

Bundesspielordnung der Disc-Golf-Abteilung des Deutschen Frisbeesportverbandes

Inhalt

Abschnitt 1: Allgemeines.....	2
Abschnitt 2: Spielregeln	2
Abschnitt 3: Ausrichter und Turniere	2
Abschnitt 4: Turnierablauf	2
4.1 Turnierausschreibung.....	2
4.2 Teilnahmeberechtigung und Turnieranmeldung.....	3
4.3 Rücktritte und Rückerstattungen.....	3
4.4 Nichterscheinen.....	4
4.5 Trainingsrunden und Spielbeginn	4
4.6 Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes	5
4.7 Unterbrechung des Spiels	5
4.8 Reduzierung des Starterfeldes	7
4.9 Auflösen von Gleichständen ('Tie-Breaks')	7
4.10 Preisverteilung.....	8
4.11 Officials	8
Abschnitt 5: Qualifikation für Divisionen	9
5.1 Allgemein	9
Abschnitt 6: Verhaltensregeln	10
6.1 Allgemein	10
6.2 Spieltempo	10
6.3 Fehlverhalten von Spielern	10
6.4 Kleidungsrichtlinien.....	12
6.5 Transportmittel und Caddies.....	12
6.6 Verpflichtungen gegenüber Medien und Sponsoren	13
6.7 Händlerrichtlinien.....	13
6.8 Rechte und Pflichten des Turnierdirektors	13
Abschnitt 7: Änderungshistorie.....	15

Abschnitt 1: Allgemeines

- a) Die Bundesspielordnung der Disc-Golf-Abteilung (DGA) des Deutschen Frisbeesportverbandes (DFV) ist die Grundlage für den Disc-Golf-Spielbetrieb im Rahmen des DFV und seiner Mitgliedsverbände. Sie ist für alle Veranstaltungen des Bundesverbandes und seiner Mitgliedsverbände verbindlich.
- b) Änderungen an dieser Bundesspielordnung bedürfen der Zustimmung der Delegiertenversammlung der DGA.
- c) Die Mitgliedsverbände und der Bundesverband können abweichende oder weiterführende Regelungen für den Spielbetrieb in ihrem Zuständigkeitsbereich erlassen. Diese bedürfen der Zustimmung des geschäftsführenden Vorstandes oder der Delegiertenversammlung der DGA.

Abschnitt 2: Spielregeln

Für den Spielbetrieb gelten die jeweils aktuellen offiziellen Regeln für Disc-Golf in ihrer deutschen Übersetzung, einschließlich der zusammen mit diesen Spielregeln veröffentlichten Anhänge zum Team- und Doppelspiel und zum Lochspiel.

Abschnitt 3: Ausrichter und Turniere

- a) Jedes offizielle DFV-Turnier bedarf der Genehmigung durch ein zuständiges Gremium des DFV.
- b) Jedes offizielle DFV-Turnier wird durch den Bundesverband oder seine Mitgliedsverbände an einen Ausrichter vergeben oder durch den Bundesverband oder seine Mitgliedsverbände selbst ausgerichtet.
- c) Der Bundesverband oder seine Mitgliedsverbände bleiben auch nach Vergabe der Turniere an Ausrichter die Veranstalter dieser Turniere und behalten sich vor, durch Bestimmungen oder Verträge mit dem Ausrichter oder mit Dritten dafür Sorge zu tragen, dass diese Turniere ordnungsgemäß und gemäß den Interessen des DFV durchgeführt werden.
- d) Die Vergabekriterien für Turniere obliegen dem Bundesverband oder seinen Mitgliedsverbänden und sind nicht Teil dieser Bundesspielordnung.

Abschnitt 4: Turnierablauf

4.1 Turnierausschreibung

- a) Für jedes DFV-Turnier ist eine Turnierausschreibung erforderlich, die mindestens zwei Monate vor Turnierbeginn auf einer hierfür vorgesehenen Online-Ressource des DFV veröffentlicht werden muss.
- b) Diese Turnierausschreibung muss mindestens beinhalten:
 - 1. Ort des Turniers
 - 2. Zeitplan, inklusive des genauen Zeitpunkts des Starts der ersten und des Endes der letzten Runde
 - 3. Zahl der angebotenen Startplätze
 - 4. Modalitäten der Startplatzvergabe

5. Höhe des Startgeldes und gegebenenfalls weiterer verpflichtender Abgaben
6. Name und Kontaktdaten des Turnierverantwortlichen (Turnierdirektors)

4.2 Teilnahmeberechtigung und Turnieranmeldung

- a) Ein Spieler ist bei einem DFV-Turnier nur startberechtigt, wenn er für eine der angebotenen Divisionen qualifiziert ist.
- b) Sofern für das Turnier nichts anderes festgelegt wurde, gelten die von der PDGA veröffentlichten Divisionskriterien, siehe dazu Abschnitt 5.1.
- c) Falls für das Turnier kein anderes Verfahren festgelegt wurde, erfolgt die Vergabe der Startplätze gemäß der Reihenfolge des Eingangs der Anmeldungen.
- d) Als Zeitpunkt für den Eingang der Anmeldung kann entweder der Eingang einer, entsprechend der Turnierausschreibung hierfür vorgesehen, Nachricht beim Turnierdirektor oder der Eingang des vollständigen Startgeldes gelten.
- e) Wenn dies in der Turnierausschreibung so vorgesehen ist, kann die Vergabe der Startplätze vorläufig erfolgen und erst nach einer Frist zur Zahlung des Startgeldes verbindlich werden.
- f) Unabhängig von der Vergabe der Startplätze ist ein Spieler erst dann offizieller Teilnehmer bei einem Turnier, wenn seine Startgebühr eingegangen ist.
- g) Für Spieler mit Erstwohnsitz in Deutschland, bzw. „DFV-pflichtige“ Spieler, wie von der Mitgliederverwaltung definiert, ist eine gültige, aktive DFV-Mitgliedschaft für den Start bei DFV-Turnieren notwendig, es sei denn, das Turnier sieht einen Start für Nichtmitglieder ausdrücklich vor. Unter 'DFV-Mitgliedschaft eines Spielers' ist die Mitgliedschaft eines Spielers in einem dem DFV angeschlossenen Verein zu verstehen.
- h) Der Turnierdirektor muss auch vor Ort sicherstellen, dass die DFV-Mitgliedschaft der Teilnehmer gewährleistet ist.
- i) Die DFV-Mitgliedschaft von Spielern muss zum Zeitpunkt der Turnier-Anmeldung bestehen. Besteht die DFV-Mitgliedschaft nicht, wird die Anmeldung erst mit Beginn der DFV-Mitgliedschaft wirksam. DFV-Anmeldungen beim Turnier vor Ort sind nicht möglich.
- j) Jeder Spieler muss eine am Turniertag wirksame Haftpflichtversicherung abgeschlossen haben.

4.3 Rücktritte und Rückerstattungen

- a) Um seine Teilnahme offiziell zurückzuziehen, muss ein Spieler seine Absage an den Turnierdirektor oder an die für das Turnier eingerichtete offizielle Kontaktadresse richten.
- b) Absprachen mit anderen Personen als dem Turnierdirektor (darunter auch mit anderen Mitgliedern der Turnier-Organisation) gelten nicht als offiziell.
- c) Zahlt ein Spieler sein Startgebühr, erhält aber keinen Startplatz, ist ihm die Startgebühr bis spätestens vier Wochen nach Turnierende vollständig zu erstatten.
- d) Sagt ein Spieler nach Erhalt eines Startplatzes seinen Start ab, so kann ihm in Abhängigkeit von Zeitpunkt seiner Absage die Startgebühr vollständig oder teilweise erstattet werden. Ist für das Turnier keine andersartige Regelung festgelegt, gilt:
 1. Für später als sieben Tage vor Turnierstart eingegangene Absagen werden keine Rückerstattungen mehr geleistet. Jedoch soll dem Spieler das Players Package zugesandt werden, falls ein solches an die Teilnehmer ausgegeben wurde.

2. Geschieht ein Rücktritt früher als sieben Tage vor Turnierstart soll eine Rückerstattung von 50% erfolgen.
 3. Geschieht ein Rücktritt früher als 14 Tage vor Turnierstart sollen 100% rückerstattet werden, abzüglich Post- und Bearbeitungsgebühren. Diese sollen nicht mehr als 10% des Startgeldes betragen.
- e) Es liegt im Ermessen des Turnierdirektors, diese Vorgaben zugunsten der Spieler weniger streng zu handhaben.

4.4 Nichterscheinen

Versäumt es ein Spieler, zum Rundenbeginn zu erscheinen, ohne den Turnierdirektor über seine Abwesenheit informiert zu haben, verliert er seinen Anspruch auf den Startplatz und die Startgebühr. Ausnahmen liegen alleine im Ermessen des Turnierdirektors.

4.5 Trainingsrunden und Spielbeginn

- a) Es liegt in der Verantwortung des Spielers, seine Trainingsrunden vor Turnierbeginn anzusetzen. Die Verfügbarkeit des Kurses und des jeweiligen Turnierlayouts für Trainingszwecke kann von Turnier zu Turnier unterschiedlich gehandhabt werden. Während des Turniers und aller anderen vom Turnierdirektor festgesetzten Zeiten ist der Kurs (oder die Kurse) für das Training gesperrt.
- b) Für den Beginn des Wettkampfs können zwei Arten von Start benutzt werden:
 1. Simultanstart (auch "Shotgun-Start"; mehrere Gruppen starten die Runde gleichzeitig): Zu einem vorher festgelegten Zeitpunkt werden im Turniercenter die Scorekarten an die Spieler ausgeteilt. Nachdem die Karten verteilt wurden, ist den Gruppen ausreichend Zeit zu lassen, um zu den ihnen zugewiesenen Bahnen zu gelangen. Mit einem weithin hörbaren Signalgeber ist darauf hinzuweisen, dass der Start in genau zwei Minuten erfolgt. Das hierfür verwendete Signal besteht aus zwei kurzen Tönen. Auf dieses Signal hin haben alle Spieler ihr Training und jegliche Übungswürfe einzustellen und sich umgehend zu der ihnen zugewiesenen Abwurfzone zu begeben. Ein lang anhaltender Signalton ist das Zeichen zum Start der Runde und die Aufforderung an die Scorekeeper, ihren Gruppen die Spielreihenfolge mitzuteilen. Alternativ zu der Verwendung eines akustischen Signalgebers kann für den Zeitpunkt der zwei-Minuten-Frist und des Rundenstarts auch eine Uhrzeit vereinbart werden, ohne dass ein weiteres Signal erfolgt.
 2. Sukzessiv-Start oder "Golfstart" (die Gruppen starten nacheinander an derselben Bahn): Der Spieler hat zu der vom Turnierdirektor bekanntgegebenen Zeit zu starten. Es wird den Spielern empfohlen, sich 10 Minuten vor ihrem Start bei dem Starter zu melden. Spieler können trainieren bis ihre Gruppe sich zum Start fertigmacht, vorausgesetzt, sie stören dadurch keine Spieler auf dem Kurs.
- c) Für einen Wurf zwischen dem Zwei-Minuten-Signal und dem Start der Runde, falls von mindestens zwei Spielern oder einem Official beobachtet, erhält ein Spieler eine Verwarnung. Sollte der Spieler nach dieser Verwarnung innerhalb des genannten Zeitraums noch weitere Würfe machen, erhält er, falls von mindestens zwei Spielern oder einem Official beobachtet, einen Strafwurf, unabhängig von der Anzahl der gemachten Würfe

- d) Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Spielers, die für den Kurs geltenden Regeln zu kennen, sich rechtzeitig an seiner ersten Bahn einzufinden und startbereit zu sein wenn seine Runde beginnt.
- e) Ist ein Spieler an seiner ersten Bahn oder an einer folgenden Bahn nicht anwesend, hat er falsches Spiel begangen (siehe 811.F.5 und 811.F.6 Falsches Spiel). Falls eine komplette Runde verpasst wird, oder der Spieler die Runde nicht beendet, kann er, nach Ermessen des Turnierdirektors, disqualifiziert werden.

4.6 Gruppeneinteilung und Aufteilung des Feldes

- a) Sofern nichts anderes festgelegt, ist die Einteilung der Gruppen in der ersten Runde dem Ausrichter frei überlassen.
- b) In der letzten gemeinsamen Runde aller Teilnehmer werden die Flights nach Divisionen (soweit möglich) und nach Score eingeteilt.
- c) Im Interesse der Fairness soll eine Gruppe aus nicht weniger als drei Spielern bestehen, es sei denn in Ausnahmefällen, in denen dies nach Ansicht des Turnierdirektors notwendig ist.

4.7 Unterbrechung des Spiels

- a) Lassen Blitz, starker Regen oder andere Spielbedingungen, die die Gesundheit der Spieler gefährden, eine Fortsetzung des Turniers nach Ansicht des Turnierdirektors unangemessen und gefährlich erscheinen, soll das Turnier unterbrochen werden. Das Zeichen zum Spielabbruch soll auf dieselbe Art wie das zum Rundenstart erfolgen, allerdings mit drei kurzen Tönen. Dieses Signal sollte innerhalb der nächsten Minute mindestens einmal wiederholt werden und der Turnierdirektor sollte alles unternehmen, um sicherzustellen, dass alle Gruppen das Signal hören können.

Erläuterung zu 4.7 a):

- I. Als gefährlich ist eine Situation vor allem einzuschätzen, wenn:*
 - 1. Sich ein Gewitter dem Turniergelände nähert und Blitze in einer Entfernung von 5 km oder weniger (15 Sek zwischen Blitz und Donner) zu beobachten sind.*
 - 2. Starke Windböen auftreten, oder - etwa aufgrund einer Sturmwarnung - in Kürze zu erwarten sind, die Gegenstände mitreißen oder Äste abbrechen können.*
 - 3. Hagelschauer auftreten, oder – etwa aufgrund einer Sturmwarnung – in Kürze zu erwarten sind, die Ausrüstung oder Eigentum (etwa einen PKW) der Spieler auf dem Turniergelände beschädigen oder die Spieler verletzen können.*
 - 4. Durch Regen auf gefrorenen Boden sich Blitzeis auf dem Kurs bildet.*
- II. Ist mit dem Eintreffen einer der genannten Situationen in den kommenden Minuten zu rechnen, sollte jede Gruppe ihr Spiel weiterführen, aber besondere Aufmerksamkeit auf das Abbruchsignal des Turnierdirektors richten. Befindet sich die Gruppe in einem abgelegenen Teil des Kurses kann es sinnvoll sein, den Turnierdirektor oder einen hiermit vom Turnierdirektor beauftragten Official telefonisch zu kontaktieren und sich über die Kommunikation im Falle eines Abbruchs informieren zu lassen.*
- III. Ist auch bei oder nach Eintreffen einer solchen Situation kein Abbruchsignal zu hören, sollte die Gruppe auf eigene Entscheidung ihr Spiel abbrechen, sich an einen sicheren Ort begeben und ihre Entscheidung umgehend dem Turnierdirektor mitteilen.*

Ende der Erläuterung

- b) In diesem Fall sollen die Spieler ihr Spiel sofort unterbrechen und die Lage jedes Gruppenmitgliedes markieren. Ein vorgefundener Gegenstand ist ausreichend, um die ungefähre Lage zu markieren, von der aus der Spieler sein Spiel wieder aufnehmen soll. Danach sollen die Spieler sich an einen sicheren Ort begeben. Falls dies gefahrlos möglich ist, sollen sie zur ersten Abwurfzone, zum Clubhaus, Turniercenter oder zu einem vom Turnierdirektor bezeichneten Ort gehen. Nach dem Signal zur Unterbrechung des Spiels erfolgt eine mindestens 30-minütige Pause.
- c) Die Spieler sollen ihr Spiel von der ungefähren Lage, die bei Spielabbruch festgehalten wurde, wiederaufnehmen. In Zweifelsfällen entscheidet darüber die Gruppenmehrheit.
- d) Der Turnierdirektor bewertet die Wetterverhältnisse und setzt eine Zeit fest, die mindestens 30 Minuten nach dem Signal zur Unterbrechung des Spiels liegt und zu der die Spieler wieder erscheinen sollen, sei es um ihr Spiel fortzusetzen oder über eine Verlängerung der Unterbrechung informiert zu werden..
- e) Um das Spiel wiederaufzunehmen, soll dasselbe Signal wie zum Rundenstart verwendet werden – zwei kurze Töne als Zwei-Minuten-Signal und zwei Minuten später ein einzelner lang anhaltender Signaltone als Zeichen für den Neustart.
- f) Der Turnierdirektor kann den nicht zu Ende gespielten Teil der Runde auf einen anderen Tag des Turniers verschieben, falls seiner Ansicht nach die Bedingungen sich nicht bessern werden oder es vor Ende der Runde dunkel werden wird.
- g) Die Ergebnisse der abgebrochenen Runde werden bei Wiederaufnahme übernommen, unabhängig davon, wann diese erfolgt.
- h) Ein Spieler, der das Spiel unterbricht, bevor ein Abbruchsignal erfolgt ist, erhält zwei Strafwürfe, falls nach Ansicht des Turnierdirektors der Spielabbruch zu früh geschah.
- i) Der Turnierdirektor sollte alle Anstrengungen unternehmen, um sämtliche Runden wie angesetzt zu beenden
 - 1. Falls 54 Bahnen oder weniger angesetzt wurden, muss jeder Spieler mindestens 1 volle Runde und mindestens 18 Bahnen beendet haben, damit das Turnier offiziell gewertet werden kann.
 - 2. Falls mehr als 54 Bahnen angesetzt wurden, muss jeder Spieler mindestens 2 volle Runden und mindestens 40% der angesetzten Bahnen beendet haben, damit das Turnier offiziell gewertet werden kann.
 - 3. Falls diese Anforderungen nicht erfüllt sind, sollten alle Anstrengungen unternommen werden, um die Veranstaltung an einem neuen Termin fortzuführen. Falls dies unmöglich ist, erhalten die Teilnehmer eine volle Rückerstattung ihrer Startgelder abzüglich des Players Packages sowie der DFV-Abgabe und anderer verwandter Turniergebühren.
- j) Alle unterbrochenen Runden sollen beendet werden, es sei denn, die Umstände würden dies unmöglich machen. Falls solche Umstände existieren, sollen die Ergebnisse mit der letzten beendeten Runde endgültig sein, sofern die nötigen Bedingungen zur Anzahl der absolvierten Bahnen erfüllt sind.
- k) Das Beenden einer unterbrochenen oder verschobenen Runde hat eine höhere Priorität als zukünftige Runden. Deshalb sollen zukünftige Runden abgesagt werden, falls dies nötig ist, um eine unterbrochene Runde zu beenden.

4.8 Reduzierung des Starterfeldes

- a) Es liegt im Ermessen des Turnierdirektors, das Starterfeld für das Halbfinale oder Finale durch Cuts zu verkleinern, vorausgesetzt dies wurde bereits im Vorfeld des Turniers angekündigt. Die einzige Ausnahme stellen Cuts dar, die nach einer Unterbrechung gemäß 4.7 vorgenommen werden, um das Turnier beenden zu können.
- b) Sofern nicht bereits im Vorfeld des Turniers vom Turnierdirektor anders angekündigt, werden alle Gleichstände für den Halbfinal- oder Final-Cut durch einen Tie-Break aufgelöst.
- c) Verzichtet ein dafür qualifizierter Spieler auf die Teilnahme an Halbfinale oder Finale, wird er auf den letzten Platz der betreffenden Runde gesetzt und erhält gegebenenfalls die hierfür vorgesehenen Preise.

4.9 Auflösen von Gleichständen ('Tie-Breaks')

- a) Werden für eine neue Runde die Gruppen zusammengestellt, werden auftretende Gleichstände wie folgt aufgelöst:
 1. Der Spieler mit dem niedrigsten Ergebnis in der letzten Runde erhält die beste Platzierung.
 2. Im Falle von Gleichständen bei den niedrigsten Ergebnissen in allen bisher gespielten Runden sollen die Gleichstände anhand der niedrigeren DFV-Nummer /GT Nummer und anschließend anhand der alphabetischen Reihenfolge der Nachnamen aufgelöst werden
- b) Außer in den unter (d) angegebenen Fällen müssen Gleichstände, die den ersten Platz einer Division betreffen, durch ein Stechen aufgelöst werden. Falls Gleichstände zur Reduzierung des Starterfeldes aufgelöst werden, muss dies ebenfalls durch ein Stechen geschehen. Unter keinen Umständen soll eine andere Methode, wie zum Beispiel anhand der besten Runde oder des direkten Vergleichs etc., benutzt werden, um einen Gleichstand aufzulösen, der den ersten Platz betrifft.
 1. Wann immer möglich, soll das Stechen an Bahn 1 des Kurses der letzten Runde beginnen, es sei denn, vom Turnierdirektor ist vor Beginn des Turniers ein anderer Kurs, eine andere Bahn oder andere Abfolge von Bahnen festgelegt worden. Beim Teamspiel muss das selbe Format wie in der letzten Runde verwendet werden.
 2. Die Reihenfolge, in der die Spieler zu Beginn des Stechens abwerfen, soll durch ein Zufallsverfahren festgelegt werden (Losverfahren wie etwa das Ziehen von Karten aus einem Hut etc.).
 3. Falls es während des Stechens auf einer Bahn zu einem Gleichstand kommt soll die Abwurfreihenfolge an der nächsten Bahn rotieren.
- c) Das dem ersten Platz zustehende Preisgeld oder die entsprechenden Sachpreise müssen an den Gewinner der Division vergeben und in den Turnierergebnissen aufgelistet werden. Preisgeld oder Sachpreise dürfen nicht zu gleichen Teilen an Spieler vergeben werden, die gleichplatziert auf einem ersten Platz liegen.
- d) Gleichstände auf anderen Plätzen nach Ende der letzten Runde sollen als solche bestehen bleiben. Das Preisgeld für geteilte Plätze (mit Ausnahme des ersten Platzes) soll bestimmt werden, indem die Summe der für die betroffenen Positionen vorgesehenen Preisgelder durch die Anzahl der betroffenen Spieler geteilt wird. Die Verteilung von Ehrenpreisen für geteilte Positionen soll der Turnierdirektor durch ein Stechen oder einen ähnlichen Disc Golf-Geschicklichkeitswettbewerb entscheiden lassen. In diesem Fall dient dies jedoch nur

dem Zweck der Verteilung der Ehrenpreise, für die Ergebnisse bleiben die Spieler offiziell auf demselben Platz.

4.10 Preisverteilung

- a) Wird ein Preis (Geld oder Sachwerte) von einem Spieler abgelehnt, muss er an den Nächstplatzierten vergeben werden (Beispiel: Wenn ein Spieler auf dem dritten Rang seinen Preis nicht annimmt, dann erhält der Spieler auf dem vierten Rang den für den Drittplatzierten bestimmten Preis, der Fünftplatzierte den für den Viertplatzierten usw.). Turniere dürfen nur dann einen Preis einbehalten, wenn er bis zum Letztplatzierten der betreffenden Division hinab abgelehnt wurde.
- b) Alle Preise, die ein Spieler errungen hat, werden am Ende des Turniers verteilt, nachdem die Ergebnisse gelistet und überprüft wurden.
- c) Es liegt im Ermessen des Turnierdirektors, Preise auch früher zu vergeben.
- d) Spieler, die das Turnier vor der offiziellen Preisvergabe verlassen, verlieren nicht das Anrecht auf ihre Gewinne, sind aber dafür verantwortlich, den Turnierdirektor bezüglich der Inbesitznahme ihrer Preise zu kontaktieren und haben mögliche entstehende Versandkosten zu tragen.

4.11 Officials

- a) Um die Position eines Official bei einem DFV-Turnier bekleiden zu können, muss ein Spieler aktuelles Mitglied des DFV sein.
- b) Jeder Official muss eine Kopie der offiziellen Regeln für Disc-Golf mit sich führen.
- c) Um bei einem Turnier Entscheidungen treffen zu können, die über die Befugnis von Spielern oder Gruppen hinausgehen, muss ein Official vom Turnierdirektor als Turnier-Official eingesetzt worden sein.
- d) Ist ein für ein Turnier ernannter Turnier-Official selbst Teilnehmer des Turniers, dann darf er für seine eigene Division keine Entscheidungen treffen, die über den Status eines spielenden Gruppenmitglieds hinausgehen.
- e) Die Entscheidung eines Turnier-Officials hebt die Entscheidung einer Gruppe auf, allerdings kann gegen sie beim Turnierdirektor Einspruch erhoben werden.

Abschnitt 5: Qualifikation für Divisionen

5.1 Allgemein

- a) Ein Spieler darf in keiner Division antreten, für die er nicht spielberechtigt ist.
- b) Bezüglich Geschlecht und Alter gelten für die Divisionen folgende Beschränkungen:

Division	Kürzel	Geschlecht	Alter
Open	O	w/m	-
Damen	W	w	-
Junioren	J	w/m	18 oder jünger
Masters	M	w/m	40 oder älter
Masters 50	M50	w/m	50 oder älter
Masters 55	M55	w/m	55 oder älter
Masters 60	M60	w/m	60 oder älter
Masters 65	M65	w/m	65 oder älter
Masters 70	M70	w/m	70 oder älter
Masters 75	M75	w/m	75 oder älter
Masters 80	M80	w/m	80 oder älter

- c) Für die Wahl der Division ist das Geburtsjahr ausschlaggebend. Es gilt: erreicht der Spieler bis 31.12. des Jahres das für die Division vorgeschriebene Alter, darf er ab 01.1. des Jahres in dieser Division starten.
- d) Von den genannten abweichende Divisionen (beispielsweise auf Spielerfahrung, Spielstärkeratings, sozialem Hintergrund u.a. basierende Einteilungen) bedürfen der Genehmigung durch den Veranstalter.
- e) Es liegt in der alleinigen Verantwortung des Spielers zu wissen, in welcher Division er spielberechtigt ist. Die Teilnahme in einer Division, für die er nicht spielberechtigt ist, kann zu einer Disqualifikation des Spielers von dem Turnier und/oder einer Suspendierung von DFV-Veranstaltungen führen.
- f) Ein Spieler muss sich auf Verlangen dem Turnierdirektor gegenüber korrekt ausweisen können, wenn er an einem DFV-Turnier teilnimmt. Spieler, die anonym bleiben wollen oder eine falsche Identität vorgeben, werden für das Turnier disqualifiziert und können von weiteren DFV-Turnieren suspendiert werden.
- g) Frauen dürfen auf eigenen Wunsch in einer Männer-Division teilnehmen, dagegen dürfen Männer nicht in einer Frauen-Division starten.
- h) Sofern diesbezügliche Turnier- oder Tour-Regelungen dies erlauben, kann ein Turnierdirektor, nachdem er dies in angemessener Weise öffentlich angekündigt hat, die angebotenen Divisionen einschränken. Ohne eine solche Ankündigung soll der Turnierdirektor jede Division zulassen, die vier oder mehr spielberechtigte und spielwillige Teilnehmer aufweist.

Abschnitt 6: Verhaltensregeln

6.1 Allgemein

- a) Jeder Turnierteilnehmer und jedes DFV-Mitglied sollte alles unterlassen, was dazu angetan ist, dem Disc-Golf-Sport und dem DFV Schaden zuzufügen. Dies gilt sowohl auf dem Kurs wie abseits des Kurses.
- b) Jeder Spieler muss sich an die offiziellen Regeln für Disc-Golf, die Regelungen der DFV-Bundesspielordnung und gegebenenfalls weitere, vom DFV oder seinen Gremien für das Turnier festgelegte, Bestimmungen halten.
- c) Spieler dürfen im Wettkampf während einer Runde keine hörbaren Mobiltelefone oder hörbaren Pager mit sich führen. Zusätzlich dürfen MP3-Player oder ähnliche Geräte nur mit Kopfhörern verwendet werden und ihre Lautstärke muss so niedrig gehalten werden, dass sie von anderen Spielern nicht wahrgenommen wird, den Spieler in der Kommunikation mit seiner Gruppe beim Führen der Ergebnisse nicht behindert und kein Sicherheitsrisiko für den Spieler darstellt, etwa indem dadurch das Hören von Warnrufen anderer Spieler oder von Warnsignalen des Turnierdirektors verhindert wird.
- d) Spieler dürfen keine Tiere mitführen, ausgenommen sind Spieler, deren Behinderung oder medizinische Situation ein akkreditiertes Begleittier erfordert. Solche Spieler müssen den Turnierdirektor über die Anwesenheit eines akkreditierten Begleittiers während der Runden informieren.
- e) Der DFV behält sich das Recht vor, weitere disziplinarische Maßnahmen für ihre Spieler und Mitglieder festzulegen oder umzusetzen, die zu Bewährungsfristen oder Suspendierung von DFV-Turnieren oder dem dauerhaften Verlust der DFV-Mitgliedschaft führen können. Zur weiteren Information über die disziplinarischen Richtlinien und Verfahren des DFV, siehe die auf www.Discgolf.de veröffentlichten Dokumente.

6.2 Spieltempo

- a) Jeder Turnierteilnehmer soll ohne unnötige Verzögerung spielen und alle Anstrengung unternehmen, um den Anschluss an die Gruppe vor ihm zu halten. Spieler sind verpflichtet, sich nach der Beendigung einer Bahn zügig zum nächsten Abwurf zu begeben. Der Spielfluss der nachfolgenden Gruppe sollte nicht durch unnötige Verzögerungen behindert werden. Ebenso darf ein Spieler auf dem Weg vom Tee zum Korb das Spiel durch sein Verhalten nicht unnötig aufhalten.
- b) Ein Spieler, der unnötige Verzögerungen verursacht, kann eine Verwarnung wegen Zeitüberschreitung erhalten. Siehe Abs. 802.03 der offiziellen Regeln für Disc-Golf in Bezug auf spezifische Strafen.

6.3 Fehlverhalten von Spielern

- a) Alle Spieler sind verpflichtet, sich an einen professionellen Standard der sportlichen Ethik, der Etikette und der Aufrichtigkeit zu halten, während sie an einem DFV-Event teilnehmen und wenn sie sich gegenüber Medien äußern. Verhalten, das diesen Standard verletzt, ist Gegenstand von Verletzungen der Etikette, die durch andere Spieler angezeigt werden (siehe Regelwerk, Regel 812, Etikette), von Strafen durch den Turnierdirektor und von weiteren disziplinarischen Maßnahmen, die dem DFV angemessen erscheinen.

- b) Verletzt ein Spieler den oben genannten Standard, kann der Turnierdirektor nach seinem alleinigen Ermessen für die erste Übertretung eine Turnierverwarnung verhängen (mit Ausnahme der unten in Abschnitt C genannten Fälle). Andernfalls hat der Turnierdirektor den Spieler sofort zu disqualifizieren. Handlungen, die diesen Standard verletzen, sind nicht beschränkt auf, schließen aber ein:
1. Die wiederholte und offen gezeigte Verwendung von anstößigen oder beleidigenden Äußerungen.
 2. Das Werfen von Gegenständen aus Wut (mit Ausnahme von Scheiben im Wettkampf).
 3. Offen gezeigtes rüpelhaftes Verhalten gegenüber einem Anwesenden.
 4. Absichtliche und offen gezeigte Zerstörung, Missbrauch und Vandalismus in Bezug auf Eigentum, sowie pflanzliches und tierisches Leben.
 5. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Alkohol, selbst falls anderweitig erlaubt, von dem Zeitpunkt an, zu dem der Wettkampf beginnt, bis zu dem, an dem die Scorekarte des Spielers abgegeben wurde (siehe unten Abschnitt (c) 4 für weitergehende Strafen bei bestimmten höherklassigen Turnieren).
 6. Die offen gezeigte Unterlassung oder Weigerung, während eines Wettkampfs die Disc-Golf-Regeln durchzusetzen (siehe auch Regelwerk, Regel 801.02 B Verfahren zur Einhaltung der Regeln).
 7. Das Unterlassen der oder die Weigerung zur Mitarbeit mit einem Official bzw. die Behinderung eines Officials bei der Untersuchung des eigenen Verhaltens oder des Verhaltens eines anderen Teilnehmers.
 8. Der bewusste Versuch, das eigene Player Rating durch vorsätzlich schlechtes Spiel oder Spielabbruch zu manipulieren (siehe auch Regelwerk, Regel 811.E Falsches Spiel).
 9. Sofern nicht bereits in diesem Abschnitt oder unten in Abschnitt C aufgelistet: Aktivitäten, die Bundes-, Landes- oder lokale Gesetze oder Vorschriften, Park- oder Kursbestimmungen verletzen.
 10. Auf der DM und der Major Tour
 - a. ist das Rauchen auf dem Kurs und in den Flights vom 2-Minuten-Signal bis zur Einreichung der Score Cards für Spieler/Caddies verboten.
 - b. ist im gesamten Bereich der Turnierorganisation (z.B. Turnierbüro, Orgazelt, Verpflegungszelt, Toiletten) das Rauchen von Beginn der Veranstaltung (15min vor Beginn des Players Meetings) bis zum Ende der Veranstaltung (15min nach Abschluss der Siegerehrung) verboten.
 - c. müssen in anderen Bereichen Raucherzonen ausgewiesen werden.
- c) Das nachfolgend genannte Verhalten verletzt ebenfalls den eingangs genannten Standard. Spieler, die einen oder mehrere dieser Verstöße begehen, erhalten keine Verwarnung, sondern werden sofort vom Turnierdirektor disqualifiziert:
1. Betrügen, d.h. der mutwillige Versuch, die Spielregeln zu umgehen.
 2. Körperliche Gewalt gegenüber einem Anwesenden
 3. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Substanzen, die nach Bundes-, Landes-, lokalen oder gegebenenfalls weiteren einschlägigen Gesetzen nicht erlaubt sind, von dem Zeitpunkt an, zu dem der Wettkampf beginnt, bis zu dem, an dem die Scorekarte des Spielers abgegeben wurde.

4. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Alkohol bei einem B- oder höherklassigen PDGA-Turnier, oder bei einem DFV-Turnier, sofern eine solche Regelung für dieses getroffen wurde selbst wenn dies anderweitig legal oder erlaubt sein sollte, von dem Zeitpunkt an, zu dem der Wettkampf beginnt, bis zu dem, an dem die Scorekarte des Spielers abgegeben wurde.
 5. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Marihuana, selbst wenn dies anderweitig legal oder erlaubt sein sollte, von dem Zeitpunkt an, zu dem der Wettkampf beginnt, bis zu dem, an dem die Scorekarte des Spielers abgegeben wurde.
- d) Spieler sind verpflichtet, jedes Fehlverhalten einem etwaig verfügbaren Turnier-Official oder dem Turnierdirektor direkt nach der Runde zu melden.
 - e) Ein Turnierdirektor hat jede Disqualifikation so schnell wie möglich dem DFV zu melden.
 - f) Disqualifizierte Spieler verlieren jeden Anspruch auf Preisgeld oder Sachpreise und erhalten keine Rückerstattung ihrer Startgelder.

6.4 Kleidungsrichtlinien

- a) Bei einem DFV-Turnier wird von jedem Spieler und jedem Mitglied der Turnierorganisation erwartet, sich angemessen zu kleiden und auf allen Schauplätzen des Turniers und damit verbundenen Veranstaltungen auf ein sauberes und gepflegtes Äußeres zu achten.
- b) Jeder Verstoß gegen die Kleidungsrichtlinien gilt als Verletzung der Etikette gemäß Abschnitt 812 der offiziellen Regeln für Disc-Golf.
- c) Sofern für das Turnier keine weitergehenden Richtlinien festgelegt wurden gilt:
 1. Spieler, Caddies und Mitglieder der Turnierorganisation müssen Schuhe oder eine andere Fußbedeckung tragen. Es ist nicht erlaubt, barfuß zu spielen. Sandalen oder Schlappen sind zulässig.
 2. Spieler, Caddies und die Mitglieder der Turnierorganisation müssen ein Shirt tragen, das den oberen Teil der Brust bedeckt. Spieler und Spielerinnen müssen ein Shirt tragen, das Oberkörper und Schultern bedeckt. Damenshirts können schulterfrei sein. Es müssen Sporthosen, Sportröcke oder Hosenröcke getragen werden.
 3. Auf der Kleidung dürfen sich keine anstößigen, beleidigenden oder obszönen Logos oder Sprüche befinden. Junioren dürfen keine Sprüche oder Logos tragen, die den Gebrauch von Alkohol, Tabak oder Drogen bewerben. Werbung für politische Parteien und politische Statements sind auf der Kleidung und der Ausrüstung verboten.
- d) Die Kleidungsrichtlinien gelten von Anfang bis Ende eines jeden Turniers, einschließlich aller Turnierrunden.
- e) Spieler, die einen Cut verpasst haben, aber während der Dauer des Turniers weiter anwesend bleiben möchten, sind als Zuschauer zu betrachten und unterliegen den Kleidungsrichtlinien nicht.

6.5 Transportmittel und Caddies

- a) Ein Spieler ist auf allen DFV-Turnieren verpflichtet, seine Turnierrunden zu Fuß zu absolvieren, es sei denn allen Turnierteilnehmern würde ohne zusätzliches Entgelt ein alternatives Fortbewegungsmittel, wie zum Beispiel ein Golf-Cart, im Rahmen der regulären Startgebühr (und nicht als Zusatzleistung) zur Verfügung gestellt.
- b) Ein Caddie ist eine Person, die die Ausrüstung eines Spielers trägt oder ihn während der Runde anderweitig unterstützt. Spieler können zu einem beliebigen Zeitpunkt während der

Runde nur einen einzigen Caddie berufen. Ein Caddie ist den selben Vorschriften in den offiziellen Regeln für Disc-Golf, in der DFV-Bundesspielordnung und etwaigen weiteren für dieses Turnier vom DFV genehmigten Vorschriften unterworfen wie der Spieler, dem er zugehört, einschließlich der Kleidungsrichtlinien, allerdings muss ein Caddie kein DFV-Mitglied oder ein zertifizierter Official sein.

- c) Ein Spieler, der einen Caddie bei sich hat, ist für das Verhalten seines Caddies zwischen der Zwei-Minuten-Warnung und der Abgabe der Scorekarten allein verantwortlich. Jegliche Strafen für das Fehlverhalten eines Caddies (wie in diesem Abschnitt und in Abschnitt 3.03 Fehlverhalten von Spielern bestimmt) gelten sowohl für den Caddie wie für den Spieler.
- d) Caddies gelten bezüglich Anzeigen und Regelentscheidungen nicht als Teil der Gruppe.
- e) Spieler müssen ihre Caddies anweisen, einen vernünftigen Abstand zu wahren und einen Teilnehmer, der sich in der Wurfvorbereitung befindet, nicht zu stören.
- f) Falls ein Spieler ein Tragegerät benutzen will: zulässige Tragegeräte sind unter anderem Disc-Golf-Taschen, Falthocker und Handtrolleys. Tiere sowie motorgetriebene oder Fahrrad-ähnliche Geräte sind bei DFV-Turnieren nicht erlaubt.

6.6 Verpflichtungen gegenüber Medien und Sponsoren

- a) Alle Teilnehmer sind damit einverstanden, dass der DFV und seine Bevollmächtigten Fotografien oder andere Arten von Bildern von ihrer Teilnahme an einem DFV-Turnier veröffentlichen können.
- b) Sofern die entsprechende Tour-Regelung dies vorsieht, können Turnierteilnehmer verpflichtet sein, anwesenden Medienvertretern zur Verfügung zu stehen, solange sie sich auf dem Turniergelände aufhalten. Ausnahme ist der Zeitraum ab 30 Minuten vor dem Rundenstart.

6.7 Händlerrichtlinien

- a) Sofern das Turnierreglement nichts anderes vorsieht, liegt es im Ermessen des Turnierdirektors, ob er Händler auf dem Turniergelände gestattet oder ihnen den Zugang zum Turniergelände und seiner unmittelbaren Umgebung verweigert.
- b) Sponsoren oder Händler sind dafür verantwortlich, die gegebenenfalls erforderlichen Genehmigungen von den zuständigen Agenturen oder Behörden einzuholen und sie auf Nachfrage dem Turnierdirektor vorweisen zu können.
- c) Kommt ein Händler diesen Vorgaben nicht nach, kann dies weitere disziplinarische Maßnahmen durch den DFV zur Folge haben.

6.8 Rechte und Pflichten des Turnierdirektors

Der DFV ist sich bewusst, dass die Qualität der Organisation und die Zukunftsfähigkeit des Disc Golf-Turnierwesens von der Partnerschaft zwischen dem DFV und den Turnierdirektoren abhängen. Um dem Turnierdirektor bei der Durchführung seiner Aufgaben zu helfen, hat ihn der DFV mit bestimmten Rechten ausgestattet.

Der Turnierdirektor hat gegenüber dem DFV und seinen Spielern aber auch Pflichten, so unter anderem die folgenden:

- a) Jeder Turnierdirektor kann verpflichtet werden, zu bescheinigen, dass er die offiziellen Regeln für Disc-Golf und die DFV-Bundesspielordnung gelesen hat und sich bereit erklärt, sich an ihre Bestimmungen zu halten und sie umzusetzen, bevor er eine DFV-Veranstaltung leiten darf.

- b) Ein Turnierdirektor darf niemandem wegen dessen Alter, Religion, sexueller Orientierung, Hautfarbe, nationaler Herkunft, Behinderung, Geschlecht, Geschlechtsidentität oder Vorfahren eine Dienstleistung verweigern oder ihn anderweitig diskriminieren.
- c) Ein Turnierdirektor muss sich an aktuell geltende disziplinarische Maßnahmen des DFV gegen Spieler halten.
- d) Alle Streitpunkte, die während eines Turniers auftreten können, ob in einem vorhandenen DFV-Dokument behandelt oder nicht, einschließlich von Vorwürfen der Pflichtverletzung gegen einen Turnierdirektor, können im Rahmen des disziplinarischen Prozesses des DFV vorgelegt und behandelt werden.

Abschnitt 7: Änderungshistorie

- 03.03.2018 Delegiertenversammlung Trebur: Initiale Version beschlossen.
- 02.03.2019 Delegiertenversammlung Helmstedt: Formulierungen in Abschnitt 6.3 an die am 01.01.2019 geänderte Formulierung im PDGA-Turnierhandbuch angeglichen.
- 14.10.2019 DGA-Vorstandsbeschluss: Erläuterung zu Spielabbruch in Abschnitt 4.7a eingefügt.
- 07.03.2020 Delegiertenversammlung Calden: Abschnitte 6.3b 10, 6.4c 2 und 6.4c 3 ergänzt.
- 15.02.2022 DGA-Vorstandsbeschluss: Formulierungen an die am 01.01.2022 geänderte Fassung des PDGA-Turnierhandbuchs angepasst.