

Dokumentation des Regelabend der Discgolf-Abteilung des DFV
Vortrag vom 24.1.2022

PDGA Regeländerungen zum 1.1.2022

Referent: Frank Neitzel – Moderation: Wolfgang Kraus



Regeländerungen

- 804.01. Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte
- 806.02 Aus (OB)
- 803.01 Hindernisse bewegen
- 803.02. Erleichterung bei Hindernissen
- 802.03. Zeitüberschreitung
- 802.03 C Toilettenpause
- 807 Beenden der Bahn

Klarstellungen

- 805.03 Verlorene Scheibe
- 809.03. Übungswurf

„Kleine Regeländerungen“

- 802.06. Markierungsfehler
- 808. Führen der Scorekarten
- 810 Störeinwirkung
- 811 Falsches Spiel

Teil 2: PDGA Turnierhandbuch

Die relevanten Änderungen und Anpassungen

804.01. Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte

Die Dauerbaustelle 'Pflichthindernis' wurde überarbeitet mit dem Ziel, die Regelung einfacher und verständlicher zu machen. Leider ist die Formulierung noch etwas interpretationsbedürftig, so dass zumindest im zweiten Punkt noch nachgebessert werden dürfte.

Jedes Pflichthindernis ('Mandatory') wird jetzt durch eine vertikale Ebene (im Englischen 'restricted space' genannt) definiert, die sich von dem Hindernis selbst auf der Seite, die nicht passiert werden darf, nach außen erstreckt. Sobald eine Scheibe in diese Ebene eindringt, gilt das Hindernis als verfehlt und das Spiel muss von der Drop-Zone weitergeführt oder, falls keine Drop-Zone ausgewiesen wurde, der Wurf wiederholt werden.

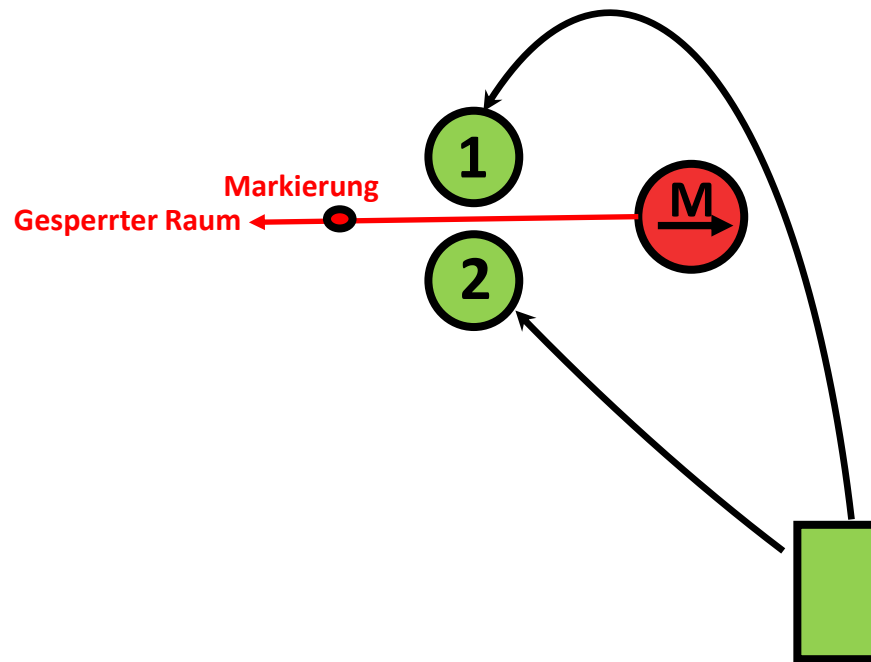
War bisher noch relevant, von welcher Richtung aus man das Pflichthindernis verpasst hat, so ist jetzt allein das Eindringen in die Hindernisebene ausschlaggebend.

Es spielt keine Rolle mehr, ob die Hindernis-Ebene aus Richtung des Tees oder aus Richtung des Ziels passiert wird und ob sie daraufhin wieder zurückrollt. Zudem ist die komplette Bewegung der Scheibe (ihr Flug oder ihr Rollen) ausschlaggebend und nicht mehr nur ihr Verbleib (der Punkt, wo sie zur Ruhe kommt).

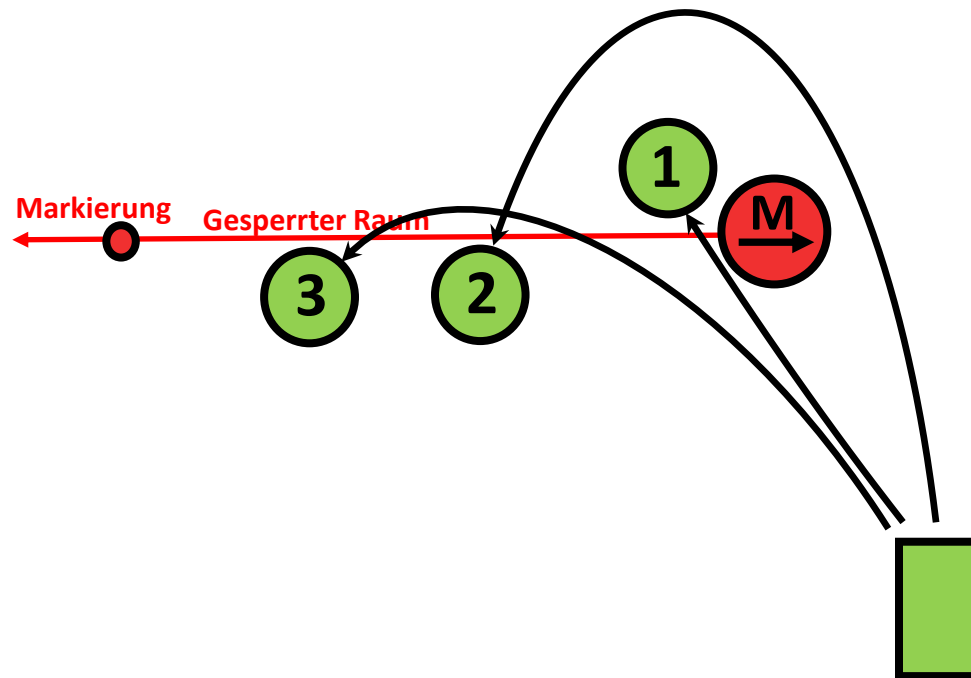
Ist es unklar, ob die Scheibe in der Bewegung die Ebene durchbrochen hat, entscheidet die Gruppe, es sein denn, an der Bahn wäre ein Turnier-Official anwesend und hätte dies beobachtet.

Hinweis für TDs: die Regelung, wonach im Falle, dass kein Verlauf für eine Hindernislinie (bzw. jetzt: den gesperrten Raum) angegeben wurde, die Vertikale zur Verbindung von Tee und Pflichthindernis als Hindernislinie anzusehen ist, wurde gestrichen. Somit ist es unbedingt notwendig, den Verlauf der Hindernisebene festzulegen. Andernfalls gibt es keine Vorgabe dafür, wann das Hindernis genau verpasst wurde und an der Bahn droht allgemeine Konfusion.

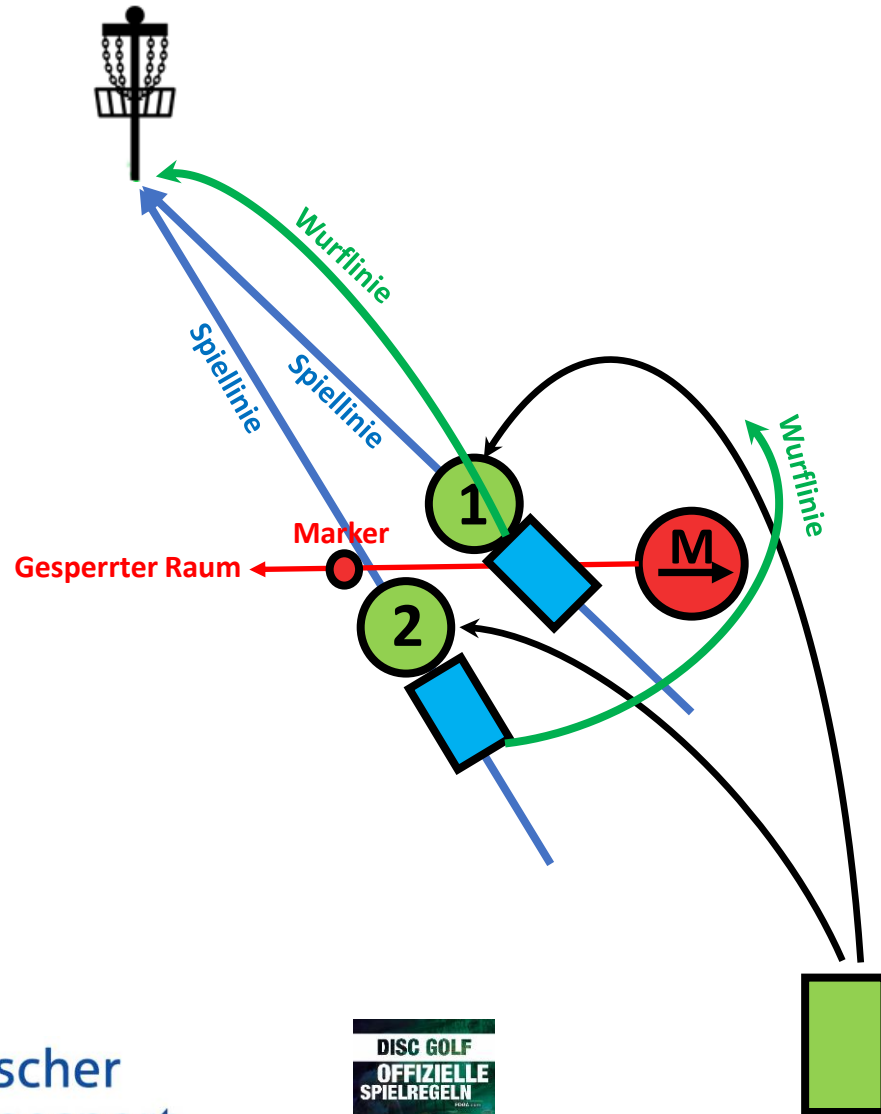
Pflichthindernis nicht verpasst



Pflichthindernis verpasst



Spiellinie neu



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

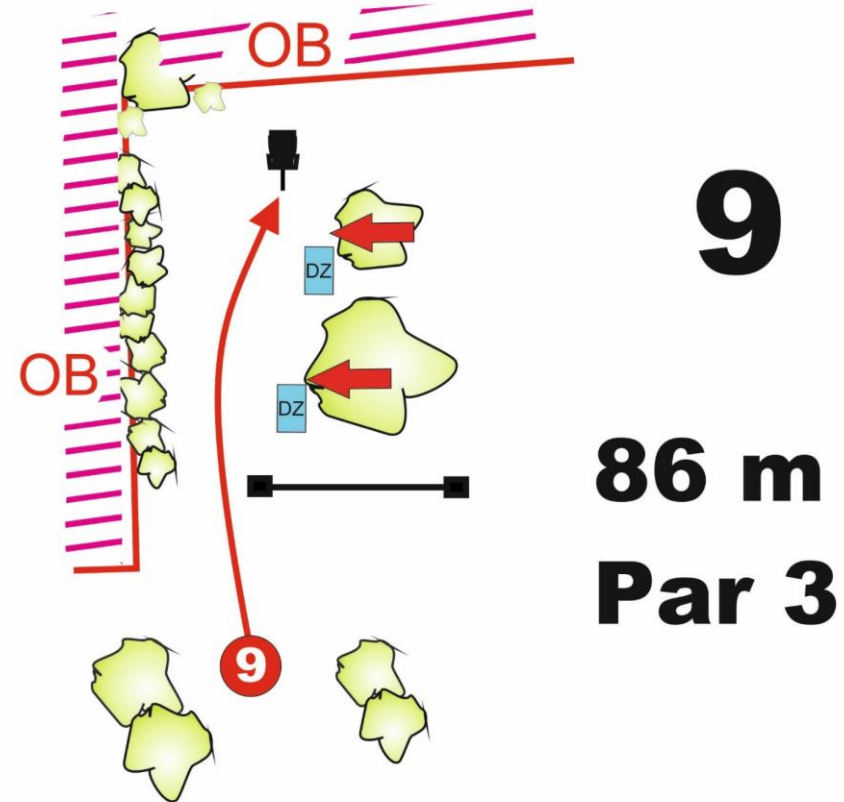


DISCGOLF - Regeländerungen 2022



Beispiel aus der Praxis:

Wie ist mit den Mandos umzugehen?



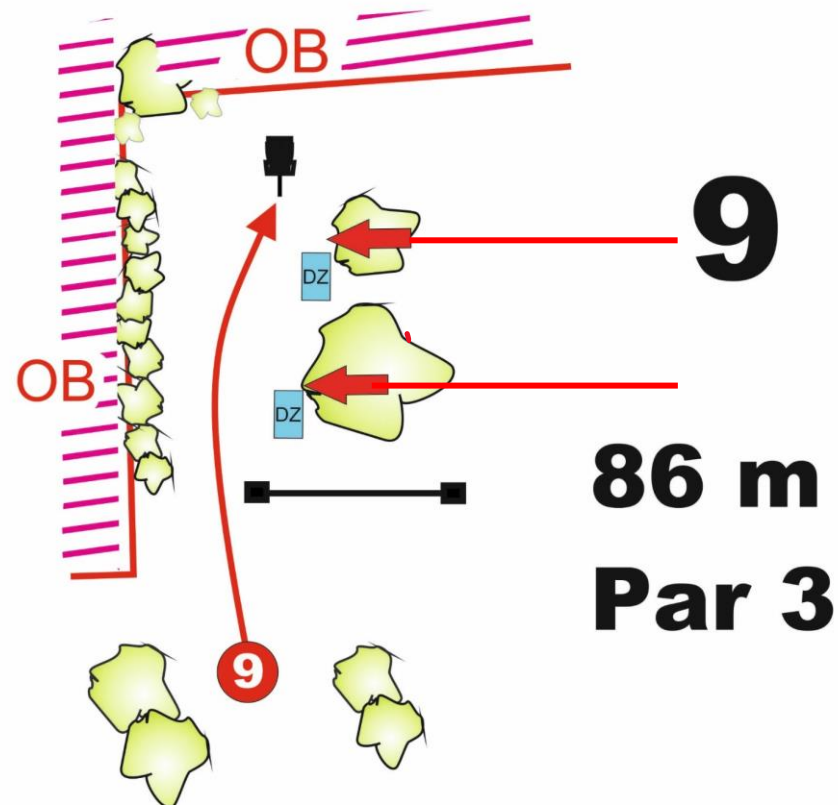
Die Spielbahn ist links und hinten durch einen Zaun begrenzt.
Beide Mandos sind links zu umspielen, bei Verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt.





Beispiel aus der Praxis:

Empfehlung: Schnur spannen und dadurch den gesperrten Raum eindeutig festlegen!
Sonst droht Chaos, denn jeder interpretiert den gesperrten Raum anders. Das sollte verhindert werden.



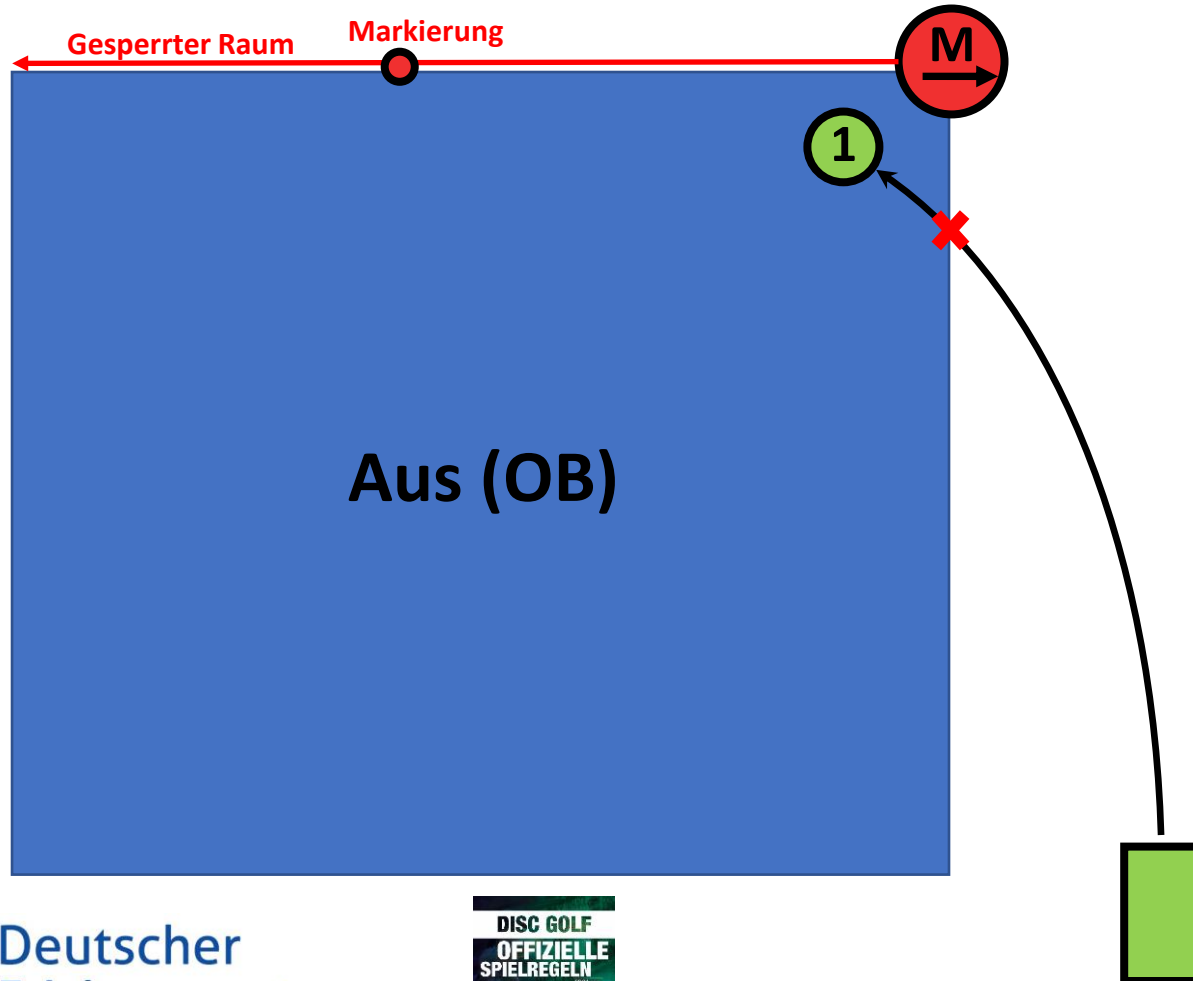
Die Spielbahn ist links und hinten durch einen Zaun begrenzt.
Beide Mandos sind links zu umspielen, bei Verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt.



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.



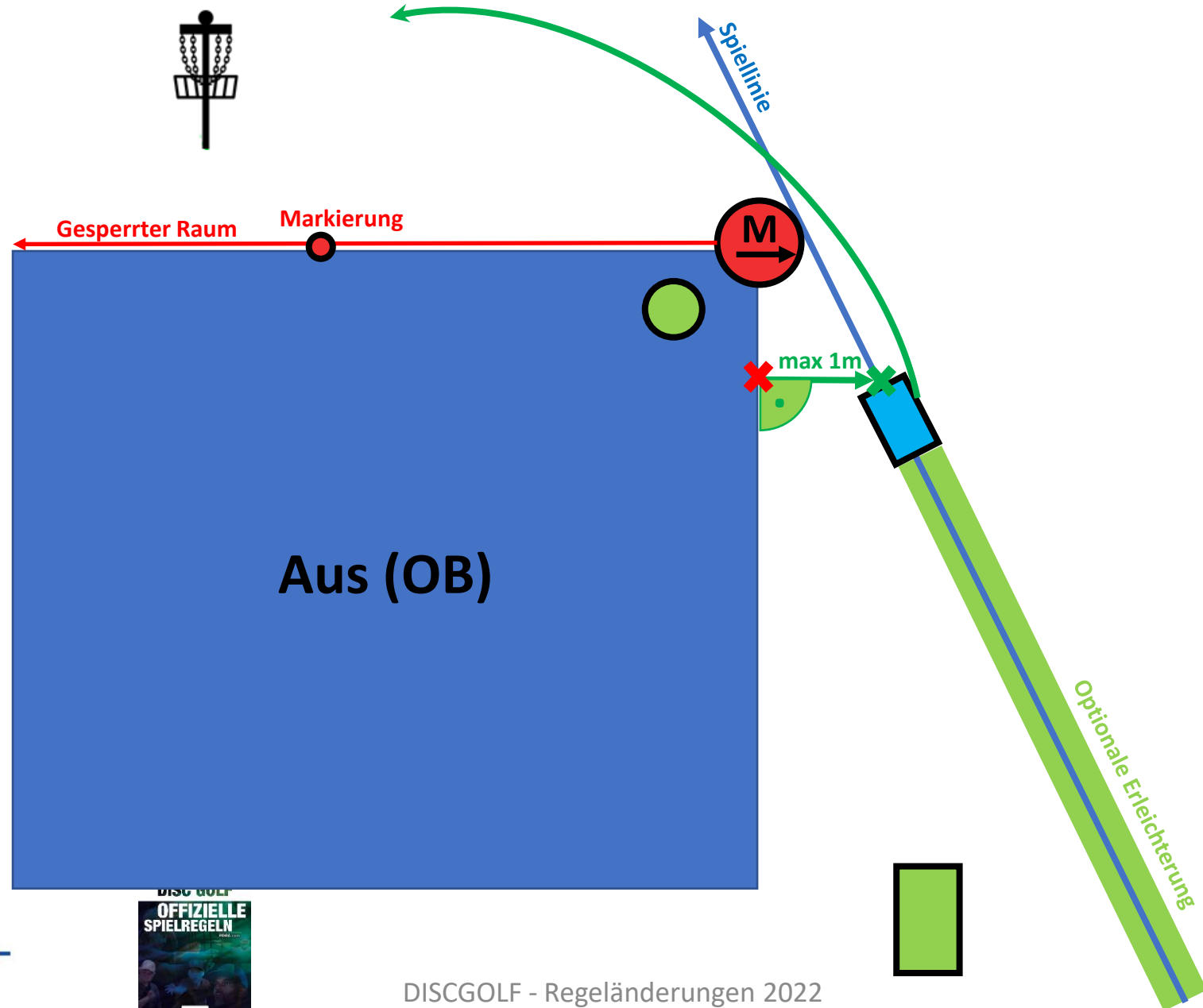
Aus + Verlegung + optionale Erleichterung



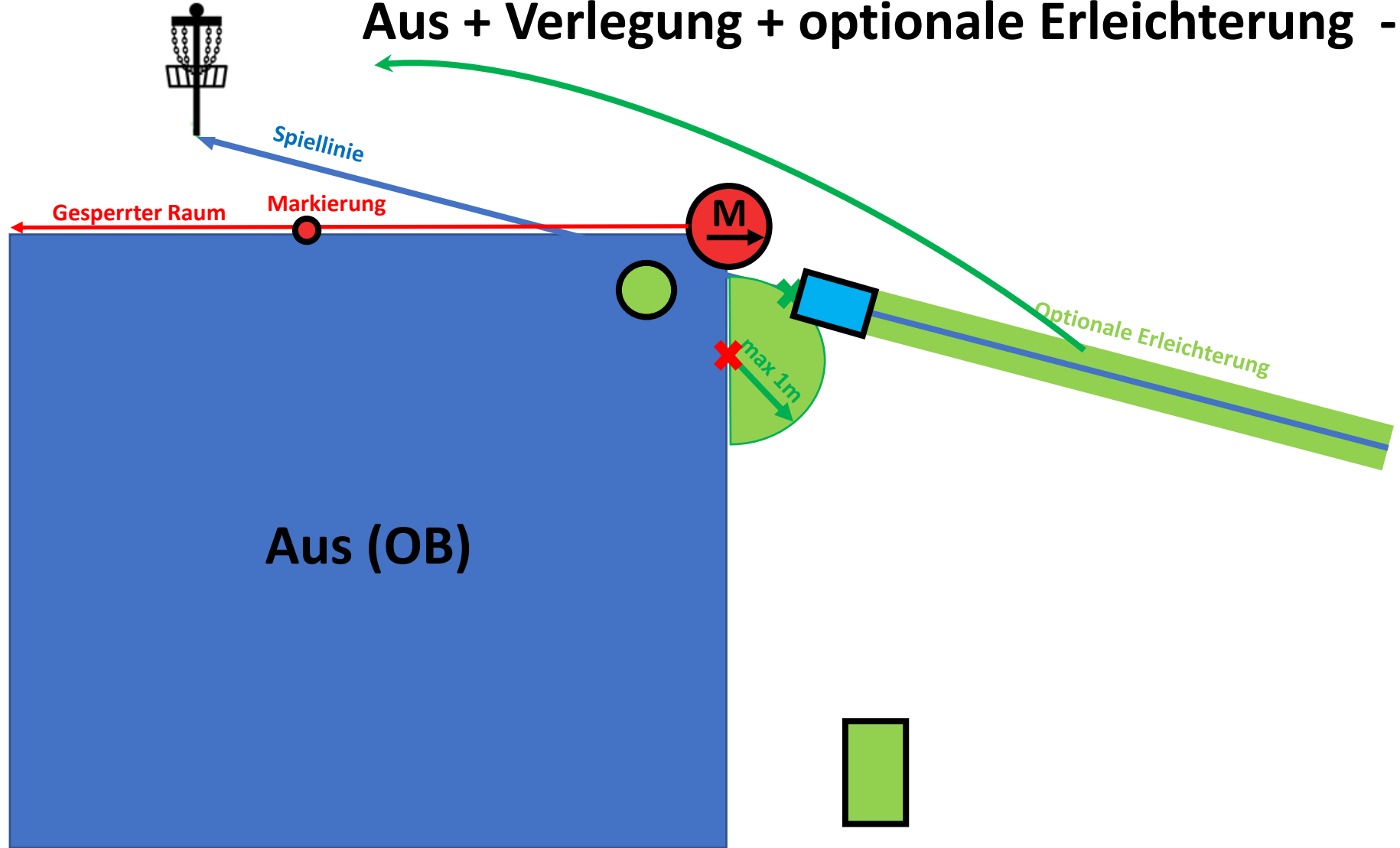
Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.



Aus + Verlegung + optionale Erleichterung - alt

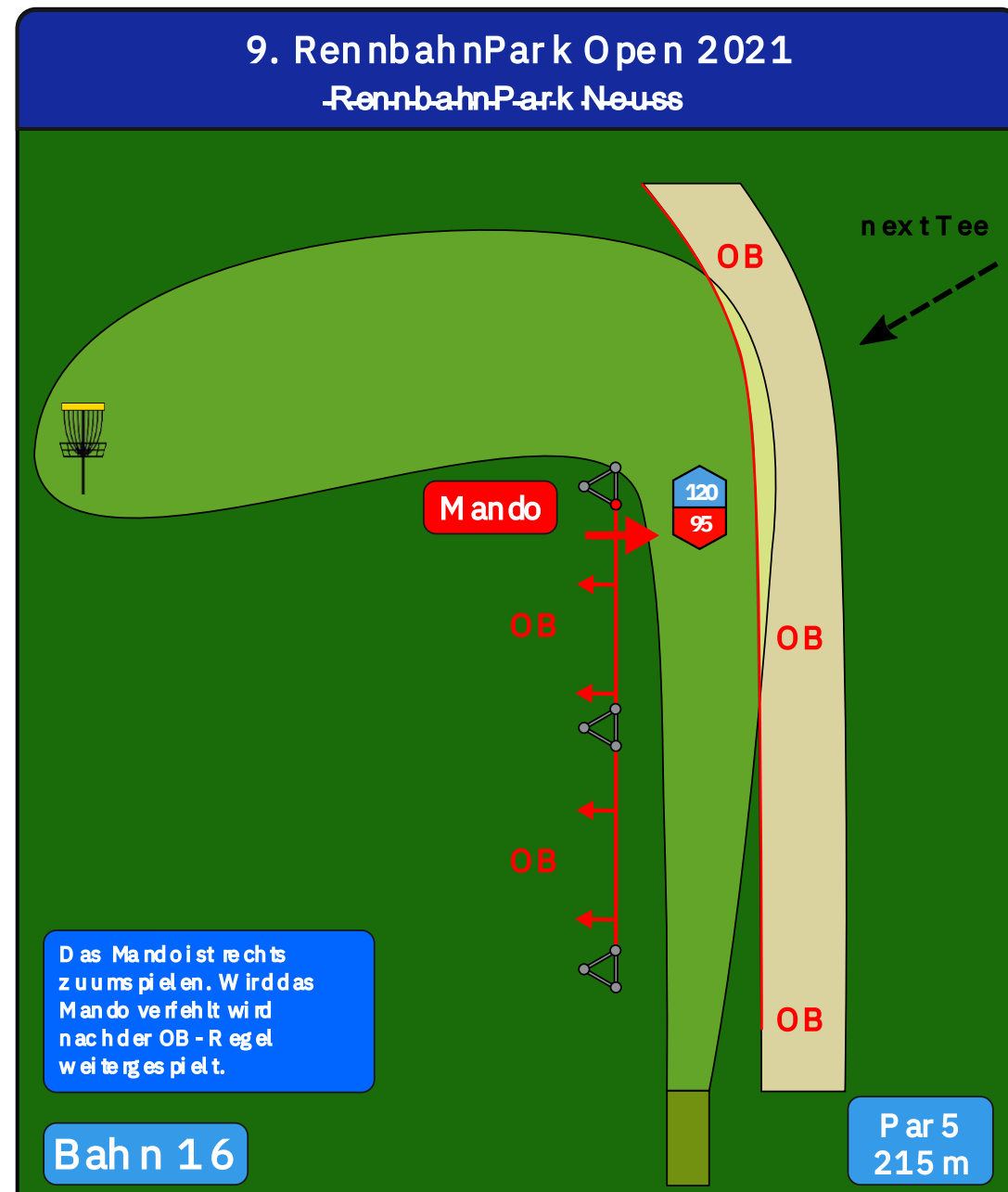


Aus + Verlegung + optionale Erleichterung - neu

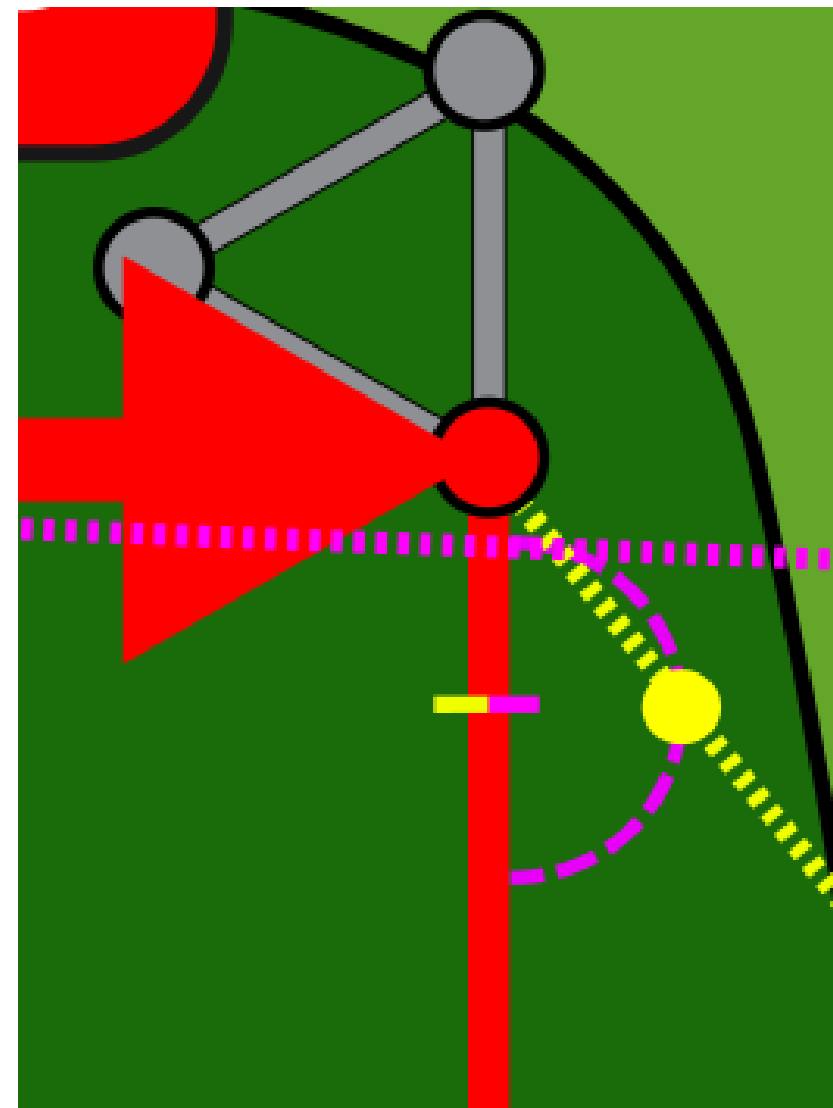
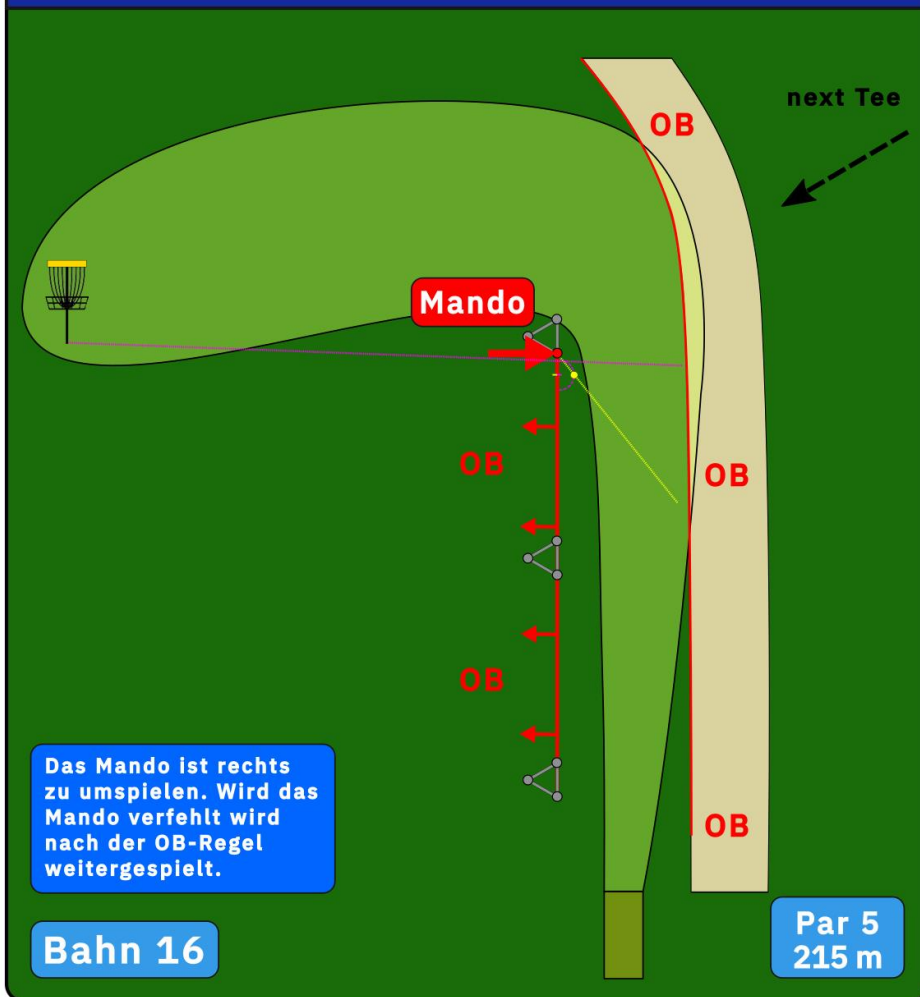




Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.

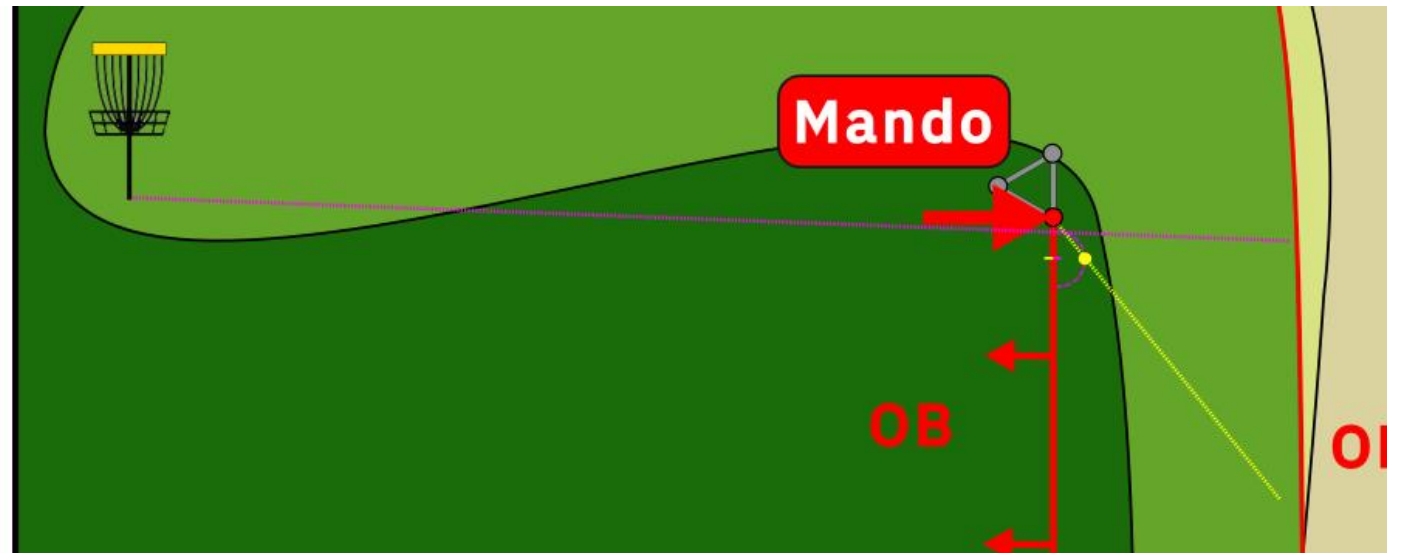
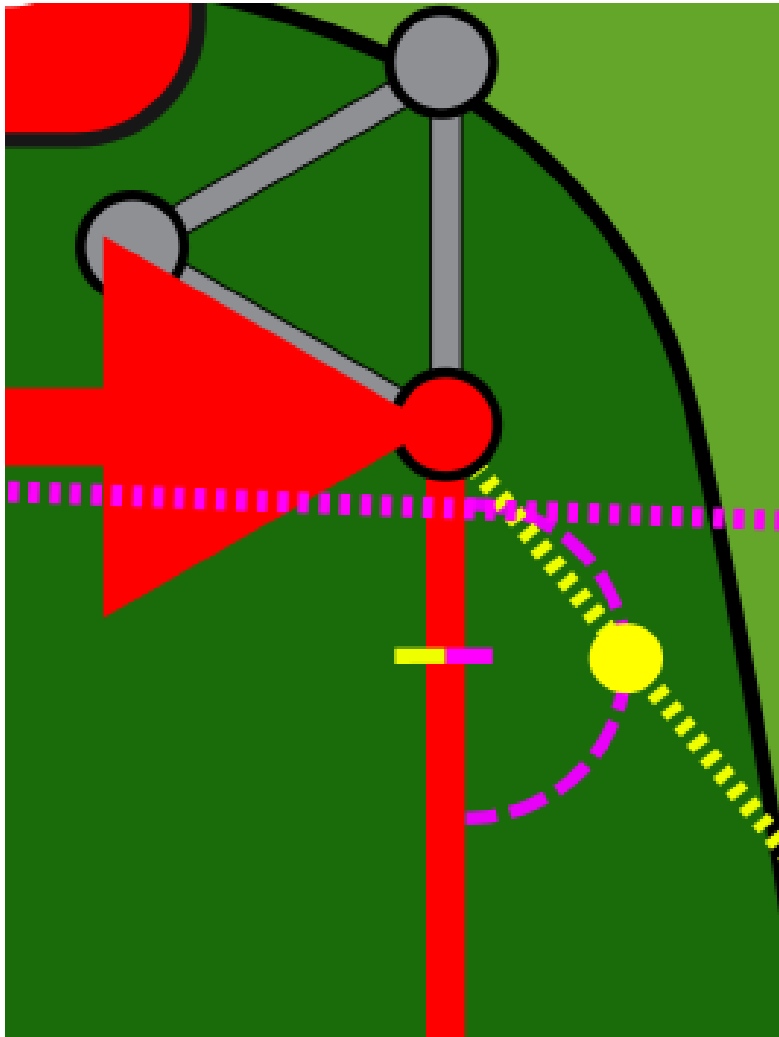


9. RennbahnPark Open 2021
RennbahnPark Neuss



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.





806.02 Aus (OB)

Landet eine Scheibe im Aus, wird von dort ausgehend weiterspielt, wo sie ins Aus gelangt ist (falls sich der Spieler nicht zu einer Wurfwiederholung entschließt und keine Drop-Zone für dieses Aus existiert). Das gilt wie bisher. Neu ist nun: Die neue Lage, die bis zu einem 1 m vom Aus entfernt sein kann, muss nicht mehr senkrecht zur Auslinie markiert werden, sondern dies kann in jedem Winkel erfolgen. Es entsteht somit ein Halbkreis an Platzierungsmöglichkeiten (vorausgesetzt die Auslinie wäre an dieser Stelle gerade). Allerdings ist zu beachten, dass der Stand des nächsten Wurfes nicht im Aus befinden darf, was ev. unvermeidlich wird, wenn die Lage entlang der Auslinie verlegt wird.

Tipp: Da nach einem Wurf ins Aus eine straffreie optionale Erleichterung genommen werden kann, erweitert sich der Raum für die neue Lage erheblich, allerdings nur auf der Spiellinie nach hinten.

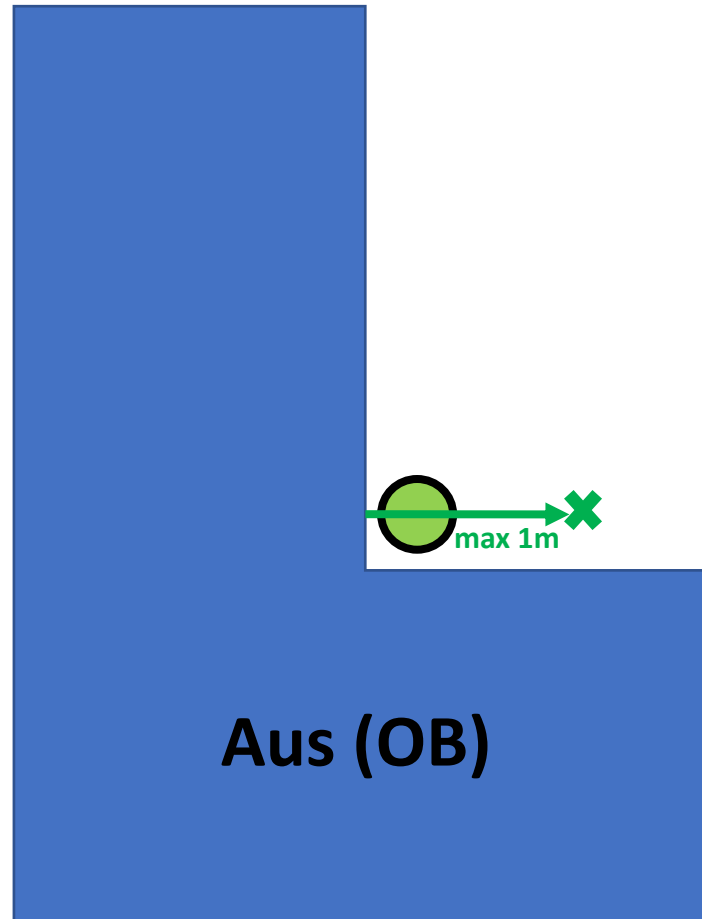
806.02 Aus (OB)

Achtung: die neue Regelung gilt nur für den Fall, dass die Scheibe im Aus war. Liegt sie im Abstand von weniger als 1 m zu einer Auslinie, darf die Lage weiterhin nur senkrecht zur Auslinie vom Aus weg verlegt werden.

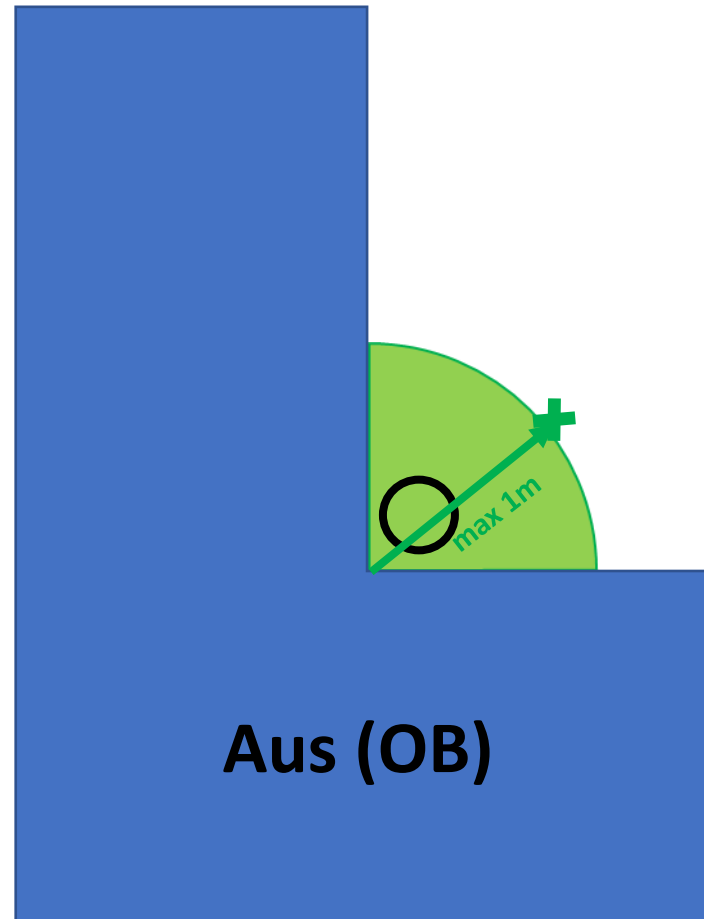
Einschränkung: Für den Fall, dass die Auslinie einen Knick hat (d.h. einen Winkel von weniger als 180 Grad besitzt) und die Scheibe weniger als 1 m von einer solchen Ecke entfernt liegt, gibt es nun eine zusätzliche Option. In diesem Fall darf die Scheibe an eine neue Lage, die bis zu 1 m von der Ecke entfernt liegt, verlegt werden (das Gebot zur senkrechten Verlegung ist somit aufgehoben).

Anmerkung: in diesem letzten Fall gibt es keine Möglichkeit, eine straffreie optionale Erleichterung zu nehmen.

Winkel zu Aus alt + neu



Winkel zu Aus zusätzlich neu



Aus (OB)



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.



Komplex Hindernisse und Erleichterung

7 Arten von „Erleichterung“

	Hindernisse Bewegen	Erleichterung bei spezifischen Objekten	Erleichterung bei großen Objekten	Optionale Erleichterung	Zeitweiliger Bereich (Casual Area)	Erleichterungs- bereich (Relief Area)	Aus (OB)
	803.01	803.02.A	803.02.B	803.02. D	806.03	806.04	806.02
Optional	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Initiative	S	S/TD	S	S	TD/S	TD	TD
Strafe	nein	nein	nein	1	nein	nein	1

803.01 Hindernisse bewegen

Die Bedingung, unter der ein Gegenstand bewegt werden darf, um einen Wurf zu machen, wurde spezifiziert. Jetzt gilt: der Gegenstand muss den Boden berühren und zwar dort, wo der Spieler einen Abstützpunkt wählen könnte. Gegenüber der alten Regelung schließt das das Entfernen von Gegenständen aus, die nur den Anlauf (aber nicht den Stand) behindern oder die in Ästen hängen ohne den Boden zu berühren.

803.02. Erleichterung bei Hindernissen

Kann ein Gegenstand, der den Wurf behindert, nicht bewegt werden, gibt es unter gewissen Bedingungen die straflose Möglichkeit, von einer neuen, nach hinten verlegten Lage abzuwerfen.

Abgesehen von Tieren, Menschen und allem, was vom Turnierdirektor konkret benannt wurde, gilt dies generell für größere Hindernisse, die einen regelkonformen Stand unmöglich machen (beispielsweise einen Fels oder dicken Baumstamm direkt hinter der Scheibe). Neu ist: auch Hindernisse, die nicht massiv sind (wie etwa Büsche) kommen für Erleichterung in Frage, vorausgesetzt, es ist durch sie physikalisch unmöglich, einen korrekten Stand einzunehmen. Beispielsweise bei einem Haselnussstrauch, dessen Triebe nur wenige Zentimeter auseinanderstehen.

Die Lage nach Erleichterung befindet sich dann (d.h. im Fall eines großen Hindernisses) am nächstmöglichen nach hinten gelegenen Punkt auf der Spiellinie, auf der ein regelkonformer Stand eingenommen werden kann.

Hinweis: die Möglichkeit zur optionalen Erleichterung unter Inkaufnahme eines Strafwurfs ist davon natürlich nicht betroffen.

802.03. Zeitüberschreitung

Die Regelung für erlaubte Zeit, um einen Wurf auszuführen, wurde strenger gefasst. Zwar bleibt es bei dem 30-Sekunden-Zeitfenster, doch wurde die Bedingung, dass die Bahn frei von Störungen („free of distractions“) sein muss, gestrichen. Es bleibt dabei, dass die Bahn spielbar sein muss, d.h. dass keine Gefahr für andere besteht.

Konkret bedeutet die Änderung, dass Störungen im Sichtfeld, die aber hinter der möglichen Flugbahn passieren, nicht mehr dazu berechtigen, mit dem Werfen zu warten.

802.03 C Toilettenpause

Neu ist der Absatz 802.03 C. Darin wird jedem Spieler das Recht eingeräumt, jederzeit eine Toilettenpause zu nehmen. Wie lange die Pause sein darf, ist nicht konkret festgelegt. Es heißt, dass sie ‚angemessen‘ sein muss.

Im Sinne des Turnierablaufs und der Fairness gegenüber den anderen Mitspielern wäre es sicher sinnvoll:

- Die Toilettenpause nicht gerade am (vom der Toilette) entferntesten Punkt des Kurses zu nehmen.
- Die Pause nicht während einer Bahn sondern zwischen zwei Bahnen zu nehmen.
- Am besten natürlich an einem Abwurf, an dem es eh einen Stau gibt.
- Möglich ist auch, dass der betroffene Spieler eine Bahn mit Erlaubnis der Gruppe außerhalb der Reihenfolge beendet (die letzten Würfe macht, obwohl er noch nicht an der Reihe wäre), um die anschließende Wartezeit der Gruppe zu minimieren.

807 Beenden der Bahn

Bisher durfte eine Scheibe nicht von außen durch den Auffangkorb in den Korb gelangen oder durch die Kettenaufhängung nach unten in die Ketten oder den Korb fallen, damit dies als regelkonformes Beenden gewertet werden konnte. D.h. die Spieler mussten wissen, wie eine Scheibe in den Korb gelangt ist, um 100% sicher zu sein, ob die Bahn beendet wurde.

Dies wurde nun gestrichen. Ausschlaggebend ist allein die Lage der Scheibe, wenn sie im Korb zur Ruhe kommt: Wird sie von den Ketten oder dem Auffangkorb gehalten, ist die Bahn beendet. Dies gilt auch für Scheiben, die von außen an den Auffangkorb geflogen sind und sich eingeklebt haben. Ausgeschlossen werden weiterhin Scheiben, die oben auf der Kettenaufhängung liegen oder nur von dieser gehalten werden.

Kleinere Änderungen



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.



DISC GOLF - Regeländerungen 2022

802.06. Markierungsfehler

Eine Lage falsch zu markieren, wird erst dann strafbar, wenn ein Wurf erfolgt ist.

808. Führen der Scorekarten

Die Frist für Abgabe der Scorekarten ist nun 30 min nach Rundenende der betreffenden Gruppe, nicht wie bisher der letzten Gruppe in der Runde.

810 Störeinwirkung (Interference)

Die Regelung für den Fall, dass ein Spieler auf den eigenen Wurf einwirkt (etwa weil der Wurf gegen seine eigene Tasche rollt), wurde geändert. Nun wird der Wurf wie ein aufgegebenener Wurf (809.01) behandelt. D.h. der Spieler muss unter Inkaufnahme von 2 Strafwürfen (1 Strafwurf und der Anrechnung des gemachten Wurfes) den Wurf wiederholen.

Die Aufforderung an einen anderen Spieler, die eigene Scheibe zu stoppen, wird, sofern befolgt, wie eine eigene Einwirkung auf die Scheibe behandelt.

Unverändert gilt: Wird der eigene Wurf von einem anderen Spieler absichtlich beeinflusst, erhält der beeinflussende Spieler 2 Strafwürfe und der betroffene Spieler kann wählen, ob er den Wurf straffrei wiederholen, oder von der sich ergebenden Lage werfen will.

811 Falsches Spiel

Unterscheidung von Abwesenheit und Fehlen

Bisher wurde beim einem zu spät erscheinenden Spieler nicht unterschieden, ob er in der Runde bereits anwesend war oder nicht. Nun gilt:

War der Spieler bereits anwesend, gilt wie bisher: nachdem er an der Reihe ist, hat er 30 Sekunden, um seinen Wurf auszuführen, ist er bis dahin nicht erschienen, erhält er Par plus 4 Strafwürfe.

War der Spieler im Verlauf der Runde noch nicht anwesend, gilt neu: Der Spieler erhält die Par plus 4 bereits dann, wenn er zum Zeitpunkt, zu dem die Gruppe beginnen soll (d.h. der erste Spieler der Gruppe loslegen kann) nicht anwesend ist.

811 Falsches Spiel

Falsche Gruppe

Die Möglichkeit, sich einer Gruppe anzuschließen, der man nicht zugeteilt wurde (unter Inkaufnahme von 2 Strafwürfen), wurde gestrichen. Der Spieler muss seine korrekte Gruppe aufsuchen. Bis er dies erreicht hat, werden ausgelassene Bahnen mit einer Strafe von 4 über Par geahndet.

811 Falsches Spiel

Falsche Startbahn

Die bisherige Regelung konnte dazu führen, dass eine Gruppe auseinandergerissen wird, weil die Spieler, die an einer falschen Bahn begonnen hatten, diese mit zwei Strafwürfen zu Ende spielen sollten, während die anderen Spieler in der Gruppe die Bahn nicht beginnen sollten.

Mit der neuen Regelung bleibt die Gruppe zusammen: Falls von den Gruppenmitgliedern jeweils maximal 1 Wurf an der Bahn gemacht wurde, stoppt die Gruppe ihr Spiel und jeder Spieler, der geworfen hat, erhält einen Strafwurf. Wurde von mindestens einem Spieler an der Bahn ein zweiter Wurf gemacht, gilt die alte Regelung: die Gruppe spielt die Bahn zu Ende und jeder Spieler erhält zwei Strafwürde zu seinem Ergebnis hinzu.

Klarstellungen



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.



DISCGOLF - Regeländerungen 2022

Klarstellungen

805.03 Verlorene Scheibe

Die Strafe von 2 Wüfren (1 Strafwurf und die Wiederholung des Wurfes, der zu der verlorenen Scheibe geföhrt hat) für eine verlorene Scheibe bleibt, auch wenn sie später (nach Ablauf der 3-Minuten-Suchfrist) gefunden wird. Eine verlorene Scheibe kann wieder verwendet werden, falls im Laufe der Runde noch gefunden wird.

809.03. Übungswurf

Ein Spieler erhält für eine Übungswurf einen Strafwurf. Der Übungswurf selbst wird aber nicht gezählt.

PDGA Turnierhandbuch



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.



DISCGOLF - Regeländerungen 2022

PDGA Turnierhandbuch

Das Turnierhandbuch enthält Durchführungsbestimmungen für PDGA Turniere. Inwieweit diese Regelungen auch für DFV-Turniere gelten, regelt die einschlägige Spielordnung oder die Bundesspielordnung.

Die Änderungen im Turnierhandbuch sind etwas umfangreicher als im Regelteil, allerdings bezieht sich ein Großteil davon auf Startmodalitäten, die in Deutschland innerhalb der Turnierserien geregelt werden.

Wer dies nachlesen will: gemeint sind vor allem die neuen Regelungen zur Vergabe der Startplätze in 1.02 C und die Möglichkeit zu niederschweligen ‚Ligen‘ in 1.14.

PDGA Turnierhandbuch

Vor allem relevant für deutsche Turniere sind folgende Punkte:

1.10 A:

Bei allen PDGA Turnieren darf Preisgeld nur noch an Spieler mit einer PDGA Mitgliedsnummer ausbezahlt werden (d.h. aktuelle oder ehemalige Mitglieder).

1.05 H:

Für das Scoring während der Runde muss die Turnierleitung Scorekarten aus Papier oder Karton bereithalten, unabhängig davon, ob die Gruppe ihre Ergebnisse elektronisch führt oder nicht.

PDGA Turnierhandbuch

1.09 B:

Bei einem Sudden-Death-Steichen wird die Reihenfolge an der ersten Bahn gelöst. Die Reihenfolge an den weiteren Bahnen soll rotieren.

1.12 H:

Videomaterial ist für Regelentscheidungen während der Runde nicht zulässig. Lediglich um Fehlverhalten gemäß Abs. 3.03 zu dokumentieren, kann Videomaterial herangezogen werden.

1.06 K:

Schattengruppen sind nur in Ausnahmefällen erlaubt. Die Praxis einiger Turnierorganisatoren, trotz Simultanstart mehr Gruppen als Bahnen aufzustellen (etwa wegen sehr hoher Anmeldezahlen), führt nun zu der expliziten Regelung, dass eine Schattengruppe (d.h. eine zweite Gruppe auf einer Bahn) nur in Ausnahmefällen, die von der Turnierorganisation nicht zu beeinflussen sind (etwa Unspielbarkeit einer Bahn nach Unwetter) erlaubt sind.

Fragen - Diskussion



Deutscher
Frisbeesport-
Verband e.V.



DISC GOLF - Regeländerungen 2022

Vielen Dank für die Teilnahme

Die Regeln 2022 gehen nächste Woche auf [Discgolf.de](https://discgolf.de) online.

Gedruckte Regelhefte werden in Kürze produziert und über die Landesverbände verteilt.