spielbereich.
- B. Eine Drop Zone wird wie eine Abwurfzone bespielt. Siehe 802.04.B
- C. Ein Spieler, der 802.07.A oder 802.07.B verletzt, hat eine Standverletzung begangen und erhält einen Strafwurf.

803 Hindernisse und Erleichterung

803.01 Hindernisse bewegen

- A. Ein Spieler muss diejenige Standposition wählen, die die geringste Bewegung irgendeines Hindernisses zur Folge hat, das ständiger oder integraler Bestandteil des Kurses ist. Sobald eine Standposition eingenommen wurde, darf der Spieler kein Hindernis bewegen, um Platz für die Wurfbewegung zu schaffen. Wird in der Wurfbewegung ein Hindernis beiläufig bewegt, so ist dies zulässig.
- B. Ein Spieler darf keine Hindernisse auf dem Kurs bewegen, ausgenommen:
1. Ein Spieler darf **zeitweilige Hindernisse** bewegen, die sich teilweise oder vollständig auf der Lage oder im Bereich seines Standes befinden, unabhängig davon, ob sie sich zusätzlich vor oder hinter die Lage ausdehnen. Ein zeitweiliges Hindernis ist jedes Vorkommnis oder jede Ansammlung von losen Naturstoffen (wie Steine, Laub, Zweige und lose Äste) und jedes vom Direktor so benannte Objekt.
 2. Ein Spieler kann von anderen Personen verlangen, dass sie sich selbst oder ihre Ausrüstung entfernen.
 3. Ein Spieler darf Kursausrüstung in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzen; dies gilt auch für beseitigte Hindernisse.
- C. Ein Spieler, der jedwedes Hindernis auf dem Kurs anders als oben genannt bewegt, erhält einen Strafwurf.

803.02 Erleichterungen bei Hindernissen

- A. Ein Spieler kann Erleichterung bei folgenden Hindernissen erhalten, sofern sie sich auf oder hinter seiner Lage befinden: Kraftfahrzeuge, gefährliche Insekten oder Tiere, Personen und jeder andere Gegenstand oder Bereich, der vom Direktor so benannt wurde. Um Erleichterung zu erhalten, soll der Spieler am nächstgelegenen Punkt auf der Spiellinie, der weiter vom Ziel entfernt ist und Erleichterung gewährt, eine neue Lage markieren.
- B. Falls ein großes massives Hindernis den Spieler daran hindert, eine zulässige Standposition hinter der Marker-Scheibe einzunehmen oder eine Scheibe über oder unter der Spieloberfläche zu markieren, kann der Spieler eine neue Lage direkt hinter dem Hindernis auf der Spiellinie markieren.
- C. Ein Spieler, der Erleichterung anders als oben genannt in Anspruch nimmt, erhält einen Strafwurf.
- D. Ein Spieler kann sich zu jedem Zeitpunkt entscheiden, optionale Erleichterung in Anspruch zu nehmen, indem er diese Absicht der Gruppe mitteilt. Die Lage kann dann verlegt werden, indem eine neue Lage markiert wird, die weiter vom Ziel entfernt ist und auf der Spiellinie liegt. Hierfür wird ein Strafwurf zum Ergebnis des Spielers hinzugezählt.

E. Wird die optionale Erleichterung nach einer Strafe für eine Scheibe im Aus oder über zwei Meter in Anspruch genommen, wird für die optionale Erleichterung kein Strafwurf verhängt.

803.03 Den Kurs beschädigen

A. Ein Spieler, der absichtlich irgendeinen Bestandteil des Kurses beschädigt, erhält hierfür zwei Strafwürfe. Der Spieler kann auch entsprechend Abschnitt 3.03 des Turnierhandbuchs vom Turnier ausgeschlossen werden.

804 Eingeschränkte Wurfbahnen

804.01 Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte

A. Eine **verpflichtende Wurfbahn** schränkt den Weg ein, den eine Scheibe zum Ziel nehmen darf. Sie wird durch ein oder mehrere Hindernisobjekte definiert. Jedes **Hindernisobjekt** zeigt an, ob die verpflichtende Wurfbahn links davon, rechts davon, darunter oder darüber verläuft. Die am meisten verbreiteten Pflichthindernisse sind: ein **einzelnes Pflichthindernis**, das eine verpflichtende Wurfbahn links oder rechts davon vorschreibt, **ein doppeltes Pflichthindernis**, das eine verpflichtende Wurfbahn zwischen zwei einzelnen Pflichthindernissen vorschreibt, und ein **höhenbeschränktes doppeltes Pflichthindernis**, das einem doppelten Pflichthindernis eine Beschränkung nach oben hinzufügt.

804.02 Unzulässige Wurfbahnen

A. Hindernislinien

1. Eine **Hindernislinie** ist eine vom Direktor auf der Spieloberfläche gekennzeichnete Linie, die anzeigt, wann eine Scheibe ein Pflichthindernis verfehlt hat.
2. Ist für ein einzelnes Pflichthindernis keine Linie gekennzeichnet, gilt als Hindernislinie die unbegrenzte Gerade, die sich vom Mittelpunkt des Hindernisobjekts ausgehend zur falschen Seite hin erstreckt und zwar senkrecht zur direkten Linie zwischen dem betreffenden Hindernisobjekt und dem an der Bahn vorhergehenden Hindernisobjekt, oder, falls an der Bahn kein vorhergehendes Pflichthindernis existiert, zum Abwurf.
3. Falls für ein doppeltes Pflichthindernis keine Hindernislinien gekennzeichnet sind, gibt es zwei Linien, eine für jedes Hindernisobjekt. Jede dieser Linien ist so festgelegt, wie es oben für die einzelnen Pflichthindernisse beschrieben wurde.
4. Ein doppeltes Pflichthindernis kann auch höhenbeschränkt sein; in diesem Fall existiert eine dritte Hindernislinie, die die beiden Pflichthindernisse verbindet, wobei die falsche Seite entweder über oder unter der Linie liegt.

B. Ein Wurf hat ein Pflichthindernis verfehlt, wenn er, aus Richtung **der letzten Lage** kommend, eine Hindernislinie vollständig überquert und danach zur Ruhe kommt, ohne wieder über die Linie zurückgekommen zu sein (ein Wurf, oder eine Folge von Würfen, der die Hindernislinie in beide Richtungen überquert, wird behandelt, als habe er die Linie nicht überquert).

C. Für einen Wurf, der ein Pflichthindernis verfehlt, erhält der Spieler einen Strafwurf. Die Lage für den nächsten Wurf ist die diesem Pflichthindernis zugewiesene Drop Zone, oder, falls keine Drop Zone zugewiesen wurde, die vorherige Lage.

D. Das nächstgelegene Pflichthindernis, dessen Hindernislinie von der Linie zwischen der Lage und dem Ziel gekreuzt wird, ist für alle Regeln, die das Markieren der Lage, den Stand, Hindernisse und die Erleichterung betreffen, als Ziel anzusehen. Ausnahme ist hierbei jedoch: 806.01 Puttbereich.

805 Eingeschränkte Positionen

805.01 Eine Position festlegen

A. Eine geworfene Scheibe legt dort ihre **Position** fest, wo sie zum ersten Mal zur Ruhe kommt.

B. Eine geworfene Scheibe ist als zur Ruhe gekommen anzusehen, sobald sie sich nicht mehr bewegt. 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 eine geworfene Scheibe auseinander, ist ihre Position identisch mit der des größten Teilstücks der Scheibe.

805.02 Scheibe über 2 Meter

A. Die **Zwei-Meter-Regel** bezieht sich auf die Regeln in 805.02. Sie ist nur dann in Kraft, wenn der Direktor erklärt hat, dass sie gelten soll. Der Direktor kann die Zwei-Meter-Regel für den gesamten Kurs, für einzelne Bahnen oder nur für bestimmte Objekte in Kraft setzen.

B. Wenn die Zwei-Meter-Regel in Kraft ist, erhält ein Spieler einen Strafwurf, wenn seine Scheibe mindestens zwei Meter (gemessen zwischen dem tiefsten Punkt der Scheibe und der lotrecht darunter befindlichen Stelle auf der Spielfläche) über der Spielfläche des Spielbereichs zur Ruhe gekommen ist. Die Position der Scheibe ist auf der Spielfläche lotrecht unter der Scheibe.

C. Eine Scheibe, die von dem Ziel der aktuell gespielten Bahn gehalten wird, fällt nicht unter die 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.

805.03 Verlorene Scheibe

A. Eine Scheibe ist für verloren zu erklären, wenn der Spieler sie nicht innerhalb von drei Minuten finden kann, nachdem er den Bereich erreicht hat, an der sie vermutet wird. Jeder Spieler der Gruppe oder ein Official kann den Beginn der Drei-Minuten-Frist festlegen, indem er die Gruppe darüber informiert, dass die Frist begonnen hat.

B. Jeder Spieler der Gruppe muss bei der Suche nach der Scheibe behilflich sein. Die Weigerung oder Unterlassung dies zu tun, stellt eine Verletzung der Etikette dar.

C. Ein Spieler, dessen Scheibe für verloren erklärt wurde, erhält einen Strafwurf. Der nächste Wurf erfolgt von der vorherigen Lage. Falls an der Bahn eine Drop Zo-

ne für verlorene Scheiben vorhanden ist, kann der Spieler von der Drop Zone statt von seiner letzten Lage werfen.

D. Stellt sich vor Ende des Turniers heraus, dass eine Scheibe eines Spielers, die für verloren erklärt wurde, vorher entfernt oder mitgenommen wurde, dann werden dem Spieler zwei Würfe von seinem Ergebnis an dieser Bahn abgezogen.

E. Falls an der Bahn eine Drop Zone für verlorene Scheiben eingerichtet wurde, kann der Direktor den Spielern erlauben, unter Inkaufnahme von zwei Strafwürfen direkt zur Drop Zone zu gehen.

806 Eingeschränkte Bereiche

806.01 Putt-Bereich

A. Jeder Wurf aus einer Entfernung von 10 m oder weniger, gemessen vom hinteren Rand des Markers zum Fuß des Ziels, ist ein **Putt**.

B. Nachdem er die Scheibe bei einem Putt losgelassen hat, muss der Spieler hinter der Marker-Scheibe zeigen, dass er die volle Kontrolle über sein Gleichgewicht besitzt, bevor er Richtung Ziel geht. Tut ein Spieler dies nicht, hat er eine Standverletzung begangen und erhält einen Strafwurf.

806.02 Aus (OB)

A. Das **Aus** ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, von dem aus eine Scheibe nicht gespielt und innerhalb dessen ein Stand nicht eingenommen werden darf. Die Auslinie gehört selbst zum Aus. Jede Fläche auf dem Kurs, die nicht aus ist, gehört zum **Spielbereich**.

B. Eine Scheibe befindet sich im Aus, wenn ihre Position deutlich und vollständig vom Aus umgeben ist.

C. Kann eine Scheibe nicht gefunden werden, gilt sie als aus, wenn überzeugende Hinweise dafür vorliegen, dass sie im Aus zur Ruhe gekommen ist. Beim Fehlen solcher Hinweise gilt die Scheibe als verloren und das Spiel wird gemäß Regel 805.03 fortgesetzt.

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

1. Von der vorherigen Lage, oder
2. Von einer durch eine Marker-Scheibe festgelegten Lage auf der Spieloberfläche, die sich bis zu 1 m entfernt von und senkrecht zu dem Punkt befindet, an der sich die Scheibe zum letzten Mal im Spielbereich befunden hat, oder
3. Falls sich eine 1 m senkrecht entfernte Lage wie oben beschrieben nicht finden lässt, dann von einer durch eine Marker-Scheibe festgelegten Lage auf der Spieloberfläche, die dem Punkt, an der sich die Scheibe zum letzten Mal im Spielbereich befunden hat, am nächsten liegt und die bis zu 1 m entfernt von jeglichem Aus ist.

Die oben genannten Optionen für das Aus können vom Direktor nur mit vorheriger Zustimmung des PDGA Tour Managers eingeschränkt werden.

Es liegt im Ermessen des Direktors, den Spielern folgende zusätzliche Optionen einzuräumen:

4. Von einer hierfür ausgewiesenen Drop Zone, oder

5. Von einer durch eine Marker-Scheibe festgelegte Lage auf der Spieloberfläche zu werfen, die sich bis zu 1 m entfernt und senkrecht zu dem Punkt der Auslinie befindet, die der Position der Scheibe am nächsten ist.

E. Liegt die Position der Scheibe im Spielbereich, jedoch innerhalb eines Meters zur Auslinie, kann die Lage an eine neue Lage verlegt werden, die sich auf einer 1 m langen Linie befindet, die sich von dem der Scheibe nächstgelegenen Punkt der Auslinie senkrecht vom Aus weg und durch den Mittelpunkt der geworfenen Scheibe erstreckt.

F. Die Auslinie dehnt sich als vertikale Fläche aus. Für die Bemessung des Abstandes von 1 m zur Auslinie gilt der Abstand zum nächstgelegenen Punkt auf der vertikalen Fläche.

G. Falls für ein Aus eine Drop Zone eingerichtet wurde, kann der Direktor den Spielern erlauben, unter Inkaufnahme von zwei Strafwürfen direkt zur Drop Zone zu gehen.

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

806.03 Zeitweilige Bereiche

A. Ein **zeitweiliger Bereich** ist zeitweiliges Wasser oder jeder Bereich, der vor der Runde vom Direktor ausdrücklich als zeitweiliger Bereich ausgewiesen wurde. **Zeitweiliges Wasser** ist jede Wasseransammlung, die sich im Spielbereich befindet und die nicht ausdrücklich vom Direktor als spielbar ausgewiesen wurde.

B. Um von einem zeitweiligen Bereich Erleichterung zu erhalten, kann der Spieler seine Lage an den nächstgelegenen Punkt auf der Spiellinie verlegen, der weiter vom Ziel entfernt ist und der Erleichterung gewährt (es sei denn vom Direktor wurde eine weitergehende Regelung bekannt gegeben).

806.04 Erleichterungsbereich

A. Ein Erleichterungsbereich ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, von dem aus die Scheibe nicht gespielt werden darf, oder jeder Bereich im Spielbereich, den Spieler von Gesetzes wegen nicht betreten dürfen. Ein Erleichterungsbereich wird wie das Aus bespielt, mit dem einzigen Unterschied, dass ein Spieler, dessen Scheibe in einem Erleichterungsbereich zur Ruhe kommt, keinen Strafwurf erhält.

806.05 Spielbarer Strafbereich (Hazard)

A. Ein **Spielbarer Strafbereich** ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, der einen Strafwurf nach sich zieht.

B. Eine Scheibe befindet sich in einem Spielbaren Strafbereich, wenn ihre Position deutlich und vollständig von dem Spielbaren Strafbereich umgeben ist.

C. Ein Spieler, dessen Scheibe sich in einem Spielbaren Strafbereich befindet, erhält einen Strafwurf. Die Lage wird nicht verlegt.

D. Bewegt der Werfer die Scheibe, bevor eine Entscheidung darüber getroffen wurde, ob sie sich im Spielbaren Strafbereich befindet, gilt die Scheibe als im Spielbaren Strafbereich.

807 Beenden einer Bahn

A. Ein **Ziel** ist eine Vorrichtung, dessen Zweck es ist, das Beenden einer Bahn unmissverständlich zu bestimmen. Ein **Korb-Ziel** wurde entworfen, um Scheiben aufzufangen und besteht im Allgemeinen aus Auffangkorb, Ketten, einer Kettenaufhängung und einer sie tragenden Stange. Ein **Objekt-Ziel** hat im Allgemeinen eine markierte Trefferzone.

B. Um an einem Korb-Ziel eine Bahn zu beenden, muss der Werfer die Scheibe loslassen und diese muss zwischen dem oberen Rand des Auffangkorbes und dem unteren Rand der Kettenaufhängung ins Ziel eintreten und zur Ruhe kommen während sie vom Ziel gehalten wird.

C. Um an einem Objekt-Ziel eine Bahn zu beenden, muss der Werfer die Scheibe loslassen und diese muss die gekennzeichnete Trefferfläche berühren.

808 Führen der Scorekarten

A. Der erstgenannte Spieler trägt die Hauptverantwortung für das Abholen der Scorekarten der Gruppe.

B. Die Spieler in einer Gruppe führen die Scorekarten zu gleichen Teilen, 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 notiert der Scorekeeper das Ergebnis jedes Spielers so, dass es auch jedem anderen Gruppenmitglied deutlich mitgeteilt wird. Jegliche Verwarnungen oder Strafwürfe sollen zusammen mit dem Ergebnis der Bahn notiert werden.

D. Das Ergebnis eines Spielers an einer Bahn ist die Gesamtzahl der Würfe, einschließlich der Strafwürfe. Das Gesamtergebnis der Runde ist die Summe aller Bahnergebnisse, plus aller zusätzlichen Strafwürfe. Der Gebrauch irgendeiner anderen Darstellung des Ergebnisses als mit einer Zahl (einschließlich des Fehlens eines Ergebnisses) wird wie in 808.G.2 genannt bestraft.

E. Gibt es zu dem Ergebnis eines Spielers Meinungsverschiedenheiten, rekapituliert die Gruppe die Bahn und versucht, das korrekte Ergebnis zu ermitteln. Kann bezüglich des Ergebnisses eines Spielers in der Gruppe keine Einigkeit erzielt werden, sucht die Gruppe die Unterstützung durch einen Official oder den Direktor sobald dies praktikabel ist. Falls die Gruppenmitglieder darin übereinstimmen, dass ein Ergebnis falsch aufgeführt ist, kann das Ergebnis geändert werden, bevor die Scorekarte abgegeben wird.

F. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, dass seine Scorekarte spätestens 30 Minuten nach Ende der Runde abgegeben wird. Das **Ende der Runde** ist der Zeitpunkt, wenn die letzte Gruppe auf dem Kurs nach Beendigung ihrer letzten Bahn noch ausreichend Zeit hatte, um ihre Scorekarten abzugeben. Wird eine Scorekarte nicht rechtzeitig abgegeben, erhält jeder auf der verspäteten Scorekarte aufgeführte Spieler zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis hinzu.

G. Nachdem die Scorekarte abgegeben wurde, ist eine Änderung des eingetragenen Gesamtergebnisses nur in folgenden Fällen möglich:

1. Strafwürfe können hinzugefügt oder abgezogen werden bis der Direktor das Turnier für offiziell beendet erklärt, bzw. bis zum Ende der Siegerehrung.
2. Ist das Gesamtergebnis falsch, unkorrekt notiert oder fehlt es gänzlich, werden zwei Strafwürfe zum richtigen Gesamtergebnis hinzugezählt. Diese Straf-

würfe werden allerdings nicht hinzugezählt, falls das Ergebnis wegen anderer Vergehen angepasst wurde, die festgestellt wurden, nachdem der Spieler seine, abgesehen davon, korrekte Scorekarte abgegeben hat.

809 Andere Würfe

809.01 Aufgegebener Wurf

A. Ein Spieler kann seinen **zuletzt gemachten** Wurf aufgeben, indem er diese Absicht der Gruppe mitteilt. Der aufgegebene Wurf und ein Strafwurf gehen in das Ergebnis des Spielers ein, und der Spieler spielt von der Lage weiter, von der der aufgegebene Wurf gemacht wurde. Strafwürfe, die der aufgegebene Wurf nach sich zog, werden ignoriert.

809.02 Provisorische Würfe

A. Ein provisorischer Wurf ist ein zusätzlicher Wurf, der nicht zum Ergebnis des Spielers addiert wird, falls er zur Bewältigung der Bahn letztlich nicht verwendet wird. Der Spieler muss die Gruppe darüber informieren, dass ein Wurf provisorisch sein soll, bevor er ihn ausführt.

B. Provisorische Würfe werden verwendet:

1. Um Zeit zu sparen. Ein Spieler kann jederzeit einen provisorischen Wurf ankündigen, falls:
 - a. der Status einer Scheibe nicht unmittelbar zu bestimmen ist, weil sie verloren sein, im Aus gelandet sein oder ein Pflichthindernis verpasst haben könnte, und
 - b. die Gruppe der Ansicht ist, dass ein provisorischer Wurf Zeit sparen könnte.

Der Werfer setzt die Bahn dann von demjenigen der beiden Würfe fort, der nach Ansicht der Gruppe oder eines Officials zur korrekten Lage geführt hat.

2. Um gegen eine Regelauslegung Beschwerde einzulegen, die eine abweichende Lage zum Ergebnis hat. Eine Reihe von provisorischen Würfeln zur Beendigung der Bahn 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 werden notiert. Nachdem eine Entscheidung über die Beschwerde getroffen wurde, werden nur die Würfe der korrekten Wurfreihe gezählt.

809.03 Übungswurf

A. Ein **Übungswurf** ist jeder Wurf, der im Wettbewerb nicht mit der Absicht ausgeführt wurde, die Lage zu verändern; ausgenommen sind Würfe, die gemacht werden, um entweder eine nicht benutzte Scheibe beiseite zu legen oder eine Scheibe an einen Spieler zurückzugeben und die weniger als fünf Meter durch die Luft fliegen. **Das Fallenlassen der Scheibe ist kein Übungswurf.**

B. Für einen Übungswurf erhält der Spieler einen Strafwurf; **der Wurf selbst wird ignoriert.**

810 Störeinwirkung

A. Hat sich eine geworfene Scheibe bewegt, nachdem sie auf der Spielfläche des Spielbereichs zur Ruhe gekommen ist, wird sie dorthin zurückgelegt, wo sie nach Ansicht der Gruppe zum ersten Mal zur Ruhe gekommen ist. Eine geworfene Scheibe, die an anderer Stelle als auf der Spielfläche des Spielbereichs zur Ruhe gekommen ist, braucht nicht verlegt zu werden; ihre Position hängt davon ab, wo sie nach Ansicht der Gruppe zum ersten Mal zur Ruhe gekommen ist.

B. Eine Marker-Scheibe, die sich bewegt hat, wird an ihre, nach Ansicht der Gruppe, ursprüngliche Position zurückverlegt.

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

D. Eine geworfene Scheibe, deren Flugbahn absichtlich verändert wurde, erhält eine Position an der Stelle des Kontaktes, nach Ansicht der Gruppe. Der Spieler kann wählen, ob er von der resultierenden Lage werfen oder den Wurf wiederholen will.

E. Ein Spieler erhält zwei Strafwürfe, wenn er absichtlich in einer der folgenden Weisen auf eine Scheibe einwirkt:

1. Er den Weg einer geworfenen Scheibe verändert (es sei denn, um eine Verletzung zu verhindern), oder
2. Er eine geworfene Scheibe oder eine Marker-Scheibe bewegt oder ihr Auffinden erschwert (es sei denn, um sie zu identifizieren, sie wiederzuerlangen oder sie zu markieren wie in 810.H. erlaubt).

F. Wirkt ein Spieler oder seine Ausrüstung auf einen eigenen Wurf ein, erhält er einen Strafwurf. Die Scheibe wird dort gespielt, wo sie zuerst zur Ruhe kam. Siehe 810.E. für absichtliche Störeinwirkung.

G. Spieler dürfen nicht dort stehen oder ihre Ausrüstung 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 Etikette dar.

H. Eine Scheibe, die von einem anderen Spieler geworfen wurde und die auf oder hinter der Lage zur Ruhe kommt, darf bewegt werden. Nachdem der Spieler geworfen hat, wird die Scheibe des anderen Spielers dorthin zurückgelegt, wo sie nach Ansicht der Gruppe zur Ruhe gekommen ist.

811 Falsches Spiel

A. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, den Kurs korrekt zu spielen. Von den Spielern wird erwartet, vor Beginn des Wettbewerbs am **Players Meeting** teilzunehmen und sich über etwaige Sonderregelungen auf dem Kurs zu informieren, wie etwa zusätzliche Bahnen, alternative Abwürfe, alternative Korbpositionen, Ausbereiche, 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. Wird das falsche Spiel erst bemerkt, nachdem der Spieler seine Scorekarte abgegeben hat, erhält er zwei Strafwürfe.

D. Weder Standverletzung noch Übungswurf sind falsches Spiel.

E. Ein Spieler, der den Kurs absichtlich falsch bespielt, um sich einen Vorteil zu verschaffen, kann gemäß Abschnitt 3.03 des Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.

F. Arten von falschem Spiel

1. Falsche Lage. Der Spieler hat nicht von der korrekten Lage aus gespielt.

Beispielsweise hat der Spieler:

- a. den Abwurf von einer für diese Bahn falschen Abwurfzone gemacht, oder
- b. von einer anderen Lage geworfen als derjenigen, die von 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 Wurf herrührt, der ein Pflichthindernis verpasst hat, oder
- e. eine in einem Erleichterungsbereich befindliche Scheibe so gespielt, als ob sie sich nicht in einem Erleichterungsbereich befunden hätte.

Sind nach dem falschen Wurf keine weiteren Würfe gemacht worden, wird dieser Wurf ignoriert. Der Spieler spielt von der korrekten Lage und erhält einen Strafwurf für sein falsches Spiel. Hat der Spieler nach dem falschen Wurf noch einen weiteren Wurf gemacht, fährt er in seinem Spiel fort und erhält zwei Strafwürfe für sein falsches Spiel.

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 Korb-Ziel, befindet sich die Scheibe über der Spieloberfläche und das Spiel wird gemäß Abschnitt 805.01 C fortgesetzt. Falls der Spieler bereits an der folgenden Bahn abgeworfen hat, erhält er für die falsch gespielte Bahn zwei Strafwürfe zum Ergebnis hinzu.

3. Nichtbeenden einer Bahn. Der Spieler hat die Runde beendet oder an einer Bahn abgeworfen, ohne eine vorhergehende Bahn 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 Strafwürfen für das falsche Spiel. 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 setzt das Spiel auf dem Kurs in der richtigen Reihenfolge fort. Unabhängig von der Anzahl der in falscher Abfolge gespielten Bahnen, erhält der Spieler für das falsche Spiel zwei Strafwürfe zu seinem Endergebnis hinzu. Die Ergebnisse aller beendeten Bahnen bleiben gültig.

5. Wegen zu spätem Erscheinen oder Abwesenheit nicht gespielte Bahn. Ist ein Spieler nicht anwesend, wenn er an der Reihe ist zu werfen und bleibt er für mindestens weitere 30 Sekunden abwesend, dann macht der Spieler an der diesbezüglichen Bahn keine weiteren Würfe. Das Ergebnis des Spielers für diese Bahn beträgt vier Würfe über Par. **Par** ist das vom Direktor festgelegte Ergebnis, das ein erfahrener Spieler bei fehlerlosem Spiel und unter normalen Wetterbedingungen auf einer bestimmten Bahn voraussichtlich erzielen dürfte. Siehe Abschnitt 1.05.B des Turnierhandbuchs für die Handhabung von spätem Erscheinen.

6. Ausgelassene Bahn. Die Runde wurde beendet und der Spieler hat mindestens eine Bahn nicht gespielt. Der Spieler erhält ein Ergebnis von vier über Par für jede ausgelassene Bahn.

7. Falsche Bahn. Statt einer vorgesehenen Bahn hat der Spieler eine Bahn beendet, die in dieser Runde nicht Teil des Kurses ist. Dem Spieler werden zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis an der falschen Bahn hinzugezählt.

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.

9. Falsche Anfangsbahn oder falsche Gruppe. Der Spieler hat sein Spiel an einer anderen Bahn oder in einer anderen Gruppe begonnen, als der, der er zugewiesen war. Der Spieler setzt sein Spiel fort und erhält zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis an der ersten Bahn hinzu.

812 Etikette

A. Dem Spieler ist es verboten:

1. Zu werfen, wenn der Wurf jemanden verletzen oder andere Spieler stören könnte;
2. ohne Zustimmung, oder wenn dies einen anderen Spieler beeinträchtigen würde, außerhalb der Wurfreihenfolge zu werfen;
3. störendes oder unsportliches Verhalten zu zeigen, wie etwa:
 - a. Schreien (es sei denn, um jemanden vor einer heranfliegenden Scheibe zu warnen);
 - b. Fluchen;
 - c. das Einschlagen oder Eintreten auf, oder das Werfen von Ausrüstungsgegenständen von Kurs, Park oder Spielern;
 - d. sich zu bewegen oder zu reden, wenn ein anderer Spieler wirft;
 - e. das Vorauslaufen vor dem entferntesten Spieler;
4. Ausrüstungsgegenstände dort stehen zu lassen, wo sie andere Spieler stören oder auf eine geworfene Scheibe einwirken könnten;
5. Abfälle, inklusive Zigarettenkippen auf den Kurs zu werfen;
6. durch Zigarettenrauch andere Spieler zu stören.

B. Der Spieler muss:

1. Von den Regeln erwartetes Verhalten zeigen, einschließlich:
 - a. beim Finden einer verlorenen Scheibe behilflich zu sein,
 - b. Ausrüstungsgegenstände zu entfernen, sofern dies gewünscht wird,
 - c. die Scorekarten korrekt zu führen.
2. Die anderen Gruppenmitglieder beobachten, um die Befolgung der Regeln sicherzustellen und bei der Suche nach Scheiben mitzuhelfen.

C. Ein Spieler erhält eine Verwarnung für den ersten Verstoß gegen eine Regel der Etikette. Jede weitere Verletzung einer beliebigen Regel der Etikette durch den Spieler in derselben Runde zieht einen Strafwurf nach sich. Die Verletzung einer Regel der Etikette kann von jedem betroffenen Spieler oder einem Official angezeigt

oder bestätigt werden. Wiederholtes Verstoßen gegen die Etikette kann zur Disqualifikation durch den Direktor führen.

813 Ausrüstung

813.01 Unzulässige Scheibe

A. Die verwendeten Spielscheiben müssen allen Bestimmungen der PDGA Technical Standards entsprechen.

B. Eine Scheibe, die nach ihrer Herstellung derart modifiziert wurde, dass dadurch ihre ursprünglichen Flugeigenschaften verändert wurden, ist unzulässig. Ausnahme sind Veränderungen durch Abnutzung aufgrund ihrer Verwendung im Spiel 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. Etwas an der Scheibe anzubringen, was sie leichter auffindbar macht (zum Beispiel ein Licht, ein Band oder eine Substanz wie Kalk) ist nur dann erlaubt, wenn der Direktor dies vorher aufgrund besonderer Umstände, wie Spiel bei Nacht oder im Schnee, angekündigt hat.

C. Eine Scheibe, die gebrochen ist oder ein Loch aufweist, ist unzulässig.

D. Eine Scheibe, die von einem anderen Spieler oder einem Official in Frage gestellt wird, ist unzulässig, es sei denn, sie wird später vom Direktor genehmigt.

E. Ein Spieler, der während eines Wettkampfes eine unzulässige Scheibe spielt, erhält zwei Strafwürfe. Ein Spieler, der wiederholt eine unzulässige Scheibe spielt, kann entsprechend Abschnitt 3.03 des PDGA-Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.

F. Alle verwendeten Scheiben (mit Ausnahme von Mini Markern) müssen eindeutig gekennzeichnet sein. Für den ersten Wurf mit einer nicht markierten Scheibe erhält ein Spieler eine Verwarnung. Ein Spieler erhält einen Strafwurf für jeden nachfolgenden Wurf mit einer nicht markierten Scheibe.

813.02 Unzulässiges Hilfsmittel

A. Ein Spieler darf keine Hilfsmittel zur unmittelbaren Unterstützung des Wurfes einsetzen. 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.) sind erlaubt. 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, es sei denn, es wird später vom Direktor genehmigt.

C. Wird ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt während der Runde dabei beobachtet, wie er ein unzulässiges Hilfsmittel verwendet, erhält er zwei Strafwürfe. Ein Spieler, der ein unzulässiges Hilfsmittel wiederholt verwendet, kann gemäß Abschnitt 3.03 des Turnierhandbuchs disqualifiziert werden.

Anhang A:

Lochspiel (Match Play)

A.01 Allgemeines

A. Beim **Lochspiel** (Match Play) treten zwei Spieler gegeneinander an und versuchen, jede Bahn (d.h. Loch) auf der Runde zu gewinnen. Der Spieler, der mehr Löcher gewinnt, gewinnt das Spiel.

B. Die PDGA Spielregeln (die das **Zählspiel** beschreiben) sind auch für das Lochspiel zu benutzen, sofern in diesen Lochspielregeln nicht etwas anderes oder Ergänzendes steht.

C. Ein Paar von Kontrahenten spielt in einer Gruppe mit zumindest einem anderen Paar, oder einem Official.

A.02 Spielreihenfolge

A. Die Abwurfreihenfolge der Paare in derselben Gruppe richtet sich nach der Reihenfolge auf der Scorekarte.

B. Innerhalb jedes Paares wirft der auf der Scorekarte erstgenannte Spieler an der ersten Bahn als Erster ab. An allen folgenden Bahnen wirft der Spieler als Erster ab, der die vorhergehende Bahn gewonnen hat. Gleichstände verändern die Wurfreihenfolge nicht.

A.03. Strafen

A. Nur der Kontrahent eines Spielers kann eine Regelverletzung anzeigen oder einen Spieler verwarnen. Jeder Spieler in der Gruppe oder ein Official kann die Anzeige bestätigen.

B. Strafen und Verwarnungen, die zwischen zwei Bahnen verhängt werden, werden auf die nächste Bahn angerechnet.

A.04. Zählweise

A. Die Ergebnisse beim Lochspiel werden so geführt, dass daraus hervorgeht, welcher Spieler zu einem gegebenen Zeitpunkt mehr Löcher gewonnen hat. Das Spiel beginnt damit, dass die beiden Kontrahenten jedes Paares **gleich** sind. Wenn das Spiel voranschreitet, ist ein Spieler so viele Bahnen **auf**, wie er mehr Löcher als sein Kontrahent gewonnen hat; ein Spieler ist so viele Bahnen **unter**, wie er mehr Löcher als sein Kontrahent verloren hat.

B. Ein Spieler gewinnt ein Loch, wenn er dafür weniger Würfe benötigt als sein Kontrahent. Der Spieler, der das Loch gewinnt, erhält hierfür ein Ergebnis von 1. Der Kontrahent erhält kein Ergebnis, was durch einen Strich kenntlich gemacht werden kann. Beenden beide Kontrahenten die Bahn mit derselben Anzahl von Würfeln, wird das Loch **halbiert** und kein Spieler erhält ein Ergebnis.

C. Ein Spieler kann seinen Kontrahenten fragen, wie viele Würfe er an der gegenwärtigen Bahn benötigt hat. Ein Spieler, der hierauf eine falsche Zahl nennt, verliert das Loch.

A.05 Schenken

- A. Ein Spieler kann ein Lochspiel jederzeit vor Abschluss des Lochspiels schenken. Der Kontrahent gewinnt daraufhin das Spiel.
- B. Ein Spieler kann ein Loch jederzeit vor Abschluss des Lochs schenken. Der Kontrahent gewinnt daraufhin die Bahn.
- C. Ein Spieler kann seinem Kontrahenten jederzeit den nächsten Wurf schenken. Ein geschenkter Wurf gilt als Treffen des Ziels.
- D. Ein Paar kann sich darauf einigen, die gegenwärtige Bahn zu halbieren.
- E. Ein Schenken darf weder zurückgewiesen noch widerrufen werden.

A.06 Das Lochspiel gewinnen

- A. Wenn ein Spieler mehr Löcher auf ist als zu spielende Löcher verbleiben, dann hat der Spieler das Lochspiel gewonnen.
- B. Wenn ein Paar nach Ende der Runde gleich ist, dann ist das Lochspiel geteilt. Der Direktor entscheidet, ob und wie ein Gleichstand aufgelöst wird.

Anhang B:

Doubles und Teamspiel

B.01 Allgemein

- A. Ein Doubles-Team besteht aus zwei Spielern. Alternative Formate mit anderen Teamstärken sind möglich und können von diesen Regeln abgeleitet werden
- B. Die PDGA Spielregeln sind zu benutzen, sofern in diesen Doubles- und Teamspielregeln nicht etwas anderes oder Ergänzendes steht.

B.02 Spielreihenfolge

- A. Die Abwurfreihenfolge an der ersten Bahn ergibt sich aus der Reihenfolge in der die Teams auf der Scorekarte aufgeführt sind. An allen folgenden Bahnen ergibt sich die Abwurfreihenfolge aus den Ergebnissen der vorhergehenden Bahn, wobei das Team mit dem niedrigsten Ergebnis als Erstes wirft usw. Gleichstände verändern die Abwurfreihenfolge nicht.
- B. Sobald alle Teams eine andere Lage als die Abwurfzone haben, ist zunächst das Team, dessen Lage am weitesten vom Ziel entfernt ist, an der Reihe.
- C. Die Mitglieder eines Teams, die von derselben Lage werfen, können in beliebiger Reihenfolge werfen.

B.03 Strafen

- A. Die aus einem Wurf resultierenden Strafen gelten nur für das Team-Mitglied, das den Wurf ausgeführt hat. Alle anderen Verwarnungen oder Strafen gelten für das Team als Ganzes und werden dem Team unabhängig vom Format angerechnet.
- B. Jeder Wurf, der das Ergebnis eines Teams nicht verbessern kann, ist ein überflüssiger Wurf. Ein Team, dessen Mitglied einen **überflüssigen Wurf** gemacht hat, erhält für das erste Vorkommnis eine Verwarnung und für jedes weitere Vorkommnis durch ein beliebiges Mitglied des Teams einen Strafwurf.

B.04 Lage

A. Bei Formaten, in denen beide Team-Mitglieder von derselben Lage werfen, erhält ein Team-Mitglied, das von einer anderen Lage wirft als das Mitglied, das zuerst geworfen hat, einen Strafwurf für falsches Spiel.

B. Eine Lage, die von beiden Team-Mitgliedern gespielt wird, muss durch dieselbe Marker-Scheibe markiert werden.

C. Wird eine Lage, die von beiden Team-Mitgliedern gespielt wird, verlegt, dann müssen beide Mitglieder von der verlegten Lage werfen.

Formate

A. Bester Wurf (Best Throw)

1. Beide Team-Mitglieder werfen von der Abwurfzone. Dann entscheidet das Team, von welcher der beiden Positionen es den nächsten Wurf machen will. Beide Team-Mitglieder werfen von der gewählten Lage, anschließend wählt das Team wieder, von welcher der beiden Positionen es den nächsten Wurf machen will, usw.

2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn eines der beiden Team-Mitglieder die Bahn beendet.

3. Das Ergebnis eines Teams für eine Bahn ist die Anzahl der für die gespielten Lagen gemachten Würfe, plus etwaige Strafwürfe.

4. Falls ein Team eine geworfene Scheibe aufgehoben hat, bevor sie als Lage gewählt oder mit einer Marker-Scheibe markiert wurde, kann das Team diesen Wurf nicht verwenden. Falls ein Team beide Scheiben aufgehoben hat, ohne eine Lage zu markieren, wird die zweite aufgehobene Scheibe an ihre, nach Ansicht der Gruppe, ursprüngliche Position zurückgelegt und das Team hat von der entsprechenden Lage zu werfen.

5. Falls ein Team-Mitglied fehlt, zu spät kommt oder das Spiel vorzeitig beendet, können die anderen Team-Mitglieder trotzdem spielen, es dürfen aber keine Würfe stellvertretend für das fehlende Team-Mitglied absolviert werden. Ein Team-Mitglied, das zu spät kommt, kann nur zwischen zwei Bahnen in das Spiel einsteigen.

B. Modifizierter Bester Wurf (Modified Best Throw)

1. Modifizierter Bester Wurf wird genauso gespielt wie Bester Wurf, mit der folgenden Ausnahme: Der Direktor kann ein Limit festsetzen, das die Verwendung des Abwurfs eines jeden Team-Mitglieds begrenzt. Wird dieses Limit überschritten, erhält das Team zwei Strafwürfe.

C. Schlechtester Wurf (Worst Throw)

1. Beide Team-Mitglieder werfen von der Abwurfzone. Das gegnerische Team wählt dann, von welcher der beiden Positionen das andere Team zu spielen hat, und zwar mit dem Ziel, das Ergebnis an der Bahn möglichst hoch ausfallen zu lassen. Beide Team-Mitglieder werfen dann von der für sie gewählten Lage, anschließend wählen ihre Kontrahenten wieder, von welcher der beiden entstehenden Positionen das Team werfen muss, und so weiter.

2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn alle Team-Mitglieder die Bahn von derselben Lage aus beenden.

3. Das Ergebnis eines Teams für eine Bahn ist die Anzahl der für die gespielten Lagen gemachten Würfe, plus etwaige Strafwürfe.

4. Falls ein Team eine geworfene Scheibe aufhebt oder markiert, bevor ihre Kontrahenten eine Lage gewählt haben, wird die Scheibe an ihre, nach Ansicht der Gruppe, ursprüngliche Lage zurückgelegt. Die Kontrahenten wählen dann zwischen der entstehenden Lage für die aufgehobene Scheibe, der Lage der anderen Scheibe und der vorherigen Lage als die Lage für die aufgehobene Scheibe.

5. Wählen die Kontrahenten eine klar bessere Lage für das andere Team, können sie vom Direktor disqualifiziert werden.

6. Falls ein Team-Mitglied fehlt, zu spät kommt oder das Spiel vorzeitig beendet, wird das Team disqualifiziert.

D. Schwieriger Wurf (Tough Throw)

1. Schwieriger Wurf wird gespielt wie Schlechtester Wurf mit der folgenden Abweichung: ein Team beendet eine Bahn, wenn ein Team-Mitglied die Bahn beendet.

E. Abwechselnder Wurf (Alternate Throw)

1. Das Team wählt, welches Mitglied den ersten Wurf an der ersten Bahn machen soll. Jedes Team-Mitglied wirft dann von der Lage, die aus dem Wurf des vorhergehenden Team-Mitglieds resultiert, und so weiter.

2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn eines der beiden Team-Mitglieder die Bahn beendet.

3. Das Ergebnis eines Teams für eine Bahn ist die Anzahl der von dem Team gemachten Würfe, plus etwaige Strafwürfe.

4. Ein Wurf durch ein in der Abfolge falsches Team-Mitglied stellt falsches Spiel dar und zieht einen Strafwurf nach sich. Der Wurf wird ignoriert und das in der Abfolge richtige Team-Mitglied macht den Wurf. Falls nach dem Wurf durch das falsche Team-Mitglied noch mindestens ein weiterer Wurf gemacht wurde, erhält das Team zwei Strafwürfe und setzt sein Spiel fort.

5. Jede etwaige Wurfwiederholung von derselben Lage hat durch den selben Spieler zu erfolgen.

6. Ist ein Team-Mitglied an einer Bahn nicht anwesend oder kommt zu spät, erhält das Team ein Ergebnis von vier über Par für diese Bahn. Falls ein Team-Mitglied das Spielen vorzeitig beendet oder disqualifiziert wird, wird das Team disqualifiziert.

F. Modifizierter Abwechselnder Wurf (Modified Alternate Throw)

1. Modifizierter Abwechselnder Wurf wird genauso gespielt wie Abwechselnder Wurf mit der folgenden Abweichung: der Direktor kann festsetzen, welches Team-Mitglied den ersten Wurf an jeder Bahn machen soll.

G. Bestes Ergebnis (Best Score)

1. Jedes Team-Mitglied spielt die Bahn als Einzelspieler.

2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn ein Team-Mitglied die Bahn mit dem niedrigsten für das Team möglichen Ergebnis beendet.

3. Das Ergebnis des Teams an einer Bahn ist das niedrigste Ergebnis eines Team-Mitglieds einschließlich etwaiger persönlicher Strafwürfe plus etwaige Strafwürfe für das Team.

H. Bestes Ergebnis aus Abwechselnden Lagen (Best Score from Alternating Lies)

1. Jedes Team-Mitglieder wirft von der Abwurfzone. Jedes Team-Mitglied wirft dann von der Lage, die aus dem Wurf des anderen Team-Mitglieds resultierte, und so weiter.
2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn ein Team-Mitglied die Bahn mit dem niedrigsten für das Team möglichen Ergebnis beendet.
3. Das Ergebnis des Teams an einer Bahn ist das niedrigste Ergebnis eines Team-Mitglieds einschließlich etwaiger persönlicher Strafwürfe plus etwaige Strafwürfe für das Team.

Anhang C:

Weiterführende Hilfen in Englisch

Regeln: pdga.com/rules

Regeln Q&A: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-qa

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

Kursverzeichnis: pdga.com/course-directory

Technische Standards: pdga.com/rules/technical-standards

Anhang D:

Umrechnungsbestimmungen

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.

Metrisches System	Englisches System
10 Meter	32 Fuß, 10 Zoll
3 Meter	9 Fuß, 10 Zoll
2 Meter	6 Fuß, 6 Zoll
1 Meter	3 Fuß, 3 Zoll
30 Zentimeter	1 Fuß
20 Zentimeter	8 Zoll
1 Zentimeter	1/2 Zoll

Anhang E:

Stichwortverzeichnis

Abstützpunkt (Supporting Point)	802.04.B
Abwurflinie (Tee Line)	802.04.A
Abwurfzone (Teeing Area, Tee)	802.04.A
Auf (Up)	A.04.A
Aus (Out-of-Bounds, OB)	806.02.A

Bahn (Hole)	800
Direktor (Director)	801.02.G
Doppeltes Pflichthindernis (Double Mandatory)	804.01.A
Drop Zone (Drop Zone)	802.05.C
Einfaches Pflichthindernis (Single Mandatory)	804.01.A
Ende einer Runde (Completion of a Round)	808.F
Entferntester Spieler (Away Player)	802.02.C
Erleichterungsbereich (Relief Area)	806.04.A
Falsches Spiel (Misplay)	811.B
Gleich (All Square)	A.04.A
Gruppe (Group)	801.02.A
Halbiert (Halved)	A.04.A
Hindernislinie (Mandatory Line)	804.02.A.1
Hindernisobjekt (Mandatory Object)	804.01.A
Höhenbegrenztes Doppeltes Pflichthindernis (Height Restricted Double Mandatory)	804.01.A
Korb-Ziel, Ziel (Basket Target, Target)	807.A
Lage (Lie)	802.05.A
Lochspiel (Matchplay)	A.01.A
Marker (Marker)	802.05.D
Marker-Scheibe (Marker Disc)	802.05.D
Mini-Marker-Scheibe, Mini (Mini Marker Disc, Mini)	802.06.B
Objekt-Ziel (Object Target)	807.A
Official (Official)	801.02.F
Par (Par)	811.F.5
Players Meeting (Players' Meeting)	811.A
Position (Position)	805.01.A
Provisorischer Wurf (Provisional Throw, Provisional)	809.02.A
Putt (Putt)	806.01.A
Spielbarer Strafbereich (Hazard)	806.05.A
Spielbereich (In-bounds)	806.02.A
Spiellinie (Line of Play)	802.05.D
Spieloberfläche (Playing Surface)	802.05.A
Strafwurf (Penalty Throw)	801.02.E
Turnier-Official (Tournament Official)	801.02.F
Überflüssiger Wurf (Extra Throw)	A.03.C
Übungswurf (Practice Throw)	809.03.A
Unter (Down)	A.04.A
Verpflichtende Wurfbahn (Mandatory Route)	804.01.A
Verwarnung (Warning)	801.02.D
Wurf (Throw)	802.01.A
Wurfwiederholung (Re-Throw)	802.02.D

Zählspiel (Medal Play)	A.01.A
Zeitweiliger Bereich (Casual Area)	806.03.A
Zeitweiliges Hindernis (Casual Obstacle)	803.01.B.1
Zeitweiliges Wasser (Casual Water)	806.03.A
Ziel (Target)	807.A
Zwei-Meter-Regel (Two-Meter Rule)	805.02.A

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 Termini, die nicht bereits im Stichwortverzeichnis aufgeführt wurden:

Anwendung der Regeln: Enforcement

Anzeige: call

Beschwerde: appeal

Bestätigen: to confirm

Zur Ruhe kommen: to come to rest

Sonderregelungen: special conditions

Standverletzung: stance violation

Störeinwirkung: interference

Fragen und Antworten zu den Regeln

Anwendung der Regeln

FA-ANW-1

Gibt es eine bestimmte Reihenfolge dafür, welche Regelübertretung zählt, wenn mehrere Regeln zutreffen?

Ja. Angewendet wird die Regel mit der härtesten Strafe. Im Fall zweier gleich starker Strafen wird die Regelverletzung genommen, die zeitlich früher erfolgt ist. Ein Wurf kann nicht für mehrere Regelverletzungen bestraft werden.

FA-ANW-2

Wie stelle ich fest, welche Regel zuerst übertreten wurde, wenn es bei einem Wurf mehrere waren, keine davon aber bis die Scheibe zum Stillstand kam?

Mit 'zuerst' ist der Zeitpunkt gemeint, zu dem die Scheibe nach allgemeinem Verständnis zum ersten Mal einen Zustand erreicht hat, der gegen eine Regel verstößt. Ein häufiges Beispiel für zwei Regelübertretungen bei einem Wurf ist Aus (OB) und Pflichthindernis. In diesem Fall würdest du den Zeitpunkt, an dem die Scheibe endgültig die Linie ins Aus überflog, mit jenem vergleichen, an dem sie die Pflichthindernis-Linie passierte und das Spiel entsprechend dem fortsetzen, was früher eingetreten ist.

FA-ANW-3

Kann ich gegen eine Entscheidung, die von einem Spieler meiner Gruppe getroffen wurde, Einspruch erheben?

Ja. Der betroffene Spieler (du) kann dann provisorische Würfe ausführen.

FA-ANW-4

Meine Gruppe meint, dass meine Scheibe im Aus (OB) ist, aber ich finde, dass das nicht klar ist. Wird im Zweifelsfall nicht zugunsten des betroffenen Spielers entschieden? Ich bin also nicht im Aus, oder?

"Im Zweifel für den Betroffenen" kommt nur dann ins Spiel, wenn die Gruppe keine Entscheidung treffen kann. Zum Beispiel, wenn zwei Spieler die Scheibe im Spielbereich sehen und die anderen beiden im Aus. Wenn die Mehrheit der Gruppe findet, dass sie im Aus ist, dann ist sie im Aus.

FA-ANW-5

Meine Gruppe hat eine Entscheidung getroffen, die sich später als falsch herausgestellt hat. Sie entschieden, dass meine Lage als im Spielbereich sei, obwohl sie in Wirklichkeit im Aus war. Dadurch spielte ich von einer falschen Lage. Werde ich bestraft?

Möglicherweise. Der TD entscheidet. Du kannst für das Aus bestraft werden, weil das die korrekte Entscheidung für diesen Wurf ist. Du solltest jedoch nicht für das Spielen von einer falschen Lage (also Falsches Spiel) bestraft werden, da du gemäß der Gruppenentscheidung gespielt hast. Wenn Zweifel an der Richtigkeit einer Entscheidung bestehen, solltest Du erwägen, einen provisorischen Wurf zu spielen.

FA-ANW-6

Welche Regeln gelten, wenn ich ein nicht offizielles Turnier oder irgendeine andere Nicht-PDGA Runde spiele?

Wenn du an einer Veranstaltung teilnimmst, bei der angekündigt wurde, dass die PDGA Regeln gelten, werden die PDGA Regeln für Disc Golf angewandt, unabhängig davon, ob die Veranstaltung eine offizielle PDGA-Veranstaltung ist oder nicht. Das Turnier-Handbuch gilt nur für PDGA-Veranstaltungen. Wenn bezüglich der Regeln nichts festgelegt wurde, können sich die Gruppe oder die Teilnehmer der Veranstaltung auf beliebige Regeln einigen, einschließlich der PDGA Regeln.

FA-ANW-7

F: Was geschieht, wenn es keinen Turnier-Direktor gibt?

Alle offiziellen PDGA-Turniere haben einen Turnier-Direktor. Bei nicht-offiziellen Turnieren oder Freizeit-Veranstaltungen, kann, wer auch immer für die Spieler zuständig ist, die Verantwortung des Direktors übernehmen. Wenn niemand die Rolle des Direktors übernehmen will, muss auf einige seiner Aufgaben verzichtet werden. Es könnten zum Beispiel keine Berufungen gegen Gruppenentscheidungen möglich sein. Manche Aufgaben des Direktors können auf anderem Wege verfügbar sein. Zum Beispiel sollte die Kursbeschilderung die Reihenfolge der Bahnen, die Lage von OBs und andere Dinge festlegen, die normalerweise im Players Meeting oder dem Caddie Buch geregelt werden.

FA-ANW-8

Alle Spieler meiner Gruppe sind geprüfte Officials. Manche Regeln verlangen, dass entweder zwei Gruppenmitglieder oder ein Official die Entscheidung über eine Regelauslegung fällen. Kann einer von uns diese Entscheidungen alleine treffen, da wir alle Officials sind?

Nein. Um Entscheidungen bei einem Turnier treffen zu können, ist die Autorisierung als Turnier-Official durch den Direktor erforderlich. Durch Bestehen des Tests wirst du kein Turnier-Official (in den Regeln als Official bezeichnet). Außerdem gibt es Einschränkungen der Entscheidungsbefugnis von Officials abhängig davon, ob sie selbst spielen oder nicht. Ein spielender Official (einschließlich des TD) kann nicht als alleiniger Official Entscheidungen treffen, die Spieler seiner Division betreffen. Ein nicht-spielender Official kann alleine eine Entscheidung treffen, wo die Regeln einen Official dafür vorsehen. Ein Spotter kann Entscheidungen treffen (zum Beispiel die Position einer Scheibe betreffend, die im Aus gelandet ist), wenn er auch ein Official ist. Anderenfalls sollte seine Entscheidung als Beitrag für die Gruppenentscheidung betrachtet werden.

FA-ANW-9

Wird ein Wurf nicht verwendet (z.B. ein aufgegebenen Wurf, ein nicht verwendeter provisorischer Wurf, ein Wurf mit Störeinwirkung oder ein nicht gespielter Wurf beim Doubles), werden Strafwürfe durch diesen Wurf ignoriert. Welche Strafen sind das ganz genau?

Strafwürfe für: Aus, Spielbarer Strafbereich (Hazard), verfehltes Pflichthindernis, Über-Zwei-Meter, Stand, Markierung, unzulässige Erleichterung oder verlorene Scheibe. Alle anderen Strafen und Verwarnungen werden angewandt.

FA-ANW-10

Können Video oder andere Medien als Beweis für eine Regelentscheidung herangezogen werden?

Die PDGA-Richtlinien sehen vor, dass ein Videobeweis nur verwendet werden kann, um das Fehlverhalten eines Spielers festzuhalten, wie in Sektion 3.03 des Turnierhandbuchs festgelegt. Belege für ein Fehlverhalten eines Spielers können zu jedem Zeitpunkt vom Disziplinarausschuss der PDGA beurteilt werden. Eine darüber hinausgehende Verwendung von Video und anderen Medien für Regelentscheidungen in einem Turnier ist nicht erlaubt.

Wurf

FA-WUR-1

Meine Wurfhand prallte während der Ausholbewegung gegen einen Ast. Die Scheibe wurde zu Boden geworfen und rollte vorwärts, vor meine Lage. Gilt das als Wurf?

Nein. Ein Wurf beginnt, wenn sich die Scheibe vorwärts in die beabsichtigte Richtung bewegt. Eine Scheibe, die vor oder während der Ausholbewegung aus der Hand fällt oder aus der Hand geschlagen wird, zählt nicht als Wurf.

FA-WUR-2

Gibt es irgendwelche Einschränkungen dafür, wie ich die Scheibe werfen darf? Darf ich beispielsweise ausschließlich Up-Side-Down-Würfe machen?

Es gibt keine Einschränkungen dafür, wie die Scheibe geworfen werden kann. Du darfst Rückhand, Vorhand, Up-Side-Down, Tomahawk oder jede andere Wurftechnik verwenden. Du darfst die Scheibe auch mit dem Fuß werfen, wenn du willst.

Zeitüberschreitung

FA-ZEI-1

Können die übrigen Spieler werfen, wenn der Spieler, der an der Reihe wäre, nicht anwesend ist? Verschafft das dem abwesenden Spieler mehr Zeit, um zu erscheinen?

Nein. Der Spieler, der nach dem abwesenden Spieler an der Reihe ist, kann werfen, nachdem er 30 Sekunden gewartet hat. Wenn der fehlende Spieler bis dahin nicht erschienen ist, wird ihm ein Ergebnis von 4 Würfeln über Par für diese Bahn angerechnet (im Grunde ist dieser Spieler für diese Bahn zu spät gekommen, so als ob er für seine erste Bahn zu spät erschienen wäre).

Abwerfen

FA-ABW-1

Wie werden die Abwurfzonen gekennzeichnet?

Direktoren können Abwurf- und Drop-Zonen auf mehrere Arten festlegen. Ein Kurs darf mehr als eine Art von Abwürfen verwenden. Frage im Zweifelsfall den Direktor. Einige übliche Arten, Abwurfzonen festzulegen, sind: Wenn ein künstlicher Abwurf, ohne Markierungen, vorhanden ist, dann ist die Abwurfzone die Fläche, die sich von

ihrer Umgebung in Farbe, Material, Höhe und/oder Struktur unterscheidet. Einige Abwürfe verfügen vorne über einen Auslauf. Der Auslauf kann eine andere Farbe haben oder kann der Teil vor der markierten Abwurflinie sein. Der Teil des Abwurfs hinter dem Auslauf ist die Abwurfzone. Wenn eine Abgrenzung markiert ist (egal ob durch eine vollständige oder unterbrochene Linie oder vier Markierungen), dann ist die Abwurfzone die Fläche innerhalb dieser Abgrenzung. Wenn Markierungen verwendet werden, legen die äußeren Kanten der Markierungen die Abwurfzone fest. Wenn kein künstlicher Abwurf vorhanden ist, erstreckt sich die Abwurfzone drei Meter im rechten Winkel zur ausgewiesenen Abwurflinie nach hinten. Wenn die Abwurflinie durch eine Linie markiert ist, ist die markierte Linie Teil der Abwurfzone. Wenn zwei Abwurfmarkierungen die Abwurflinie festlegen, zählen die äußeren Kanten der Markierungen. Wenn es nur ein Abwurfschild oder eine Abwurfmarkierung gibt, ist der Abwurf auf einer Seite und hinter dem Schild oder der Markierung.

FA-ABW-2

Ich habe meinen Abwurf von einem erhöhten Betonabwurf geworfen. 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?

Nein. In den Regeln steht, dass sich zum Zeitpunkt des Loslassens der Scheibe alle Abstützpunkte innerhalb der Abwurfzone befinden müssen. 'Abstützpunkt' bezieht sich auf jeglichen Punkt des Körpers, der sich in Kontakt mit der Spieloberfläche befindet (in diesem Fall der Abwurfzone) und nicht auf Körperteile als Ganzes, wie etwa den Fuß. Der Teil deines Fußes, der über die Abwurfzone hinausragt, ist kein Abstützpunkt, da er keinen Kontakt mit der Spieloberfläche besitzt. Deshalb hat auch keine Regelverletzung stattgefunden.

Lage

FA-LAG-1

Mein Wurf landete auf einer Brücke, die über einen Bach führt, der aus ist. Spiele ich von der Brücke oder liegt meine Scheibe im Aus, da sie sich über dem Bach befindet? Was ist, wenn ich auf der Brücke bin, aber über festem Grund?

Eine Brücke ist ein Beispiel für eine Spieloberfläche, die sich vertikal über einer anderen befindet. Jede Spieloberfläche wird unabhängig von den anderen betrachtet. Falls der TD sie nicht 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.

Die Lage markieren

FA-MAR-1

Ein unerfahrener Spieler meiner Gruppe hat seine Scheibe umgedreht, um so die Lage zu markieren, und von dort geworfen. Wie ist dieser Fall zu handhaben?

Dies ist ein Markierungsfehler, da eine unzulässige Methode angewandt wurde, um die Lage zu markieren. Der erste Markierungsfehler eines Spielers führt zu einer Verwarnung.

FA-MAR-2

Darf ich meine Lage mit einem Mini-Marker markieren, mich dann aber dafür entscheiden, die ursprüngliche Scheibe an ihre Position zurückzulegen und den Mini-Marker wieder aufzuheben?

Nein. Sobald du die geworfene Scheibe aufgehoben hast, kannst du sie nicht mehr zum Markieren verwenden.

FA-MAR-3

Meine Scheibe steckt in einem Baum, genau über dem Stamm. Wie markiere ich sie?

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.

Stand

FA-STA-1

Ein Abstützpunkt ist definiert als "jeder Teil des Körpers eines Spielers" der die Spieloberfläche berührt. Allerdings befindet sich fast immer eine Schicht Kleidung, wie z.B. ein Schuh, zwischen dem Körper des Spielers und der Spieloberfläche. Zählt das?

Ja. Der Ausdruck "Teil des Körpers eines Spielers" sollte so verstanden werden, dass er neben Kleidung auch Hilfsmittel zur Fortbewegung, wie Stöcke oder Krücken, einschließt (sofern sie Halt bieten).

FA-STA-2

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

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 wie möglich verändert. Nicht erlaubt ist es, sich bei einer anderen Person abzustützen, da diese nicht zum Kurs gehört.

FA-STA-3

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, jedoch keine Spieler hineingelangen können. Falls eine Scheibe in eines der Abwasserrohre hineinfliegt, kann dann der Spieler gemäß der Regel zu einer Scheibe unterhalb der Spieleroberfläche seine Lage am Abhang, direkt über der Position der Scheibe markieren, ohne dass er dafür einen Strafwurf erhält?

Ja. Das Innere des Abwasserrohrs ist keine Spielfläche, der Hang darüber 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.

FA-STA-4

Meine Lage für einen kurzen Putt ist bergauf. Kann ich meinen hinteren Fuß auf die Lage, meinen vorderen Fuß vor die Lage platzieren und dann meinen vorderen Fuß vor dem Abwurf anheben? Nach dem Abwurf trägt mich mein Schwung hinter die Lage zurück. Ich nenne das einen "Fade-away" Putt.

Ja, das ist erlaubt. Dein Stand war korrekt als du die Scheibe losgelassen hast, und du hast dich danach nicht über deine Lage hinaus (näher zum Ziel) bewegt.

Hindernisse und Erleichterung

FA-HIN-1

Mein Abwurf liegt unter einem Picknick-Tisch. Kann ich dahinter werfen? Auf dem Tisch?

Im Allgemeinen: nein. Picknick-Tische, wie auch jede andere Park- oder Kurs-Einrichtung, sind Hindernisse auf dem Kurs. Sie müssen wie alle anderen Hindernisse, z.B. ein Busch oder ein Baum, behandelt werden. Wie du deinen nächsten Wurf spielst, hängt vom Picknick-Tisch ab. Wenn genug Platz vorhanden ist, einen Stand darunter einzunehmen, eventuell auch indem du nur ein Bein darunter stellst, dann mach' das. Wenn die Scheibe auf dem Picknick-Tisch liegt und darunter ist Platz, ist es eine Lage über Grund und du markierst direkt darunter und spielst von dort. Wenn die Scheibe oben liegt und darunter ist kein Platz (z.B. bei einem massiven Picknick-Tisch), spielst du von oben, sofern das durchführbar ist. Ansonsten wird der Tisch als massives Hindernis behandelt und du markierst dahinter auf der Spielinie.

FA-HIN-2

Ein großer abgebrochener Ast (30 cm im Durchmesser und 2,5 Meter lang) liegt in meinem Stand. Darf ich ihn bewegen?

Ja, wenn du kannst. Es gibt kein Limit für die Größe eines zeitweiligen Hindernisses, solange es der Definition entspricht. Du kannst es bewegen, solange das durchführbar ist und du innerhalb von 30 Sekunden wirfst, wie es die Zeitüberschreitungs-Regel erlaubt.

FA-HIN-3

Meine Scheibe ist unter einem langen, heruntergefallenen Ast liegen geblieben. Der Ast ist klar vom Baum getrennt, beginnt hinter meiner Scheibe und reicht bis davor. Darf ich den Ast bewegen?

Ja. Wenn ein Teil des Astes deinen Stand oder Anlauf hinter deinem Marker beeinträchtigt, darfst du ihn bewegen, selbst wenn sich ein Teil des Astes zwischen deiner Lage und dem Ziel befindet.

FA-HIN-4

Ein loser, abgebrochener Ast hängt gerade hinter meinem Marker herunter, was es mir schwer macht, einen Stand einzunehmen. Er berührt nicht den Boden. Darf ich ihn bewegen? Bekomme ich zeitweilige Erleichterung?

Nein. Da er sich nicht auf oder hinter deiner Lage befindet (deine Lage ist auf der Spieloberfläche), hat er denselben Status wie ein gesunder, verbundener Ast. Du wirst um ihn herumspielen müssen.

FA-HIN-5

Kann ich eine Erleichterung für hautreizende Pflanzen wie giftigen Efeu, Gifteiche oder Brennnesseln, bekommen?

Nein, außer der Direktor hat zeitweilige Erleichterung dafür erklärt. Diese Pflanzen wirken sich auf Spieler unterschiedlich aus und stellen nur sehr selten ein ernstes Gesundheitsrisiko dar. Wenn deine Scheibe zwischen Pflanzen landet und du nicht von dort spielen möchtest, kannst du, auf Kosten eines Strafwurfs, freiwillige Erleichterung nehmen oder den Wurf aufgeben.

FA-HIN-6

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

Der Direktor kann eine Fläche zum Aus oder zu einem Erleichterungsbereich erklären. In diesem Fall markierst du deine Lage entsprechend der jeweiligen Regel. Wenn der Direktor keine spezielle Behandlung des Bereichs festgelegt hat und du ihn nicht betreten darfst, dann handelt es sich um einen Erleichterungsbereich und du spielst nach der passenden Regel. Beachte, dass du, auf Kosten eines Strafwurfs, freiwillige Erleichterung nehmen oder den Wurf aufgeben kannst.

FA-HIN-7

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

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 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. 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.

FA-HIN-8

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

Nur wenn sich zumindest ein Teil davon am Boden oder hinter deiner Lage befindet. In diesem Fall ist es loser Naturstoff und darf als zeitweiliges Hindernis entfernt werden. Falls es sich dagegen nur in der Flugbahn befindet oder den Boden nicht berührt, darf es nicht entfernt werden.

FA-HIN-9

Ein Spieler, der Erleichterung für Hindernisse oder einen zeitweiligen Bereich nimmt, kann sich nach hinten, entlang der Spiellinie, bis zu ersten möglichen Lage bewegen. Der Direktor kann "größere, weitreichendere Erleichterung" festlegen. Was ist das?

Größere Erleichterung könnte eine Drop Zone, eine Wurfwiederholung oder die Erlaubnis zur Verlegung der Lage sein. Erleichterung (Lageverlegung ohne Strafwurf) wird in außergewöhnlichen Situationen gewährt, damit der Direktor viel Spielraum hat, um mit außergewöhnlichen Situationen fertig zu werden.

Eingeschränkte Wurfbahnen

FA-PFL-1

Mein Wurf hat das Pflichthindernis auf der falschen Seite passiert, ist dann auf der anderen Seite zurückgerollt und vor dem Hindernis liegen geblieben. Habe ich es trotzdem verfehlt?

Ja. Die Pflichthindernislinie erstreckt sich nur auf die unzulässige Seite des Pflichthindernisses. Da es keine Linie auf der zulässigen Seite des Hindernisses gibt, ändert ein Zurückkommen auf dieser Seite nicht den Status des Wurfs. Du hast die Linie überquert und bist nicht über sie zurückgekommen. Also hast du das Hindernis verfehlt. Beachte: Wenn deine Scheibe diese Linie überquert hat und dann über dieselbe Linie zurückgekommen ist, hast Du das Hindernis nicht verfehlt. Eine Möglichkeit, Pflichthindernisse zu verstehen, ist, sich den Weg der Scheibe als Schnur vorzustellen. Ziehe diese Schnur straff und schaue auf welcher Seite sie das Hindernis passiert.

FA-PFL-2

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

Gehe zurück zu deiner letzten Lage.

FA-PFL-3

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 verfehlt?

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. Wenn das feststeht, muss die Gruppe entscheiden, auf welcher Seite dieser Linie deine Scheibe das Pflichthindernis passiert hat.

Eine Position festlegen

FA-POS-1

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

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 und kann dort kein angemessener Stand eingenommen werden, 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 auf dem ersten möglichen Punkt weiter hinten auf der Spiellinie.

Scheibe über 2 Meter

FA-2M-1

Gilt die Zwei-Meter-Regel noch?

Wenn nichts weiter festgelegt wurde, gilt die Zwei-Meter-Regel nicht. Der Turnierdirektor hat jedoch die Möglichkeit, die Zwei-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 und/oder dem Caddie Buch bekannt gegeben.

FA-2M-2

Eine von dem Ziel gehaltene Scheibe ist nicht Gegenstand der Zwei-Meter-Regel. Was gilt für eine Scheibe, die von einer anderen Kursausrüstung gehalten wird, z.B. einem Abwurf- oder Kursschild?

Dies unterliegt der Zwei-Meter-Regel, da es sich nicht um das Ziel handelt. Die einzige Ausnahme ist das Ziel des gerade gespielten Lochs. Wenn du es also irgendwie schaffst, dass deine Scheibe über zwei Metern auf einem Ziel eines anderen Lochs hängen bleibt, unterliegt sie der Zwei-Meter-Regel.

FA-2M-3

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. Die Zwei-Meter-Regel war in Kraft. Wie wird mein Fall behandelt?

Da ein Official entschieden hat, erhältst du den Strafwurf gemäß der Zwei-Meter-Regel. Deine Lage ist direkt unter der Stelle, an der die Scheibe im Baum steckte, so gut wie das von dem Official oder der Gruppe bestimmt werden kann.

Verlorene Scheibe

FA-VER-1

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

Falls deine Gruppe zu der begründeten Überzeugung gelangt ist, dass die Scheibe in den See geflogen 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.

FA-VER-2

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

Die Scheibe bleibt verloren und du wirfst von deiner letzten Lage ab.

Putt-Bereich

FA-PUT-1

Muss beim Putt aus einer Grätsche mein zweiter Fuß auf einer Linie sein, die rechtwinkelig zu meiner Lage verläuft?

Nein. Dein zweiter Fuß kann so nahe am Ziel sein, wie die Hinterseite deines Markers. Dein zweiter Fuß muss also nicht in gerader Linie seitlich des Fußes sein, der sich hinter dem Marker befindet. In Wirklichkeit kann sich der Fuß hinter deinem Marker bis zu 30 cm weiter hinten (die Länge der Lage) und/oder 10 cm seitlich (die Hälfte der Breite der Lage von 20 cm) befinden, was bedeutet, dass dein zweiter Fuß sogar näher am Ziel sein kann. Er kann nur nicht näher sein, als die Hinterseite deines Markers. Denke auch daran, dass die Form, die dieselbe Distanz zum Ziel bestimmt wie die Hinterseite deines Markers, ein Kreis ist, mit dem Ziel als Mittelpunkt.

Aus (OB)

FA-AUS-1

Meine Scheibe ging ins Aus. Darf ich sie für meinen nächsten Wurf holen gehen?

Ja, solange du den nächsten Wurf innerhalb der, von der Zeitüberschreitungs-Regel erlaubten, 30 Sekunden machst.

FA-AUS-2

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?

Ja. Zurückzugehen zur vorherigen Lage ist eine der Möglichkeiten bei Aus. Du könntest auch, mit demselben Ergebnis, einen aufgegebenen Wurf wählen. Du kannst auch optionale Erleichterung, entlang der Spiellinie nach hinten, nehmen. Es würde dich keinen zusätzlichen Strafwurf kosten weil du freiwillige Erleichterung nach einer Strafe für Aus nehmen würdest. Das ist wahrscheinlich die beste Alternative.

FA-AUS-3

Meine Scheibe traf von außerhalb kommend einen beweglichen Zaun, der die Auslinie markiert. Befand sich die Scheibe kurzzeitig über dem 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?

Nein. Der Zaun definiert eine Trennfläche für das Aus, welche sich mit dem Zaun bewegt. 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.

FA-AUS-4

Meine Scheibe ging ins Aus. Kann ich die Regel für freiwillige Erleichterung nutzen und meine Lage entlang der Spiellinie nach hinten markieren, anstatt in 1 m Entfernung zum Aus?

A: Ja. Nach einem Wurf, der zu einem Strafwurf führt und die Festlegung einer Lage erfordert (so wie Aus oder Über-Zwei-Meter), wird optionale Erleichterung gratis (ohne Strafwurf) gewährt.

FA-AUS-5

Mein Wurf landet direkt bei einem Bach der als Aus gilt. Es ist 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?

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 berührt 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, durch Gruppenentscheidung bestimmte, ungefähre Position zurück.

FA-AUS-6

Ein Spieler in meiner Gruppe hat einen Fußfehler begangen und dies wurde angezeigt (und bestätigt). Sein Wurf ging ins Aus. Bekommt er eine Verwarnung, einen Strafwurf oder zwei Strafwürfe?

Die erste Standverletzung eines Spielers führt zu einem Strafwurf. In diesem Fall gab es mehrere Verstöße. Normalerweise zählt der erste Verstoß, der stattfindet. In diesem Fall ist das der Fußfehler (obwohl das nicht wirklich von Bedeutung ist, da es in beiden Fällen einen Strafwurf kostet). Es gibt keine Wurfwiederholung. Also wird die Scheibe als im Aus gespielt. Da ein Spieler nicht Strafwürfe für mehrere Verstöße bei einem Wurf erhalten kann, gibt es nur einen Strafwurf.

FA-AUS-7

In den Regeln steht, du kannst relativ zu dem Punkt markieren, an dem die Scheibe "zuletzt ins Aus ging". Wo liegt dieser Punkt? Zum Beispiel kann die Scheibe längere Zeit über der Aus-Linie fliegen. Liegt der Punkt dort, wo der erste Teil der Scheibe die Linie überquert hat oder wo die ganze Scheibe die Linie überquert hat?

Er liegt dort, wo die ganze Scheibe die Linie überquert hat. Mathematisch gesehen gibt es, da die Scheibe rund ist, einen eindeutigen Punkt, an dem sie den letzten Kontakt mit der Innenkante der Aus-Linie hatte. An diesem Punkt markierst du.

Zeitweilige Bereiche

FA-ZEI-1

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.

Falls du keine zeitweilige Erleichterung mit einer Rückverlegung der Scheibe auf der Spiellinie gewählt hast, musst du deinen Stand wie an jeder anderen Stelle auf dem Kurs einnehmen. Der einzige Fall, in dem du Hindernisse entfernen darfst, ist, wenn du zeitweilige Hindernisse von deiner Lage entfernst. 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 nehmen, den Wurf aufgeben oder eine optionale Wurfwiederholung nehmen.

FA-ZEI-2

Schließt der Ausdruck 'Wasseransammlung' in der Regel zur zeitweiligen Erleichterung Ansammlungen von Schnee oder Eis ein?

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 für Schnee, Eis oder sogar Wasserdampf. Beachte, dass der Direktor Eis oder Schnee zu zeitweiligen Hindernissen erklären kann. In diesem Fall dürfen sie bewegt werden, wenn sie sich auf oder hinter deiner Lage befinden.

FA-ZEI-3

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?

Wenn deine Gruppe zur Ansicht gelangt, 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 Position 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.

Beenden einer Bahn

FA-END-1

Muss ich die Scheibe werfen, wenn ich direkt am Korb stehe oder kann ich sie einfach hineinlegen und loslassen?

Du kannst sie in den Fangkorb legen aber du musst sie loslassen und zur Ruhe kommen lassen, bevor du sie herausnimmst. Das Loslassen ist ein notwendiger Bestandteil des Wurfs. Darum ist das alleinige Berühren der Ketten oder des Fangkorbs mit deinem Putter kein Wurf und beendet nicht das Loch.

FA-END-2

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

Du hast die Bahn noch nicht beendet. Markiere deine Lage unterhalb der Scheibe und setze dein Spiel fort.

FA-END-3

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

Ja, sofern die Scheibe korrekt ins Ziel geflogen ist (über dem Fangkorb und unter der oberen Kettenaufhängung).

FA-END-4

Jeder in meiner Gruppe hat gesehen, 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?

Ja. Ein Wurf, der von außen durch das Gitter des Fangkorbes rutscht oder von oben durch die Streben der Kettenaufhängung fällt, beendet die Bahn nicht, selbst wenn die Scheibe 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, muss die Gruppe entscheiden.

FA-END-5

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?

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 in Richtung Ziel geht. Einige Beispiele für Handlungen, 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 Spielfläche 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 in 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.

FA-END-6

Meine Scheibe ruhte in den Ketten und ich ließ den nächsten Spieler putten. Sein Putt warf meine Scheibe aus dem Ziel und auf den Boden. Muss ich noch einen Wurf machen um die Bahn zu beenden?

Nein. Sobald deine Scheibe zur Ruhe kam und vom Korb gehalten wurde, hast du die Bahn beendet. Du kannst die Scheibe aufheben und zum nächsten Loch gehen.

FA-END-7

Auf einem blinden Loch warf ich eine schnelle, stabile Scheibe, die vor dem Ziel aufkam und mit großer Wucht in Richtung Korb skippte. Als wir ankamen, sahen wir, dass sie sich im Vorderteil des Fangkorbs verkeilt hatte. War das ein Ass?

Wahrscheinlich nicht. Es ist eine Gruppenentscheidung. Mit hoher Wahrscheinlichkeit hat sich die Scheibe von außen kommend im Fangkorb verkeilt. Eine Scheibe muss korrekt ins Ziel fliegen um die Bahn zu beenden. Die Chancen dafür, dass sie über dem Korbrand hineingeflogen ist und sich dann am Weg hinaus verkeilt hat, sind extrem gering. Wenn die Gruppe jedoch keine Mehrheitsentscheidung treffen kann, wird im Zweifel zugunsten des Werfers entschieden und das Ass zählt.

Führen der Scorekarten

FA-SCO-1

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

Ja. Scorekarten, bei denen ein Ergebnis einer Bahn fehlt, sind fehlerhaft und es werden zwei Strafwürfe zum korrekten Gesamtergebnis addiert.

Aufgegebener Wurf

FA-AUF-1

Was ist ein aufgegebener Wurf? Was ist der Unterschied zur alten Regel der optionalen Wurfwiederholung?

Einen Wurf aufgeben bedeutet, dass dieser (außer um den Score zu erhöhen) behandelt wird, als hätte er nicht stattgefunden. Der ursprüngliche Wurf plus ein Strafwurf werden zu deinem Ergebnis hinzugezählt. Wenn du einen Wurf aufgibst, werden die daraus resultierende Lage sowie alle durch ihn anfallenden Strafen ignoriert.

FA-AUF-2

Mein Abwurf auf einer kurzen, leichten Bahn ging in einen dichten Wald und blieb auf einem hohen Baum hängen. Die Zwei-Meter-Regel war in Kraft. Ich würde lieber noch einmal vom Abwurf spielen als aus dem Wald. Ist das dann der dritte oder vierte Wurf?

Es ist der dritte, wenn du deinen Drive aufgibst. Du zählst den ursprünglichen Wurf und addierst einen Strafwurf dafür, dass du diesen aufgibst. Durch einen aufgegebenen Wurf anfallende Strafwürfe werden nicht gezählt.

Provisorische Würfe

FA-PRO-1

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

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 sowie bei ei-

nem verfehlten Pflichthindernis 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. Sobald eine Entscheidung getroffen wurde, werden nur die Würfe der korrekten Wurfreihe gezählt.

Übungswurf

FA-UEB-1

Nachdem ich meine Lage markiert hatte, schleuderte ich meinen Putter circa 3 Meter in Richtung meiner Tasche. Er traf meine Tasche, stellte sich auf und rollte ungefähr 10 Meter den Berg hinunter. War das ein Übungswurf?

Nein. Ein Wurf unter fünf Metern (in der Luft), mit dem Ziel sie beiseite zu legen, ist kein Übungswurf.

FA-UEB-2

Mein Kumpel hat eine nicht verwendete Scheibe beim Abwurf liegen gelassen. Ich hob sie auf und sah ihn am nächsten Loch. Also warf ich sie ihm zu. Er war ungefähr 30 Meter entfernt. War das ein Übungswurf?

Ja. Sie flog mehr als fünf Meter in der Luft. Also war das ein Übungswurf, unabhängig vom Zweck des Wurfs.

FA-UEB-3

Ein Spieler meiner Gruppe ärgerte sich über einen vergebenen, kurzen Putt. Nach Beendigung der Bahn warf er einen kräftigen Putt aus circa zwei Metern Entfernung in die Ketten. War das ein Übungswurf?

Ja. Der Wurf wurde nicht im Wettbewerb ausgeführt und auch nicht, um eine nicht verwendete Scheibe beiseite zu legen oder einem Spieler zurückzugeben. Das macht ihn zu einem Übungswurf.

Störeinwirkung

FA-STO-1

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

Die Scheibe wird relativ zu der Position gespielt, wo sie ursprünglich zur Ruhe gekommen ist. Da es klar über zwei Metern war, erhältst du einen Strafwurf, genauso wie wenn die Scheibe auf dem Baum geblieben wäre. Was den Spieler betrifft, dessen Wurf deine Scheibe getroffen hat: die Regel über Störeinwirkungen gilt nicht für eine im Wettkampf geworfene Scheibe.

Falsches Spiel

FA-FSP-1

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

Falls die falsche Bahn anstelle einer Bahn gespielt wurde, die Teil des Kurses ist, erhält jeder Spieler zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis an dieser Bahn hinzu. Falls die falsche Bahn zusätzlich zu den Bahnen des Turnierkurses gespielt wurde, erhält jeder Spieler zwei Strafwürfe zu seinem Gesamtergebnis hinzu. (Die Würfe an der falschen Bahn werden nicht gezählt.)

FA-FSP-2

Ich habe aus Versehen von der Scheibe eines anderen Spielers geworfen. War das ein Fußfehler oder falsches Spiel?

Das war falsches Spiel, weil die falsche Lage verwendet wurde. Ein Fußfehler, bzw. eine Standverletzung, setzt voraus, dass die korrekte Lage verwendet wird, der Spieler sie aber beim Wurf verfehlt.

FA-FSP-3

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

Nachdem du deinen Fehler nach einem einzigen falsch gespielten Wurf bemerkt hast (dem, den du von der Drop Zone hättest machen sollen), bekommst du einen Strafwurf für das falsche Spiel und gehst zur Drop Zone. Die Strafe für das verfehlt Pflichten Hindernis zählt trotzdem, da sie einen anderen Wurf betrifft. Du erhältst also zwei Strafwürfe auf dieser Bahn. Hättest du, nach dem Verfehlen des Pflichthindernisses, zwei Würfe gemacht, würdest du die Bahn beenden und drei Strafwürfe bekommen (einen für das verfehlt Pflichten Hindernis und zwei für das unbenutzte falsche Spiel).

FA-FSP-4

Nach Abgabe der Scorekarten bemerkte ich, dass ich eine begonnene Bahn nicht beendet hatte. Was ist die Strafe?

Du erhältst zwei Strafwürfe, wie in Regel 811.C festgelegt. Ein zusätzlicher Wurf wird (aufgrund von 811.F.3) für den letzten Wurf der nicht beendeten Bahn addiert. Das Ergebnis für diese Bahn ergibt sich aus den gemachten Würfeln, plus zwei Strafwürfen für das falsche Spiel und einem zusätzlichen Wurf für das Beenden der Bahn.

FA-FSP-5

Während meiner Runde bekam ich Bauchschmerzen und musste eine Toilette aufsuchen. Ich war so lange dort, dass meine Gruppe eine Bahn ohne mich spielte. Kann ich mich ihnen wieder anschließen und eine Strafe für die versäumte Bahn nehmen.

Ja. Diese Art von falschem Spiel heißt "Wegen zu spätem Erscheinen oder Abwesenheit nicht gespielte Bahn". Du erhältst Par plus vier für die Bahn.

FA-FSP-6

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

Das hängt für jeden einzelnen Spieler davon ab, wie viele Würfe er an der Bahn gemacht hat. Für nur einen Wurf gibt es 1 Strafwurf. Wurden zwei oder mehr Würfe gemacht, beendet der Spieler die Bahn und erhält 2 Strafwürfe. Wenn zumindest ein Spieler zwei Würfe gemacht hat, setzt die Gruppe das Spiel fort. Anderenfalls sammelt sich die Gruppe und geht zur richtigen Bahn.

FA-FSP-7

Ein Spieler meiner Gruppe sagte, er würde eine kurze Toilettenpause machen, war aber nicht am Abwurf, als er an der Reihe war. Bald nachdem 30 Sekunden vergangen waren, betrat der Spieler den Abwurf. Erhält dieser Spieler Par plus vier für seine Abwesenheit?

Nein. Ein Spieler ist abwesend, wenn seine Gruppe keinen Hinweis für sein Erscheinen hat. Das ist hier nicht der Fall und der Spieler erhält eine Verwarnung wegen Zeitüberschreitung. Wenn sich der Spieler allerdings für übermäßig lange Zeit von der Gruppe entfernt hat (sagen wir mehr als ein paar Minuten) zählt das als Abwesenheit.

FA-FSP-8

Ich bin zu spät am Kurs angekommen. Die Zwei-Minuten-Warnung war schon vorbei und es stellte sich heraus, dass mir die Bahn 12 auf der anderen Seite des Parks zugewiesen war. Ich konnte unmöglich rechtzeitig dort sein und mich erwartete Par plus Vier für die versäumte Bahn. Da bemerkte ich eine Dreiergruppe auf der nahegelegenen Bahn 3. Wenn ich mich ihnen anschließe, bekomme ich 2 Strafwürfe, da ich auf der falschen Bahn beginne bzw. in der falschen Gruppe. Dadurch erspare ich mir 2 Strafwürfe. Schlau, oder?

Eher nicht. Eine Bahn absichtlich zum eigenen Vorteil falsch zu spielen, kann zur Disqualifikation führen. Die Regeln bezüglich Start auf der falschen Bahn oder in der falschen Gruppe sind für unbeabsichtigte Fehler bestimmt. Vorsätzlich in einer falschen Gruppe zu starten, um eine höhere Strafe zu vermeiden, bringt das Risiko einer noch höheren Strafe, inklusive Disqualifikation, mit sich. In diesem Fall könnte der Direktor sogar begründet beide Strafen verhängen: Par plus Vier auf deiner ersten Bahn (für die Verspätung) und 2 Strafwürfe für den Start auf der falschen Bahn.

Etikette

FA-ETI-1

Einer meiner Konkurrenten treibt gerne Psycho-Spielchen, beispielsweise indem er mir mein Ergebnis für die Runde voraussagt oder dass ich einen Putt verfehlen werde, usw. Kann ich eine Verletzung der Etikette aussprechen?

Möglicherweise. Sich wie ein Idiot zu benehmen, ist nicht explizit als eine Verletzung der Etikette angeführt. Allerdings kann jede "ablenkende oder unsportliche" Handlung bestraft werden. Du und deine Gruppe werden entscheiden müssen, ob das Verhalten des Spielers dies rechtfertigt. Abgesehen davon ist es eine Sache, die du, deine Gruppe und/oder weitere Spieler mit ihm ausmachen müssen. Wenn es

das Verhalten rechtfertigt oder es eine entsprechende Anzahl von Vorfällen bei diesem Spieler gibt, kannst Du den Direktor und/oder den Disziplinarausschuß der PDGA informieren.

Ausrüstung

FA-ASR-1

Darf ich einen Entfernungsmesser verwenden?

Ja, aber du musst trotzdem innerhalb der 30 Sekunden werfen, wie es die Zeitüberschreitungs-Regel erlaubt.

FA-ASR-2

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

Ja. Solange diese Scheiben die im PDGA Technical Standards Dokument genannten Anforderungen (Gewicht, Schärfe des Randes, Biegsamkeit 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.

FA-ASR-3

Ich habe meine Lieblings-Putter im Auto vergessen. Darf ein Freund ihn während der Runde für mich holen gehen?

Ja. Du darfst deiner Tasche nach dem Start der Runde weitere Scheiben hinzufügen. Stelle sicher, dass der Botengang die anderen Spieler nicht stört und dass du die Zeitüberschreitungs-Regel nicht übertrittst. Der beste Zeitpunkt dafür ist zwischen zwei Bahnen.

FA-ASR-4

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

Ja. Es gibt keine Regelung, die den Gebrauch von Mitteln verbietet, die helfen, den Griff zu verbessern. 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.

FA-ASR-5

Ich habe Ultimate gespielt und trage beim Disc-Golf-Spiel gerne griffige Handschuhe. Sind diese erlaubt?

Ja. Handschuhe sind explizit in der Regel 813.02.A als Hilfsmittel erlaubt, um die Abnützung der Haut unter Kontrolle zu halten.

FA-ASR-6

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?

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 Zone oder die Abwurfzone sein, verwendet werden.

Lochspiel

FA-LOC-1

Mein Gegner schenkte mir einen Putt. Ich möchte diesen aber trotzdem werfen, um im Rhythmus zu bleiben. Darf ich das machen?

Nein. Wenn dir ein Gegner einen Putt schenkt, hast du die Bahn beendet. Wenn du danach einen Putt wirfst, ist das ein zusätzlicher Wurf. Der erste zusätzliche Wurf hat eine Verwarnung zur Folge. Weitere führen zu Strafwürfen.

Doubles und Teamspiel

FA-DOU-1

Mein Doubles-Partner hat eine Annäherung mit der Scheibe geworfen, die zur Markierung der Lage diente. Kann ich für meinen Wurf mit einem Mini markieren?

Nein. Team-Mitglieder müssen ihre Lage auf dieselbe Art markieren und dürfen dies nur einmal tun.

Turnierhandbuch

FA-TUR-1

Können Frauen in jeder beliebigen Spielklasse antreten?

Eine Frau kann in jeder Spielklasse antreten, deren Qualifikationskriterien sie erfüllt. Es gibt keine Spielklassen, die nur Männern vorbehalten sind.

FA-TUR-2

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

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.

Zusammenfassung der Regeländerungen

Nach Ansicht des PDGA Regel-Komitees stellt die Regel-Auflage von 2018 eine wesentliche Verbesserung dar. Es wurde sehr viel mehr Arbeit darauf verwendet als für die vorangegangenen Auflagen und sie enthält einen erheblichen Anteil an Änderungen, von denen die wichtigsten unten zusammengefasst wurden.

Falls du Fragen oder Kommentare hast, schreibe bitte an das PDGA Regel-Komitee, dessen Kontaktdaten du auf der PDGA Webseite findest.

Allgemein

Der Regeltext wurde neu strukturiert und folgt nun enger der Abfolge von Ereignissen beim Spielen an einer Bahn. Dies erleichtert das Auffinden der zutreffenden Regel und erlaubt es, inhaltlich verbundene Regeln auch zusammen zu halten. Regeln, die seltene Szenarien (wie etwa Falsches Spiel) betreffen, finden sich am Ende.

Der bisher getrennte Abschnitt mit Definitionen wurde in den Text eingearbeitet. Begriffe sind dort definiert, wo sie zum ersten Mal auftreten. Damit entfällt auch die Notwendigkeit, zwischen Definition und Regel hin- und her zu blättern. Jeder definierte Begriff ist im Index am Ende zusammen mit der Regel, in der er definiert wird, aufgelistet.

Es wurden neue Abschnitte hinzugefügt, um ähnliche Regeln zu bündeln:

Eingeschränkte Wurfbahnen, eingeschränkte Positionen und eingeschränkte Bereiche.

Die Regeln für das Lochspiel und für das Doubles wurden hinzugefügt.

Der Teil mit Fragen und Antworten wurde neu verfasst, umgestellt und stark erweitert.

Neuerungen

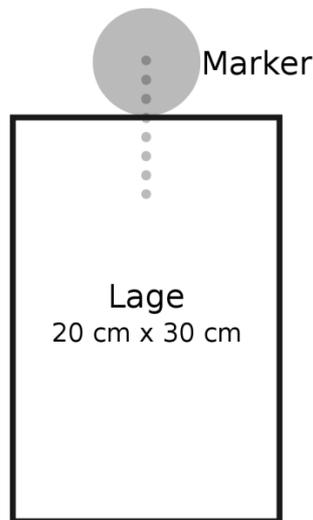
Erleichterungsbereich (Relief Area): Ein Erleichterungsbereich ist im Wesentlichen ein straffreies Aus (OB-Zone). Ein Turnierdirektor kann einen Erleichterungsbereich verwenden, um Spieler von bestimmten Bereichen auf dem Kurs fernzuhalten, beispielsweise der Bereich um einen Ameisenhügel, eine Baustelle oder einen Bereich mit Objekten, die durch das Spiel beschädigt werden könnten.

Spielbarer Strafbereich (Hazard): Ein Bereich, in dem der Spieler einen Strafwurf erhält, aber seine Lage nicht verlegen kann.

Es wurde eine neue Option für das Bespielen des Aus (OB) eingeführt, die allerdings vom Turnierdirektor jeweils freigegeben werden muss: man spielt von der nächstgelegenen Stelle des Spielbereichs (ähnlich einem seitlichen Hemmnis im Golf).

Wesentliche Änderungen

Die Lage ist nun eine Fläche von 20 cm Breite und 30 cm Länge zentral hinter der Markerscheibe.



Kleinere Regeländerungen

Wenn ein Wurf die Lage eines Spielers nicht verändert (beispielsweise beim Verfehlen einer Insel an einer Inselbahn), dann wirft der Spieler anschließend gleich seinen nächsten Wurf, statt wie bisher zuerst die anderen werfen zu lassen.

Bei einer Standverletzung gibt es keine Wurfwiederholung mehr. Der aus der Standverletzung hervorgegangene Wurf zählt.

Die Verwarnung für die erste Standverletzung wurde abgeschafft, bereits die erste Standverletzung zieht einen Strafwurf nach sich.

Die Begrenzung auf 5 Meter bei zeitweiliger Erleichterung wurde fallengelassen. Man kann auf der Spiellinie so weit zurückgehen wie nötig, um eine spielbare Lage zu finden.

Erhält ein Spieler eine Strafe wegen eines Wurfs ins Aus oder über zwei Meter, wird ihm anschließend straffreie optionale Erleichterung (auf der Spiellinie nach hinten) gewährt, falls er das möchte.

Ein Spieler kann unter Inkaufnahme eines Strafwurfs einen soeben gemachten Wurf aufgeben (weitere Strafwürfe aus dem gemachten Wurf verfallen). Der Begriff 'aufgebener Wurf' ersetzt den Begriff 'optionale Wurfwiederholung'.

Die Regeln über Pflichthindernisse (Mandatories) wurden vereinfacht und beziehen sich nur noch auf Würfe, die die falsche Seite des Hindernisses passieren. Nur die Linie, die sich von der falschen Seite des Pflichthindernisses nach außen erstreckt (bei einem doppelten Pflichthindernis beide Linien nach außen) ist relevant.

Andere als das für die gespielte Bahn vorgesehene Ziel unterliegen der Zwei-Meter-Regel, falls diese für das Turnier gilt.

Falls für ein Aus eine Drop-Zone eingerichtet wurde, kann der Turnierdirektor den Spielern erlauben, unter Inkaufnahme von zwei Strafwürfen auch ohne Wurf direkt zur Drop-Zone zu gehen (anstatt beispielsweise erst über einen See werfen zu müssen).

Ein Mindestabstand von 1 m zu einem Aus wird durch eine neue Regel garantiert (für den Fall, dass das Aus eine Ecke bildet).

Die Regel über das Beenden der Bahn wurde vereinfacht: die Scheibe muss zwischen Korbrand und Kettenaufhängung in das Ziel hineinfliegen und dann vom Ziel gehalten werden.

Der Übungswurf wurde neu definiert: ein Wurf der weniger als 5 m fliegt und dazu dient, eine Scheibe zu einem Spieler oder zur eigenen Tasche zurückzubringen, ist kein Übungswurf.

Die Regel zur absichtlichen und einverständlichen Störeinwirkung (ehemals 804.03.G) wurde abgeschafft.

Die Störeinwirkung (Interference) wurde auf den Fall der eigenen Scheibe ausgedehnt: Verändert ein Spieler unabsichtlich den Weg seiner eigenen Scheibe (etwa in dem die Scheibe gegen seine eigene Tasche rollt), erhält er einen Strafwurf. Verändert er absichtlich den Weg seiner eigenen oder einer anderen Scheibe erhält er zwei Strafwürfe.

Ein Spieler kann eine Scheibe entfernen, die auf oder hinter seiner Lage gelandet ist.

Ein Spieler, der zu seinem ersten Wurf an einer Bahn nicht anwesend ist, erhält vier Würfe über Par für die Bahn.

Ein Spieler, der an der falschen Bahn oder in der falschen Gruppe startet, erhält zwei Strafwürfe.