

DISC GOLF

OFFIZIELLE

SPIELREGELN

PDGA.com

PDGA™

Impressum

Lizenzierte deutsche Ausgabe von:

Professional Disc Golf Association's
Official Rules of Disc Golf, revision 2026
© PDGA 2026

Rechteinhaber:

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

Deutsche Ausgabe gemeinsam herausgegeben von:

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

Österreichischer Discgolfverband
Web: www.discgolf.at

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

Übersetzung:

Frank Neitzel, Peter Pichler

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 Zustimmung der Herausgeber unzulässig und strafbar.

Dies gilt insbesondere für Vervielfältigungen sowie Verarbeitungen in elektronischen Systemen.

Veröffentlichung:

Januar 2026

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 Personen jeglichen Geschlechts.

Inhaltsverzeichnis

800 Beschreibung	5
801 Anwendung der Regeln	5
801.01 Fairness	5
801.02 Verfahren zur Einhaltung der Regeln	5
801.03 Einsprüche.....	6
802 Werfen.....	7
802.01 Wurf	7
802.02 Spielreihenfolge.....	7
802.03 Zeitüberschreitung.....	8
802.04 Abwerfen.....	9
802.05 Lage	9
802.06 Die Lage markieren.....	10
802.07 Stand.....	10
803 Hindernisse und Erleichterung.....	10
803.01 Hindernisse bewegen	10
803.02 Erleichterung bei Hindernissen	11
803.03 Optionale Erleichterung entlang der Spiellinie.....	11
803.04 Den Kurs beschädigen.....	11
804 Eingeschränkte Wurfbahnen	11
804.01 Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte.....	11
805 Eingeschränkte Positionen	12
805.01 Eine Position festlegen	12
805.02 Scheibe über 2 Meter	12
805.03 Verlorene Scheibe.....	13
806 Eingeschränkte Bereiche	13
806.01 Putt-Bereich.....	13
806.02 Aus (OB)	13
806.03 Zeitweiliger Bereich	14
806.04 Verpflichtender Erleichterbereich.....	15
806.05 Spielbarer Strafbereich (Hazard)	15
807 Beenden einer Bahn	15
808 Führen der Scorekarten	15
809 Andere Würfe	16
809.01 Aufgegebener Wurf.....	16
809.02 Provisorische Würfe	17
809.03 Übungswurf	17
810 Einflussnahme	18
811 Falsches Spiel	18
812 Etikette.....	20
813 Ausrüstung.....	21
813.01 Unzulässige Scheibe.....	21
813.02 Unzulässiges Hilfsmittel.....	22
Anhang A:	23
A.01 Allgemeines.....	23
A.02 Spielreihenfolge	23
A.03. Strafen	23
A.04. Zählweise	23
A.05 Schenken.....	24
A.06 Das Lochspiel gewinnen	24
Anhang B:	24
B.01 Allgemein.....	24
B.02 Spielreihenfolge	24
B.03 Strafen	24

B.04 Lage	25
Formate	25
Anhang C:	27
Anhang D:	27
Anhang E:	28
Anhang F:	29
F.01 Allgemein	29
F.02 Divisionen und Startrecht	30
F.03 Ergänzungen der Regeln	30
Anhang G:	31
G.01 Allgemein	31
G.02 Divisionen	31
G.03 Formate	31
Hinweise zur deutschen Übersetzung	33
Fragen und Antworten zu den Regeln	34
Anwendung der Regeln	34
Wurf	36
Abwerfen	36
Lage	37
Die Lage markieren	37
Stand	38
Hindernisse und Erleichterung	39
Eingeschränkte Wurfbahnen	41
Eine Position festlegen	41
Scheibe über 2 Meter	41
Verlorene Scheibe	42
Putt-Bereich	42
Kurzanleitung zu eingeschränkten Bereichen	43
Aus (OB)	43
Zeitweilige Bereiche	46
Spielbarer Strafbereich (Hazard)	46
Beenden einer Bahn	47
Führen der Scorekarten	48
Aufgegebener Wurf	48
Provisorische Würfe	49
Übungswurf	50
Einflussnahme	50
Falsches Spiel	50
Etikette	52
Ausrüstung	52
Lochspiel	53
Doubles und Teamspiel	53
Turnierhandbuch	53

800 Beschreibung

Das Ziel beim Disc-Golf-Spiel ist es, einen Kurs vom Anfang bis zum Ende mit möglichst wenigen Würfen 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.

B. 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. Der **Turnierdirektor** ist die für ein Turnier oder einen Wettbewerb verantwortliche Person. Ein Direktor einer Liga ist als der Turnierdirektor der Liga zu betrachten. Der Turnierdirektor ist der oberste Turnier-Official des betreffenden Events. Die Entscheidungen des Turnierdirektors sind endgültig.

B. Ein **Turnier-Official**, oder **Official**, ist eine Person, die vom Turnierdirektor befugt ist, Entscheidungen hinsichtlich der korrekten Regelanwendung während des Spiels zu treffen. 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.

C. Ein Turnier-Beobachter ('Spotter') ist eine Person, der vom Turnierdirektor eine spezifische Aufgabe der Spielbeobachtung (des 'Spottens') übertragen wurde, ohne ihn mit den Rechten eines Turnier-Officials auszustatten.

D. Die Spieler werden in **Gruppen** eingeteilt und spielen Bahnen zusammen, um sicherzustellen, dass die Ergebnisse korrekt festgehalten werden und das Spiel regelkonform erfolgt.

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

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

G. Eine **Verwarnung** ist der erste Verweis, den ein Spieler für das Übertreten bestimmter Regeln erhält. Nachfolgende Verletzungen dieser Regel ziehen Strafwürfe nach sich.

1. Die Anzeige einer Regelverletzung, die eine Verwarnung nach sich zieht, bedarf nicht der Bestätigung, um gültig zu sein.

1. Verwarnungen werden nicht in darauffolgende Runden, auch nicht Playoffs, übernommen.

H. 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.

1. 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.

2. Zeigt ein Spieler eine eigene Regelverletzung an, bedarf diese nicht der Bestätigung, um gültig zu sein, es sei denn, ein Spieler in der Gruppe oder ein Turnier-Official würde der Anzeige widersprechen.

I. Disqualifizierte Spieler sind von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen und verlieren ihren Anspruch auf jegliche Geld- oder Sachpreise. Nur der Turnierdirektor (oder ein von ihm ausdrücklich autorisierter Turnier-Official) kann einen Spieler disqualifizieren.

J. 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.

K. Falls die Flugbahn, Position oder der Status einer Scheibe fraglich sind, ist die Entscheidung hierüber von der Gruppe zu treffen.

1. Alle Spieler der Gruppe mit Ausnahme des Werfers müssen an der ersten Abstimmung hierzu teilnehmen. Die Auffassung, die die meisten Stimmen erhält, ist die Entscheidung der Gruppe.

2. Der Werfer kann seine Meinung kurz mitteilen, aber er darf sich für kein Abstimmungsergebnis aussprechen oder in der Gruppe hierfür werben. Ein Spieler, der sich für ein Abstimmungsergebnis ausspricht oder die Gruppe diesbezüglich beeinflusst, hat die Höflichkeitsregeln verletzt, siehe 812, Etikette.

3. Führt die erste Abstimmung zu keiner Mehrheit, muss der Werfer sich mit seiner Stimme beteiligen, um den Gleichstand aufzulösen.

4. Spieler dürfen sich nur dann bei einer solchen gruppeninternen Abstimmung enthalten, wenn sie körperlich nicht anwesend sind. Andernfalls machen sie sich einer Verletzung der Höflichkeitsregeln schuldig, siehe 812, Etikette.

801.03 Einsprüche

A. Ein Spieler kann Einspruch gegen Verwarnungen, Strafen oder Gruppenentscheidungen bei einem Official einlegen oder gegen die Entscheidung eines Officials beim

Turnierdirektor, indem er dies sofort und unmissverständlich der Gruppe mitteilt. Ist ein Official zeitnah verfügbar, darf die Gruppe ihr Spiel unterbrechen und dabei anderen Gruppen die Möglichkeit geben, sie zu überholen, während über den Einspruch entschieden wird.

B. Ist ein Official nicht zeitnah verfügbar, um die Beschwerde zu prüfen, kann der Werfer eine Reihe von provisorischen Würfen ausführen (siehe 809.02) und seine Beschwerde über die Regelauslegung einem Official Turnierdirektor später vortragen, sobald dies durchführbar ist. Falls die strittige Situation keine unterschiedlichen Lagen involviert, wird keine zusätzliche Reihe von Würfen ausgeführt.

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

D. Falls eine Gruppe nach Eintreffen bei einer geworfenen Scheibe zu der Feststellung gelangt, dass die von einem Turnier-Beobachter ('Spotter') hierzu getroffene Auslegung falsch ist, setzt der Spieler sein Spiel ausgehend von einer Lage fort, die von der Gruppe festgelegt wurde. Die Abfolge von Würfen, die von der falschen Auslegung des Spotters her resultiert, ist zu ignorieren. Ein Spieler hat jedoch die Möglichkeit, gegen die Auslegung der Gruppe Einspruch einzulegen und mit einer Abfolge von provisorischen Würfen die ursprüngliche Abfolge fortzusetzen.

802 Werfen

802.01 Wurf

A. Ein Wurf ist die Beschleunigung und das Loslassen einer Scheibe mit dem Ziel, ihre Position zu verändern.

B. Jeder Wurf, der als wettkampfmäßiger Versuch gemacht wurde, die Lage zu verändern, wird gezählt, es sei denn, die Regeln schreiben vor, ihn zu ignorieren.

C. Wird ein Wurf ignoriert, so verfallen auch alle mit diesem Wurf verbundenen Strafwürfe. Strafen, die mit einem Wurf verbunden werden können, erstrecken sich auf folgende Bereiche: Aus, Spielbarer Strafbereich, verfehltes Pflichthindernis, Scheibe über 2 Meter, Stand, Markieren, unangemessene Erleichterung nehmen und Verlorene Scheibe.

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. Haben zwei oder mehrere Spieler Lagen, die sich in derselben Entfernung zum Ziel befinden, ergibt sich die Spielreihenfolge aus der Reihenfolge, in der diese Lagen zustande gekommen sind.

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 Wurfs 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. Spieler müssen sich an das Spieltempo halten und dürfen bei der Ausführung eines Wurfs die zulässige Zeit nicht überschreiten.

B. Ein Spieler hat eine Zeitüberschreitung begangen, wenn er nicht innerhalb der zulässigen Zeit geworfen hat.

C. Die zulässige Zeit bemisst sich wie folgt:

1. Für einen Wurf von der Abwurfzone (802.04), einer Drop Zone (802.05.C) oder aus einer Entfernung von höchstens 20 m zum Ziel hat ein Spieler maximal 30 Sekunden, um seinen Wurf auszuführen.
2. Für einen Wurf aus einer beliebigen anderen Lage hat der Spieler maximal 45 Sekunden.

D. Die zulässige Zeit beginnt, nachdem

1. der vorherige Spieler geworfen hat; und
3. der Spieler der Nächste in der Wurfreihenfolge ist; und
3. der Spieler seine Lage bestimmt hat; und
4. der Spieler seine Lage angesprochen hat; und
5. die Bahn spielbar bleibt.

E. Ein Spieler spricht seine Lage an, sobald sein Verhalten als Vorbereitung des Wurfs anzusehen ist. Solches Verhalten schließt ein, beschränkt sich jedoch nicht auf:

1. Die Lage mit einem Mini zu markieren;
2. Sich mittels eines Abstützpunktes auf die Lage stellen;
3. Mit Bewegungsabläufen zu beginnen, die Teil der Wurf-Routine sind;
4. Einen Rangefinder zu verwenden;
5. Die Windverhältnisse zu überprüfen;
6. Zeitweilige Hindernisse zu beseitigen
7. Die Bodenverhältnisse oder die Standfestigkeit zu überprüfen.

F. Falls währenddessen eine Störung auftritt, die das Spielen auf der Bahn verhindert, darf der Spieler nicht werfen. Die für den Wurf zulässige Zeit beginnt von vorne, sobald die Spielbahn wieder frei wird.

G. Ein Spieler, der sich über Gebühr Zeit lässt, um an seine Lage zu gelangen, oder der seine Lage erreicht hat, sie aber nicht anspricht, hat eine Zeitüberschreitung begangen.

H. Ein Spieler kann sich von der Gruppe eine Pause erbeten, um die Toilette aufzusuchen. Erscheint der Spieler nach angemessener Zeitspanne nicht wieder, gilt er für diese Bahn als abwesend und erhält als Ergebnis vier Würfe über Par.

I. 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 mit Werfen an die Reihe kommen.

802.04 Abwerfen

A. Das Spiel beginnt an jeder Bahn mit dem Abwurf aus der jeweiligen Abwurftzone (Tee). Eine **Abwurftzone** 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 Abwurftzone, oder die Linie zwischen den äußersten Enden der beiden Abwurfmarkierungen.

B. Beim Loslassen der Scheibe muss der Spieler zumindest einen Abstützpunkt innerhalb der Abwurftzone besitzen und alle Abstützpunkte müssen sich innerhalb der Abwurftzone befinden. Ein Abstützpunkt ist jeder Teil des Körpers eines Spielers, der zum Zeitpunkt des Abwurfs der Scheibe in Kontakt mit der Spieloberfläche 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 Abwurftzone 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 bei Turnierdirektor einem Official.

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

C. Eine Drop Zone ist eine Lage. Eine **Drop Zone** ist eine vom Turnierdirektor festgelegte Fläche auf dem Kurs, von der aus unter bestimmten Bedingungen ein Wurf erfolgt. Eine Drop Zone kann wie eine Abwurftzone oder wie eine markierte Lage markiert und gespielt werden. Eine Abwurftzone 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 **Marker-Scheibe**, oder der **Marker**, ist die Scheibe, die benutzt wird, um die Lage entsprechend 802.06 zu markieren.

E. 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. Endet im Verlauf die Spieloberfläche, setzt sich die Spiellinie auf der nächstgelegenen Spieloberfläche entlang dieser Linie fort. Falls es sich bei der Lage um die Abwurftzone handelt, wird zur Ermittlung der Spiellinie statt der Marker-Scheibe derjenige Punkt auf der Abwurftzone herangezogen, der dem Ziel am nächsten ist.

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. Von einer Lage zu werfen, die anders als oben beschrieben markiert wurde, 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 Marker-Scheibe 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 entweder wie eine Abwurfzone (siehe 802.04.B) oder wie eine markierte Lage (siehe 802.07.A) gespielt.
- 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 die Spieloberfläche an einer Stelle berühren, die vom Ziel weiter entfernt liegt als die Vorderseite der Lage. Ein **zeitweiliges Hindernis** ist
 - a. Ein Vorkommnis oder eine Ansammlung von losen Naturstoffen (wie lose Steine, abgefallene Äste, Tannenzapfen, Laub oder Zweige), die ein Spieler problemlos und schnell selbst entfernen kann, oder andere vom Turnierdirektor festgelegte Gegenstände.
 - b. nicht absichtlich als Teil des Kurses oder Turniers aufgestellt.

- c. nicht in der Spieloberfläche eingebettet.
 - 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.
 - 4. Ein Spieler kann Abfall auf dem Kurs entfernen.
- C. Ein Spieler, der ein Hindernis auf dem Kurs anders als oben erlaubt bewegt, erhält einen Strafwurf.

803.02 Erleichterung bei Hindernissen

- A. Ein Spieler kann Erleichterung bei den folgenden Hindernissen erhalten: gefährliche Insekten, Tiere, oder jeder andere Gegenstand, der vom Turnierdirektor diesbezüglich 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 (es sei denn, der Turnierdirektor hätte eine weiter gehende Erleichterung bekannt gegeben).
- B. Falls ein Hindernis den Spieler physisch daran hindert, eine zulässige Standposition hinter der Marker-Scheibe einzunehmen oder die Lage einer geworfenen 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 in den Regeln vorgesehen in Anspruch nimmt, hat durch sein Spielen von einer falschen Lage ein falsches Spiel gemäß 811.F.1 begangen.
- D. 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 Optionale Erleichterung entlang der Spiellinie

- A. 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.

803.04 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 im Verlaufe des Spiels an einer Bahn nehmen darf.

- B. Die gesperrte Fläche ist eine vertikale Fläche, die durch ein oder mehrere Objekte, die ihre Grenzen definieren, markiert wird.
- C. Falls ein Teil einer geworfenen Scheibe in die gesperrte Fläche eindringt, 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. Wird eine geworfene Scheibe auf der anderen Seite der gesperrten Fläche losgelassen als auf der, auf der sich das vordere Ende der Marker-Scheibe befindet, dann hat der Spieler das Pflichthindernis verfehlt. Die nächste Lage und die Strafe sind dieselben wie in 804.01.C.

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 der Spieloberfläche zur Ruhe, dann liegt ihre Position direkt unter diesem Punkt auf der Spieloberfläche. Falls sich unter der Scheibe keine Spieloberfläche befindet, dann ist ihre Position auf der Spieloberfläche direkt über der Scheibe.
- 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 Turnierdirektor erklärt hat, dass sie gelten soll. Der Turnierdirektor 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 Spieloberfläche) über der Spieloberfläche des Spielbereichs zur Ruhe gekommen ist. Die Position der Scheibe ist auf der Spieloberfläche lotrecht unter der Scheibe. Nachdem er diese Lage festgelegt hat, kann der Spieler entlang der Spiellinie in entgegengesetzter Richtung zum Ziel ohne eine zusätzliche Strafe eine neue Lage markieren.
- 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. Wurde eine Scheibe einmal für verloren erklärt, ändert sich dieser Status nicht, falls sie nachfolgend gefunden wurde. Ein Spieler darf die Scheibe verwenden, wenn sie gefunden wurde.
- D. 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 Zone für verlorene Scheiben vorhanden ist, kann der Spieler von der Drop Zone statt von seiner letzten Lage werfen.
- E. Stellt sich vor Ende des Turniers heraus, dass eine Scheibe eines Spielers, die für verloren erklärt wurde, vor dem Zeitpunkt, zu dem sie verloren erklärt wurde, entfernt oder mitgenommen wurde, dann werden dem Spieler zwei Würfe von seinem Ergebnis an dieser Bahn abgezogen.
- F. Falls an der Bahn eine Drop Zone für verlorene Scheiben eingerichtet wurde, kann der Turnierdirektor den Spielern erlauben, unter Inkaufnahme von zwei Strafwürfen direkt zur Drop Zone zu gehen.
- G. Abschnitt 805.03 findet keine Anwendung, falls entschieden wurde, dass sich eine Scheibe im Aus befindet (siehe 806.02.C).

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 Turnierdirektor 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. Wenn überzeugende Hinweise dafür vorliegen, dass eine Scheibe im Aus zur Ruhe gekommen ist, gilt sie als aus und muss hierzu nicht aufgefunden werden.
- 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 dem Punkt befindet, an der sich die Scheibe zum letzten Mal im Spielbereich befunden hat. Nachdem er diese Lage festgelegt hat, kann der Spieler entlang der Spiellinie in entgegen gesetzter Richtung zum Ziel ohne eine zusätzliche Strafe eine neue Lage markieren.

Die oben genannten Optionen für das Aus können vom Turnierdirektor nur mit vorheriger Zustimmung des PDGA Director of Event Support eingeschränkt werden. Unabhängig davon, ob eine vorherige Zustimmung erteilt wurde oder nicht, müssen die Spieler die vom Turnierdirektor festgelegten kursspezifischen Regelungen einhalten. Es liegt im Ermessen des Turnierdirektors, den Spielern folgende zusätzliche Optionen einzuräumen:

3. Von einer hierfür ausgewiesenen Drop Zone, oder

4. Von einer durch eine Marker-Scheibe festgelegte Lage auf der Spieloberfläche, 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 diesem Punkt der Auslinie senkrecht vom Aus weg und durch die geworfene Scheibe erstreckt. Alternativ, falls sich die Scheibe bis zu 1 m von einer Ecke entfernt befindet, kann die Lage an einen neuen Punkt verlegt werden, der sich auf einer 1 m langen Linie befindet, die sich von der Ecke aus durch die 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 Turnierdirektor den Spielern erlauben, unter Inkaufnahme von zwei Strafwürfen direkt zur Drop Zone zu gehen.

H. Der Turnierdirektor kann für bestimmte Bereiche des Aus eine Erleichterung bekanntgeben, die über 1 m hinausgeht.

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

806.03 Zeitweiliger Bereich

A. Ein **zeitweiliger Bereich** ist ein vom Turnierdirektor ausgewiesener Bereich, der eine straffreie optionale Verlegung der Lage zulässt. Ein Spieler, dessen Lage sich in einem solchen Bereich befindet, darf Erleichterung nehmen.

B. Standardmäßig ist jede Wasseransammlung, die sich im Spielbereich befindet und die nicht ausdrücklich vom Turnierdirektor als spielbar ausgewiesen wurde, ein zeitweiliger Bereich.

C. Um von einem zeitweiligen Bereich straflose Erleichterung zu erhalten, kann der Spieler seine Lage auf einen Punkt auf der Spiellinie verlegen, der weiter vom Ziel entfernt ist, aber nicht weiter als die nächste Lage, an der die Marker-Scheibe und Lage sich außerhalb des zeitweiligen Bereichs befinden.

D. Vom Turnierdirektor kann für einen zeitweiligen Bereich auch zusätzliche oder alternative Erleichterung festgelegt werden.

E. Ein Spieler, der Erleichterung anders als in den Regeln erlaubt nimmt, hat für sein Spielen von einer falschen Lage ein falsches Spiel gemäß 811.F.1 begangen.

806.04 Verpflichtender Erleichterungsbereich

- A. Ein verpflichtender Erleichterungsbereich ist ein vom Turnierdirektor ausgewiesener Bereich, von dem aus die Scheibe nicht gespielt werden darf.
- B. Ein Erleichterungsbereich ist wie das Aus zu betrachten und zu bespielen (siehe 806.02), mit den folgenden Unterschieden:
1. Ein Spieler erhält entgegen der Regelung in 806.02.D keinen Strafwurf.
 2. Da der Spieler keinen Strafwurf erhält, kann er nicht wie in 806.02.D.2 beschrieben eine straflose optionale Erleichterung in Anspruch nehmen.
 3. Der Spieler kann auch nicht wie in 806.02.D.1 beschrieben von seiner vorherigen Lage weiterspielen. Er kann allerdings gemäß 809.01 seinen Wurf unter Inkaufnahme eines Strafwurfs aufgeben.

806.05 Spielbarer Strafbereich (Hazard)

- A. Ein **Spielbarer Strafbereich** ist ein vom Turnierdirektor ausgewiesener Bereich, der einen Strafwurf nach sich zieht.
- B. Die Linie, die den Spielbaren Strafbereich begrenzt, ist Teil desselben. Teilt sich ein Spielbarer Strafbereich eine Grenze mit dem Aus, dann ist die entsprechende Linie Teil des Aus.
- C. Eine Scheibe befindet sich in einem Spielbaren Strafbereich, wenn ihre Position deutlich und vollständig von dem Spielbaren Strafbereich, oder von einer Kombination aus Spielbarem Strafbereich und Aus, umgeben ist.
- D. Ein Spieler, dessen Scheibe sich in einem Spielbaren Strafbereich befindet, erhält einen Strafwurf. Ein Spielbarer Strafbereich hat keinen Einfluss auf den Ort der Lage.
- E. 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 zur Ruhe kommen während sie vom Auffangkorb oder den Ketten unterhalb des Kettenkranzes 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. Jeder Spieler muss eine eigenständige Scorekarte führen, auf der er nach jeder Bahn die Ergebnisse der gesamten Gruppe einträgt. Ein Spieler muss nach Aufforderung seine Scorekarte einem Official oder den anderen Spielern in seiner Gruppe

vorlegen. Weigert sich ein Spieler, die Ergebnisse auf diese Art zu führen, wird er disqualifiziert.

B. Spieler können die Pflicht zum Führen der Scorekarten nur an den ihnen zugehörigen Caddy abgeben.

C. Nach Beendigung jeder Bahn notiert ein Spieler das Ergebnis jedes Spielers der Gruppe 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 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, die vom ihm geführte Scorekarte mit den anderen abzulegen und spätestens 30 Minuten, nachdem seine Gruppe die Runde beendet hat, abzugeben. Ein Spieler, der seine Scorekarte nicht rechtzeitig abgegeben hat, erhält zwei Strafwürfe.

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

1. Strafwürfe können vom Turnierdirektor hinzugefügt oder abgezogen werden, bis der Turnierdirektor das Turnier für offiziell beendet erklärt, bzw. bis zum Ende der Siegerehrung.

2. Gibt ein Spieler eine Scorekarte ab, auf der das Gesamtergebnis oder die Ergebnisse einzelner Bahnen falsch oder unkorrekt notiert sind oder gänzlich fehlen, werden zwei Strafwürfe zum richtigen Gesamtergebnis hinzugezählt. Diese Strafwürfe 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.

3. Gibt ein anderes Mitglied seiner Gruppe eine fehlerhafte Scorekarte ab, wird ein Spieler hierfür nicht bestraft.

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.

B. Falls an der Bahn für aufgegebene Würfe eine Drop Zone eingerichtet wurde, kann der Spieler, statt von der vorherigen Lage, auch von der Drop Zone aus werfen.

809.02 Provisorische Würfe

A. Provisorische Würfe sind eine zusätzliche Abfolge von Würfen, ausgehend von einer alternativen Lage. Nur die Würfe von einer der beiden Abfolgen werden letztlich für das Ergebnis gewertet.

B. Spieler können an einer Bahn eine Abfolge von provisorischen Würfen ausführen, bis die Bahn damit beendet ist oder bis eine Entscheidung gefällt wurde, welche Abfolge an der Bahn gewertet werden soll.

C. Provisorische Würfe dürfen nur unter folgenden Umständen gemacht werden:

1. Falls unklar ist, oder Uneinigkeit herrscht, wie gemäß den Regeln korrekt zu verfahren ist; oder

2. Falls der Werfer gegen eine Regelentscheidung Einspruch einlegen möchte; oder

3. Falls Folgendes gilt:

a. Der Status einer Scheibe ist nicht bekannt; und

b. Die Scheibe kann verloren sein, sich im Aus oder in einem verpflichtenden Erleichterungsbereich befinden; und

c. Ein provisorischer Wurf würde das Zurücklaufen zur letzten Lage ersparen.

D. In folgenden Situationen dürfen keine provisorischen Würfe verwendet werden, selbst wenn die Voraussetzungen von 809.02.C ansonsten erfüllt sind:

1. Wenn die Scheibe möglicherweise ein Pflichthindernis verfehlt hat (siehe 804.01)

2. Wenn der Spieler erwägt, seinen Wurf aufzugeben (siehe 809.01)

3. Wenn lediglich unklar ist, ob ein Strafwurf verhängt werden muss oder nicht (siehe Einsprüche, 801.03)

E. Um mit einer provisorischen Abfolge beginnen zu können, muss ein Spieler in einer für alle Gruppenmitglieder verständlichen Form folgende drei Dinge mitteilen:

1. Erklären, dass er mit einer Abfolgen von provisorischen Würfen beginnt; und

2. Erklären, warum er dies tut; und

3. Erklären, welche Abfolge von Würfen je nach Entscheidung der in Frage stehenden Situation verwendet werden soll.

F. Provisorische Würfe, die nicht die Voraussetzungen von 809.02.E erfüllen, sind Übungswürfe (siehe 809.03).

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 Wurf.

B. Für einen Übungswurf erhält der Spieler einen Strafwurf, der Übungswurf selbst wird ignoriert.

810 Einflussnahme

- A. Hat sich eine geworfene Scheibe bewegt, nachdem sie auf der Spieloberfläche 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 Spieloberfläche 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. Wirkt ein Spieler oder seine Ausrüstung auf eine von ihm geworfene Scheibe ein, so ist dies ein Regelverstoß. Dem Spieler werden sein Wurf und ein Strafwurf ange-rechnet. Der Spieler setzt sein Spiel von der vorherigen Lage fort. Weitere Strafwürfe in Zusammenhang mit dem Wurf werden ignoriert. Falls auf Verlangen des Werfers auf einen Wurf Einfluss genommen wurde, wird dies so gehandhabt, als habe der Spieler selbst auf seinen Wurf eingewirkt.
- E. 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 straflos aufgeben will. In letzterem Fall wird der ursprüngliche Wurf nicht auf das Ergebnis des Spielers angerechnet.
- F. Ein Spieler erhält zwei Strafwürfe, wenn er absichtlich in einer der folgenden Wei-sen auf eine Scheibe Einfluss nimmt:
1. Er den Weg einer geworfenen Scheibe verändert (es sei denn, um eine Verlet-zung 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).
- G. Spieler dürfen nicht dort stehen oder ihre Ausrüstung abstellen, wo sie einer ge-spielten Scheibe im Weg sein können. Ein Spieler kann von anderen Spielern verlan-gen, 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** teilzuneh-men und sich über etwaige Sonderregelungen auf dem Kurs zu informieren, wie etwa zusätzliche Bahnen, alternative Abwürfe, alternative Korbpositionen, Aus-Bereiche, Pflichthindernisse oder Drop-Zonen.

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 die Anzahl an Strafwürfen, die für dieses falsche Spiel vorgesehen sind.

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. Dies beinhaltet, beschränkt sich aber nicht auf, die Arten von absichtlichem falschen Spiel, die in 811.F. genannt 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 von seiner gegenwärtigen Lage fort und erhält zwei Strafwürfe für sein falsches Spiel. Alle Strafwürfe, die für die verwendeten Würfe verhängt werden, werden zusätzlich zu den Strafen für das falsche Spiel gewertet.

2. 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 Würfen, 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.

3. 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.

4. Abwesenheit. Ist ein Spieler nicht anwesend, wenn die Runde für die ihm zugewiesene Gruppe beginnt, gilt er als abwesend und spielt die Bahn nicht. Ebenso gilt ein Spieler als abwesend, wenn er die vorherige Bahn nicht gespielt hat und nicht anwesend ist, wenn seine Gruppe bereit ist, an einer Bahn zu starten. Der abwesende Spieler erhält ein Ergebnis von vier Würfen über Par für jede Bahn, die er nicht spielt. Das Par wird vom Turnierdirektor festgelegt.

5. Fehlen. War ein Spieler bei seiner Gruppe anwesend und fehlt, wenn er mit Werfen an der Reihe ist, dann hat der Spieler 30 Sekunden Zeit, um sich bei seiner Gruppe wieder einzufinden. Nach Ablauf dieser Frist gilt er für die betreffende Bahn als abwesend und erhält ein Ergebnis von vier Würfen über Par. Siehe 802.03.H für eine Ausnahme zu dieser Regel.

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. Lässt ein Spieler absichtlich eine Bahn aus, hat dies das Ausscheiden aus dem Wettkampf zur Folge.

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. Start in einer falschen Gruppe. Der Spieler hat sein Spiel an einer anderen Bahn oder in einer anderen Gruppe begonnen, als der, der er zugewiesen war. Der Spieler muss die ihm zugewiesene Gruppe finden um mit dem Spielen zu beginnen. Alle Würfe, die ein Spieler in der falschen Gruppe gemacht hat, werden ignoriert. Der Spieler kann wegen Abwesenheit von der ihm zugewiesenen Gruppe bestraft werden.

10. Start an einer falschen Bahn. Die Gruppe hat ihr Spiel an einer anderen als der ihr zugewiesenen Bahn begonnen. Falls mindestens ein Spieler der Gruppe mehr als einen Wurf an der Bahn gemacht hat, hat die gesamte Gruppe die Bahn falsch gespielt. Die Gruppe beendet in diesem Fall die Bahn und jeder Spieler erhält zwei Strafwürfe zu seinem Ergebnis an der Bahn hinzu. Andernfalls, falls von keinem Spieler mehr als ein Wurf gemacht wurde, erhalten die Spieler, die einen Wurf an der Bahn gemacht haben, einen Strafwurf und der falsche gespielte Wurf wird ignoriert. Die Gruppe begibt sich an die korrekte Bahn und beginnt dort ihre Runde.

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 Turnierdirektor führen.

813 Ausrüstung

813.01 Unzulässige Scheibe

A. Die verwendeten Spielscheiben müssen von der PDGA genehmigt sein und allen Bestimmungen der PDGA Technical Standards entsprechen. Eine Liste der zugelassenen Scheiben findet sich unter <https://pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs>.

B. Erlaubte Veränderungen an Scheiben nach ihrer Herstellung beschränken sich auf:

1. Abnutzung aufgrund ihrer Verwendung beim Spielen.
2. Leichtes Abschmirgeln von produktionsbedingten Unreinheiten oder im Gebrauch entstandenen Schrammen.
3. Markierung mit Dye oder mit Tinte eines Markers.
4. Das Aufbringen von Grafiken mittels Hot Stamp, Farldruck oder Dye-Verfahren, solange dies die genehmigten Spezifikationen des betreffenden Scheibenmodells nicht beeinträchtigt.
5. Das Entfernen von Grafiken in einer Art, die die genehmigten Spezifikationen des betreffenden Scheibenmodells nicht beeinträchtigt.

C. Andere Veränderungen an einer Scheibe nach ihrer Herstellung machen eine Scheibe illegal. Dies schließt ein, aber beschränkt sich nicht auf:

1. Modifikationen an der Scheibe, die ihre ursprünglichen Flugeigenschaften verändern.
2. Übermäßiges Abschmirgeln.
3. Material wahrnehmbarer Dicke wie etwa Farbe aufzubringen.
4. Absichtliches Verformen einer Scheibe, so dass sie keine runde, tellerförmige Form mehr aufweist.

- D. Falls der Turnierdirektor besondere Bedingungen für das Spiel bei Nacht oder Schnee bekannt gegeben hat, dürfen Spieler an der Scheibe ein Material oder ein Hilfsmittel anbringen, das beim Auffinden behilflich ist.
- E. Eine Scheibe, die gebrochen ist oder ein Loch aufweist, ist unzulässig.
- F. Eine Scheibe, die von einem anderen Spieler oder einem Official in Frage gestellt wird, ist unzulässig, es sei denn, sie wird später vom Turnierdirektor genehmigt.
- G. 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.
- H. Alle verwendeten Scheiben (mit Ausnahme von Mini-Marker-Scheiben) müssen so gekennzeichnet sein, dass sie dem Spieler zuzuordnen sind. 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 Wurfs einsetzen.
- B. Ein Objekt als Orientierungshilfe aufzustellen, ist untersagt.
- C. Mittel, die die Reibung der Scheibe auf der Haut vermindern (wie etwa Handschuhe, Tape, Pflaster, Gazen o.a.), die den Grip verbessern (wie etwa Talk, Kreide, Staub o.a.) oder medizinisch begründete Mittel (wie etwa Knie- oder Sprunggelenksbandagen) sind erlaubt.
- D. Ein Gegenstand wie ein Handtuch oder eine Unterlage kann auf eine Lage gelegt werden, solange er in zusammengedrücktem Zustand nicht dicker als ein Zentimeter ist.
- E. Ein Hilfsmittel, das von einem anderen Spieler oder einem Official in Frage gestellt wird, ist unzulässig, es sei denn, es wird später vom Turnierdirektor genehmigt.
- F. 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 Offiziellen Regeln für Disc-Golf (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 Paars 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. 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 Würfen, 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.
- D. Wenn ein Spieler eine Bahn nicht mehr gewinnen kann, ist die Bahn beendet und das Spielen an der Bahn muss eingestellt werden.
- E. Alle Würfe, die nach Beendigung einer Bahn gemacht worden sind, gelten als Übungswürfe. Die Strafe für diese Übungswürfe sind dem Ergebnis des Spielers auf der folgenden Bahn hinzuzufügen.

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 Turnierdirektor entscheidet, ob und wie ein Gleichstand aufgelöst wird.

Anhang B:

Doublespiel

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 Offiziellen Regeln für Disc-Golf sind zu benutzen, sofern in diesen Doublesregeln nicht etwas anderes oder Ergänzendes steht.
- C. Bei den Regeln für das Führen der Scorekarten (siehe Abschnitt 808) tritt der Ausdruck 'Team' an die Stelle des Ausdrucks 'Spieler'.

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. Dies nicht zu tun, ist ein Markierungsfehler.
- 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 Turnierdirektor 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 Turnierdirektor 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. Danach wechseln sich die Mitglieder beim Wurf ab: Jedes Team-Mitglied wirft dann von der Lage, die aus dem Wurf des vorhergehenden Team-Mitglieds resultiert, bis die Bahn beendet wurde.

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 Turnierdirektor 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 bei Abwechselndem Wurf
1. Jedes Team-Mitglieder wirft von der Abwurftzone, womit zwei Abfolgen von Abwechselnden Würfen gestartet werden
 2. Ein Team beendet eine Bahn, wenn eine der beiden Abfolgen die Bahn mit dem niedrigsten für das Team möglichen Ergebnis beendet.
 3. Das Ergebnis des Teams an einer Bahn ist das niedrigere Ergebnis der beiden Abfolgen, einschließlich aller Strafwürfe in der betreffenden Abfolge, und einschließlich etwaiger Strafwürfe für das Team.

I. Addiertes Ergebnis

1. Jedes Team-Mitglied spielt die Bahn als Einzelspieler.
2. Das Ergebnis des Teams an einer Bahn ist die Summe der Ergebnisse aller Team-Mitglieder an dieser Bahn einschließlich etwaiger persönlicher Strafwürfe oder Strafwürfe für das Team
3. Falls ein Team-Mitglied das Spielen vorzeitig beendet oder disqualifiziert wird, wird das Team disqualifiziert.

Anhang C:

Weiterführende Hilfen in Englisch

Die Offiziellen Regeln für Disc-Golf: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf
 Regeln Q&A: pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers
 Turnierhandbuch: pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events
 Kursverzeichnis: pdga.com/course-directory
 Technische Standards: pdga.com/rules/technical-standards
 Informationen für TurnierTurnierdirektoren: pdga.com/tdinfo/resources

Anhang D:

Umrechnungsbestimmungen

Alle Maßangaben in diesen Regeln erfolgen im metrischen System. Steht kein metrisches Maßband zur Verfügung, sind stattdessen die folgenden Äquivalente des angloamerikanischen 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
Turnierdirektor (Director)	801.02.G
Drop Zone (Drop Zone)	802.05.C
Entferntester Spieler (Away Player)	802.02.C
Erleichterungsbereich (Relief Area)	806.04.A
Falsches Spiel (Misdisplay)	811.B
Gleich (All Square)	A.04.A
Gruppe (Group)	801.02.A
Halbiert (Halved)	A.04.B
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)	B.03.B
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.B
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

Anhang F:

Adaptive Regeln für Disc-Golf

F.01 Allgemein

A. Die PDGA sieht sich verpflichtet, ein offenes und inklusives Umfeld für alle Spieler, auch solche mit einer Behinderung, zu schaffen. Zu diesem Zweck sind TurnierTurnierdirektoren befugt, von der PDGA sanktionierte Events für adaptives Disc-Golf, oder mit Komponenten hierfür, wie in diesem Anhang F festgelegt durchzuführen. Keine Regelung in diesem Anhang soll die PDGA Richtlinie zu Angemessenen Ausnahmeregelungen zu PDGA Regeln, Richtlinien und Verfahren ("Reasonable Modification Request Policy for Exemption from PDGA Rules, Regulations, and Procedures") ersetzen oder anderweitig verändern, es sei denn diese Änderungen würden ausdrücklich hierin genannt.

Des Weiteren hat nichts in diesem Anhang F den Zweck, oder soll dahingehend interpretiert werden, für einen Spieler in einem PDGA sanktionierten Turnier einen Rechtsanspruch zu schaffen, um in einem adaptiven Teil teilzunehmen oder diese Regeln für sich zu beanspruchen. Es liegt in der alleinigen Zuständigkeit des TD, ein Event oder einen Teil davon als adaptives Disc-Golf-Event oder Teil davon zu benennen.

Des Weiteren soll nichts in diesem Anhang F, es sei denn hierin ausdrücklich genannt, zusätzliche Rechtsansprüche von Spielern oder Pflichten auf Seiten der PDGA oder von TurnierTurnierdirektoren schaffen, noch soll dies dahingehend interpretiert werden, als diejenigen, die aufgrund der Gesetzeslage bestehen.

B. Ist ein Event als Ganzes für adaptives Disc-Golf ausgelegt oder bietet es einen hierfür vorgesehenen Teil an, dann gelten die folgenden Ergänzungen zu den Offiziellen Regeln für Disc-Golf und zu dem PDGA Turnierhandbuch. Unter adaptivem Disc-Golf ist eine Version von Disc-Golf zu verstehen, die sich an Teilnehmer richtet, die eine angetriebene Mobilitätshilfe verwenden. Unter einer angetriebenen Mobilitäts hilfe ist ein Rollstuhl oder ein anders selbst- oder motorgetriebenes Gefährt zu verstehen. Fortbewegungsmittel, die das Gehen unterstützen, aber nicht vom Spieler oder einem Motor angetrieben sind, wie etwa Gehstöcke oder Krücken, sind keine angetriebenen Mobilitätshilfen.

C. Wenn ein Event diese Ergänzungen benutzt, muss der Turnierdirektor in allen Unterlagen zur Anmeldung die Anwendbarkeit dieses Anhangs für das Turnier deutlich machen.

D. Dieser Anhang muss entweder auf das Event als Ganzes oder auf einzelne Divisionen davon Anwendung finden. Events, die diesen Anhang verwenden, sind X-Klassen Events entsprechend den PDGA Tour Standards und werden für Ratings herangezogen oder nicht, in derselben Art wie Events des gleichen Typs (z.B. Einzel, Team- oder Lochspiel-Events, Events die für bestimmte Clubs oder Staatsangehörigkeiten vorgesehen sind, karitative Events), die die Standardversion der Offiziellen Regeln für Disc-Golf und des Turnierhandbuchs verwenden.

F.02 Divisionen und Startrecht

A. Um einen gerechten Wettkampf unter Gleichen zu gewährleisten, sollen Events, die neben diesen Ergänzungen auch ein Divisionssystem verwenden, das die Athleten anhand des Grades oder Art ihrer Behinderung klassifiziert, jede dieser Klassen oder jede Untergruppe einer solchen Klasse einer spezifischen PDGA Division oder einer Paarung von PDGA Divisionen zuweisen (z.B. kann eine bestimmte paralympische Leistungsklasse oder eine Gruppe paralympischer Leistungsklassen den Divisionen MA2 und FA2 zugewiesen werden, eine andere den Divisionen FA1 und MA1)

B. Bei Events, die diese Ergänzungen verwenden, hat die Klassifikation anhand des Grades der Behinderung Vorrang vor der Klassifikation anhand des Ratings, wenn es um das Startrecht für die Turnierdivisionen geht.

F.03 Ergänzungen der Regeln

A. 802.04. Abwerfen. Falls ein adaptiver Disc-Golf-Spieler eine angetriebene Mobilitätshilfe benutzt, stellen die Räder, oder andere Teile des Gefährts, die auf dem Boden stehen, um das Gerät abzustützen, wie auch der Raum zwischen den Rädern, die Abstützpunkte für die Anwendung dieser und jeder anderen einschlägigen Regel in den Offiziellen Regeln für Disc-Golf dar.

B. 802.05. Lage. Falls adaptive Disc-Golf-Spieler eine angetriebene Mobilitätshilfe benutzen, ist die Lage 2 m lang anstatt 30 cm.

C. 803.02. Erleichterung bei Hindernissen. Bedingungen wie tiefer Schlamm, unpassierbares Gelände oder steile Abhänge, die einen adaptiven Disc-Golfer mit einer angetriebenen Mobilitätshilfe daran hindern, einen zulässigen Stand hinter der Markerscheibe einzunehmen, sind als Hindernisse gemäß Abs. 803.02.B. zu betrachten.

D. 806.02. Aus. Adaptive Disc-Golf-Spieler, die ein angetriebenes Fortbewegungsmittel verwenden, erhalten Erleichterung wie in diesem Abschnitt angegeben, können jedoch voraussetzen, dass der Turnierdirektor ihnen bis zu 3 m Erleichterung gewährt.

E. 807. Beenden der Bahn. Es steht dem Turnierdirektor frei, einen Reifen mit einem Durchmesser von nicht mehr als 1 m zentriert um das Ziel auf der Spieloberfläche anzubringen. Dieser Reifen soll auf dem Boden befestigt sein, um ein Verschieben zu vermeiden. Der Turnierdirektor kann festlegen, dass adaptive Disc-Golfer bestimmter Divisionen mit einer angetriebenen Mobilitätshilfe die Bahn auch dann beendet haben, wenn ihre Scheibe vollständig innerhalb des Reifens zur Ruhe kommt, wobei kein Teil der Scheibe sich außerhalb des Reifens erstrecken darf.

F. 813.02 Unzulässige Hilfsmittel. Adaptive Disc-Golfer mit eingeschränkter Sehfähigkeit dürfen zur besseren Ortung von Zielen oder Scheiben Piepser oder andere Geräusche emittierende Hilfsmittel verwenden, analog zu dem Fall, dass vom Turnierdirektor besondere Bedingungen für das Spielen bei Nacht oder Schnee erklärt worden sind.

G. 3.05 Transportmittel, Caddies und Gruppen. Adaptive-Disc-Golfer mit einer angetriebenen Mobilitätshilfe verletzen nicht die Bestimmungen in Abs. 3.05.F indem sie diese angetriebene Mobilitätshilfe verwenden.

Anhang G:

Teamspiel

G.01 Allgemein

- A. Beim Teamspiel tritt ein Team von Spielern gegen andere Teams an.
- B. Am weitesten verbreitet sind Teams mit 4 Spielern, grundsätzlich sind jedoch Teams mit zwei oder mehr Spielern möglich, abhängig vom Format und den Regeln des jeweiligen Events.
- C. Die offiziellen Regeln für Disc Golf finden beim Teamspiel Anwendung, sofern in diesen Teamspielregeln nicht etwas anderes oder Ergänzendes steht.
- D. Die offiziellen Regeln für das Doubles-Spiel (siehe Anhang B) finden auch beim Teamspiel Anwendung, sofern in diesen Teamspielregeln nicht etwas anderes oder Ergänzendes steht.
- E. Von der PDGA genehmigte Teamspiel-Events werden als alternatives Wettkampfformat mit X gekennzeichnet.

G.02 Divisionen

- A. Im Teamspiel werden die von der PDGA vorgegebenen Divisionen (siehe Abschnitt 2 des PDGA Turnierhandbuchs) auf das Team als Ganzes angewendet.
- B. Turnierdirektoren können Zulassungskriterien für Spieler eines Teams festlegen, die über die Zulassungskriterien für die Division des Teams wie folgt hinausgehen:
 1. Die Auflage, dass mindestens 1 Spieler in einer geschlechtsbasierten Division startberechtigt ist (beispielsweise, dass Teams mindestens 2 Spieler haben, die in der Division FA1 startberechtigt sind).
 2. Die Auflage, dass mindestens 1 Spieler in einer altersbasierten Division startberechtigt ist (beispielsweise, dass mindestens 1 Spieler des Teams 40 Jahre oder älter und mindestens 1 Spieler 50 Jahre oder älter sein muss).
 3. Die Auflage, dass mindestens 1 Spieler eine bestimmte Mitgliedschaftsklasse der PDGA aufweist (beispielsweise, dass Teams mindestens 1 Amateur-Spieler haben).
 4. Die Auflage, dass Spieler mit bestimmten Ratings im Team mitspielen (beispielsweise, dass Teams mindestens 1 Spieler mit einem Rating unter 900 aufweisen).

G.03 Formate

- A. Team Einzelspiel

1. Alle Mitglieder des Teams spielen nach den Einzelspielregeln (siehe Anhang A.01.B)
2. Falls ein Team weniger Spieler als die geforderte Mindestanzahl für dieses Team-Event besitzt, wird für die fehlenden Spieler der schlechteste Einzelscore dieser Division in der jeweiligen Runde plus zwei Würfe berechnet. Beispiel: In einem Event für 4er Teams tritt ein Team mit drei Spielern an, die 42, 44 und 49 Würfe benötigen. Das schlechteste Ergebnis eines Spielers in dieser Division ist 57. Somit ist das vierte Ergebnis des 3er-Teams eine 59.
3. Zur Ermittlung des Gesamtergebnisses eines Teams kann der Turnierdirektor entweder eine Addition oder einen (bei halben Werten auf-) gerundeten Durchschnitt der Einzelscores verwenden.
 - a. Beispiel 1 (Addition): Im obigen Fall hätte das Team ein Gesamtergebnis von 194 Würfen
 - b. Beispiel 2 (Rundung): Im obigen Fall hätte das Team einen Gesamtscore von 49 Würfen.
 - c. Beispiel 3 (Rundung): Hätte im obigen Fall der beste Spieler des Teams eine 41 erzielt, hätte das Team einen Gesamtscore von 48 Würfen.

B. Team Doubles

1. Jedes Team teilt sich in zwei gleich große Gruppen, wobei Teams mit einer ungeraden Anzahl an Spielern keine gleich großen Gruppen haben können (beispielsweise wird ein Team mit fünf Spielern sich in eine Gruppe mit drei und eine mit zwei Spielern teilen)
2. Jede der Gruppen spielt im Format Bester Wurf (siehe B.05.A).
3. Falls ein Team nur aus drei Spielern besteht, teilt es sich in eine zweier Gruppe und einen Einzelspieler. Der Einzelspieler wirft jeweils nur einmal, so als ob er im Einzelformat spielt.
4. Falls die für das Event festgelegte Teamgröße bei mindestens vier Spielern liegt und ein Team nur aus zwei Spielern besteht, spielen die beiden Spieler im Format Bester Wurf zusammen. Die fehlende zweite Gruppe des Teams erhält den schlechtesten in dieser Division in dieser Runde erzielten Gruppenscore plus zwei Würfe. Beispiel: Bei einem Team-Event für Vierer-Teams spielt ein Zweier-Team. Die beiden Spieler erzielen im Bester-Wurf-Format eine 39. Das schlechteste Ergebnis einer anderen Gruppe in dieser Division ist eine 57. Somit ist der zweite Gruppenscore des Zweier-Teams eine 59.
5. Zur Ermittlung des Gesamtergebnisses eines Teams kann der Turnierdirektor entweder eine Addition oder einen (bei halben Werten auf-) gerundeten Durchschnitt der Einzelscores verwenden. Zur Erläuterung siehe oben G03.B.3

C. Alternierendes Team Doubles

1. Alternierendes Team Doubles ist eine Kombination aus den Formaten Bester Wurf (siehe B.05.A) und Modifizierter Abwechselnder Wurf (siehe B.05.F).
2. Jedes Team teilt sich in zwei gleich große Gruppen, wobei Teams mit einer ungeraden Anzahl an Spielern keine gleich großen Gruppen haben können (beispielsweise wird ein Team mit fünf Spielern sich in eine Gruppe mit drei und eine mit zwei Spielern teilen)
3. Jede Gruppe verfährt wie ein Einzelspieler gemäß den Regelungen zum Modifizierten Abwechselnden Wurf. Das bedeutet, dass die beiden Gruppen sich mit den Würfen auf einer Bahn abwechseln und der Turnierdirektor festlegen kann, welches Gruppenmitglied jeweils den ersten Wurf an einer Bahn macht.

4. Innerhalb einer Gruppe gilt das Format Bester Wurf. Beispiel: ein 4er Team teilt sich in zwei Gruppen auf: Spieler A und B und Spieler C und D. Auf einer gegebenen Bahn werfen A und B beide ab. Spieler C und D suchen sich den besseren der beiden Würfe aus und werfen beide von diesem ab. Dies setzt sich fort bis ein Spieler des Teams die Bahn beendet hat.
5. Falls ein Team nur aus 3 Spielern besteht, teilen sie sich in eine Gruppe von 2 Spielern und einen Einzelspieler auf. Wenn der Einzelspieler an der Reihe ist, wirft er jeweils nur einmal, so als ob er im Einzelformat spielt.
6. Falls ein Team nur aus zwei Spielern besteht, spielt es Doubles im Format Modifizierter Abwechselnder Wurf (siehe B.05.F).

Hinweise zur deutschen Übersetzung

Die englische Bedeutung einiger Termini, die nicht bereits im Stichwortverzeichnis aufgeführt wurden:

Anwendung der Regeln: Enforcement

Anzeige: call

Bestätigen: to confirm

Einflussnahme: interference

Einspruch: appeal

Gesperrte Fläche: restricted area

Sonderregelungen: special conditions

Standverletzung: stance violation

Zur Ruhe kommen: to come to rest

Fragen und Antworten zu den Regeln

Dieser Abschnitt mit Fragen und Antworten soll als Leitfaden für die Anwendung der Offiziellen Regeln für Disc Golf und des Turnierhandbuchs auf bestimmte Situationen dienen. Es ist jedoch wichtig zu beachten, dass die Antworten selbst keine Regeln darstellen sollen. Sie versuchen zwar, einzelne häufige Fragen und Problemfälle zu klären, erheben aber keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Spieler und Officials sind angehalten, die Regeln, auf die jeweils verwiesen wird, ebenfalls zu lesen, um zu einem bestmöglichen Verständnis darüber zu gelangen, wie sie anzuwenden sind.

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. Sobald eine Scheibe in eine gesperrte Fläche eindringt, hat sie das Pflichthindernis verfehlt, wohingegen sie erst dann als im Aus befindlich gilt, wenn sie zur Ruhe gekommen ist. Aus diesem Grund geschah das Verfehlten des Pflichthindernisses zuerst.

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?

Der Ausdruck "Im Zweifel für den Betroffenen" ist in den Regeln nicht enthalten. Die anderen Gruppenmitglieder entscheiden darüber, ob sich deine Scheibe im Aus befindet oder nicht. Du kannst zwar kurz deine Sichtweise äußern, aber anschließend musst du die anderen Gruppenmitglieder die Entscheidung fällen lassen (801.02.K.2).

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?

Du bist dafür verantwortlich, den Kurs korrekt zu spielen. Falls du mit der Gruppenentscheidung nicht einverstanden bist, solltest du einen provisorischen Wurf spielen und den TurnierTurnierdirektor später die Entscheidung fällen lassen.

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 Offiziellen 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-Turnierdirektor gibt?

Alle offiziellen PDGA-Turniere haben einen Turnier-Turnierdirektor. Bei nicht-offiziellen Turnieren oder Freizeit-Veranstaltungen, kann, wer auch immer für die Spieler zuständig ist, die Verantwortung des Turnierdirektors übernehmen. Wenn niemand die Rolle des Turnierdirektors übernehmen will, muss auf einige seiner Aufgaben verzichtet werden. Es könnten zum Beispiel keine Berufungen gegen Gruppenentscheidungen möglich sein. Manche Aufgaben des Turnierdirektors 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 Turnierdirektor 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.

FA-ANW-9

Kann ein Spieler für sich selbst eine Regelentscheidung anzeigen oder bestätigen?

Ja.

FA-ANW-10

Meine Scheibe war während des Flugs größtenteils über dem Aus (OB) und es ist schwer zu sagen, ob sie vor der Landung noch mal den Spielbereich überquert hat. Am Ende lag sie klar im Aus. Bei der Frage, ob die Scheibe auf der letzten Strecke noch mal den Spielbereich überflogen hat, muss die Gruppe somit wohl im Zweifel für den Angeklagten, also für mich, urteilen?

Der Ausdruck "Im Zweifel für den Angeklagten" ist in den Regeln nicht enthalten. Die restlichen Mitglieder der Gruppe (d.h. ohne den Werfer) müssen aufgrund der ihnen vorliegenden Informationen die Flugbahn der Scheibe nach bestem Wissen und Gewissen bestimmen. Sie dürfen ihre Entscheidung nicht davon abhängig machen, ob sie für den Werfer vorteilhaft ist oder nicht. Falls bei dieser Abstimmung jedoch keine Mehrheit zustande kommt, überprüft die Gruppe einschließlich des Werfers die Entscheidung erneut.

Wurf

FA-WUR-1

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

Nein. 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.

Abwerfen

FA-ABW-1

Wie werden die Abwurfzonen gekennzeichnet?

Turnierdirektoren können Abwurf- und Drop-Zonen auf mehrere Arten festlegen. Ein Kurs darf mehr als eine Art von Abwürfen verwenden. Frage im Zweifelsfall den Turnierdirektor. 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 äußereren 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 äußereren 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?

Es ist Aufgabe des TDs, festzulegen, wie diese Situation behandelt werden soll. Falls die kursspezifischen Regelungen in dieser Hinsicht unklar sind, spiele einen provisorischen Wurf. Im Allgemeinen gilt: Stellen die Ränder des Wassers die Auslinie dar und befindet sich die Scheibe vollständig innerhalb dieser Ränder, dann befindet sie sich im Aus, unabhängig von der Oberfläche, auf der sie liegt. Die Auslinie erzeugt eine vertikale Fläche (806.02.F). Falls sich ein Teil deiner Scheibe dagegen senkrecht über Land befindet, dann ist deine Scheibe nicht aus.

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

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 waagerecht 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 hineinfliest, 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 Spieleroberfläche, 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?

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, wird der Tisch als massives Hindernis behandelt und du markierst dahinter auf der Spiellinie.

FA-HIN-2

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

Ein Ast dieser Größe erfüllt nicht die Bedingungen für ein Zeitweiliges Hindernis in 803.01.B, da er zu groß ist, um als loser Schutt zu gelten. Falls der Ast dich physisch daran hindert, einen regelkonformen Stand einzunehmen, dann kannst du deine Lage hinter dem Ast markieren (803.02.B).

FA-HIN-3

Meine Scheibe ist unter einem kleinen Ast liegen geblieben, der sich bis vor die Scheibe erstreckt. Darf ich den Ast bewegen?

Wenn der Ast sich auf der Spieloberfläche und zumindest teilweise hinter deiner Lage befindet, und wenn er klein genug ist, um die Bedingungen für ein zeitweiliges Hindernis zu erfüllen (803.01.B), dann darfst du den Ast entfernen. Dies gilt selbst dann, wenn ein anderer Teil des Astes näher zum Ziel liegt als die Hinterkante deines Markers.

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 der Spieloberfläche hinter deinem Marker befindet, 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 Turnierdirektor 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 Turnierdirektor kann eine Fläche zum Aus oder zu einem Erleichterbereich erklären. In diesem Fall markierst du deine Lage entsprechend der jeweiligen Regel. Wenn der Turnierdirektor keine spezielle Behandlung des Bereichs festgelegt hat,, dann kannst du - auf Kosten eines Strafwurfs. freiwillige Erleichterung nehmen oder den Wurf aufgeben.

FA-HIN-7

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

Falls sich zeitweiliges Wasser auf der Abwurfzone angesammelt hat, kannst du gemäß 805.03. C Erleichterung nehmen. Abhängig davon, wie groß die Abwurfzone ist und wo sich das Wasser befindet, kann deine Lage immer noch auf der Abwurfzone sein. Da diese neue Lage mittels einer Mini-Markerscheibe markiert werden muss, fällt sie unter Regel 802.05.D und die Standregeln aus 802.07 finden Anwendung. Regel 802.05.E legt fest, wie die Spiellinie für eine Abwurfzone zu bestimmen ist.

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 und ein Official, der die Grenzen der Abwurfzone bestimmen könnte, nicht erreichbar ist, führe provisorische Würfe gemäß 809.02 durch und wende dich zur Klärung der Frage zu einem späteren Zeitpunkt an einen Official.

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 auf der Spieloberfläche hinter der Vorderseite 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 Turnierdirektor 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 Turnierdirektor 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?

Sobald die Scheibe in eine gesperrte Fläche eingedrungen ist, spielt der restliche Verlauf des Wurfes keine Rolle mehr. Du hast das Pflichthindernis verfehlt.

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.

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 Spieloberfläche treffen gleichermaßen auf Scheiben unter der Spieloberfläche 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 Spieloberfläche 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 TurnierTurnierdirektor 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 Spieloberfläche 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 landete eindeutig im Aus, ich kann sie aber nicht sehen. Muss meine Gruppe mir für 3 Minuten beim Suchen behilflich sein?

Falls eine Scheibe für im Aus befindlich erklärt wird, ist sie keine verlorene Scheibe und die Regelungen von Abs. 805.03. gelten nicht. Du kannst die Scheibe für eine gewisse, vertretbare Zeitspanne suchen, dies darf aber keine unangemessene Verzögerung im Spielablauf verursachen (802.03.A.2). Eine zusätzliche Zeit für die Suche steht dir nicht zu. Die anderen Spieler in deiner Gruppe sind nicht verpflichtet, dir bei der Suche nach einer Scheibe im Aus zu helfen.

FA-VER-3

Ich weiß, dass ich drei Minuten Zeit habe, um meine verlorene Scheibe zu finden, bevor ich eine Strafe erhalte, aber wann genau startet diese Frist?

Die Frist beginnt, sobald du den Bereich erreichst, in dem die Scheibe sein sollte, du sie aber nicht finden kannst. Du oder ein anderer Spieler aus deiner Gruppe sollten den Beginn der Frist bekanntgeben. Zwar sind die anderen Gruppenmitglieder zur Mithilfe bei der Suche verpflichtet, jedoch schiebt ein Warten auf ihre Ankunft oder ihre Mithilfe den Beginn der Frist nicht auf.

Putt-Bereich

FA-PUT-1

Muss beim Putt aus einer Grätsche mein zweiter Fuß auf einer Linie sein, die rechtwinklig 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.

Kurzanleitung zu eingeschränkten Bereichen

Welche Optionen habe ich, wenn ich mich in oder nahe einem eingeschränkten Bereich befinde?

Diese Tabelle dient als Übersicht zu Vorgehensweisen bei den verschiedenen eingeschränkten Bereichen. Spieler sollten sie nur als erste Orientierung verwenden und im Zweifelsfall die entsprechende Regel konsultieren.

Bereich	Strafe	Nächste Lage	Zusätzliche Erleichterung auf Spiellinie	Stand
Aus (806.02)	1 Wurf	Wahl zwischen letztem Punkt inbounds, vorheriger Lage, oder Drop Zone (falls vorhanden)	ja	Kein Abstützpunkt in Kontakt mit dem Aus
Zeitweiliger Bereich (806.03)	keine	Wahl zwischen der geworfenen Scheibe, dem nächsten Punkt auf der Spiellinie außerhalb des zeitweiligen Bereichs, einem beliebigen Punkt auf der Spiellinie dazwischen oder einer Drop Zone (falls vorhanden)	nein	Abstützpunkte in Bereich möglich
Verpflichtender Erleichterungsbereich (806.04)	keine	Wahl zwischen letztem Punkt inbounds, vorheriger Lage, oder Drop Zone (falls vorhanden)	nein	Kein Abstützpunkt in Kontakt mit dem Bereich
Spielbarer Strafbereich (Hazard, 806.05)	1 Wurf	Die geworfene Scheibe	nein	Abstützpunkte in Bereich möglich

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 kannst auch, mit demselben Ergebnis, einen aufgegebenen Wurf wählen. Du kannst gemäß 806.02.D.2 auch optionale Erleichterung entlang der Spiellinie nach hinten

nehmen. Es würde dich keinen zusätzlichen Strafwurf kosten und 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. Ich habe gesehen, wie einige Spieler die Erleichterung entlang der Spiellinie nach hinten nutzen, anstatt in 1 m Entfernung zum Aus zu markieren. Welche Regel ermöglicht dies?

A: Erleichterung entlang der Spiellinie ist ohne Strafe möglich, wenn ein Wurf vorausgegangen ist, der im Aus gelandet ist und hierfür eine Strafe entsprechend 806.02.D.2 vergeben wurde. Dabei ist so vorzugehen, dass zunächst Erleichterung an einen Punkt in Entfernung von maximal einem Meter zu der Stelle genommen wird, an der die Scheibe ins Aus gelangt ist. Anschließend kann Erleichterung unbegrenzt auf der Spiellinie nach hinten genommen werden. Sollte sich die letztlich gewählte Lage in Nähe von weniger als einem Meter zu einem Aus befinden, darf dennoch nicht ein zweites Mal die Erleichterung von einem Meter zum Aus in Anspruch genommen werden.

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. 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 (oder im entgegengesetzten Fall im Aus) 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.

FA-AUS-8

Meine Scheibe befand sich während ihres Flugs größtenteils über dem Aus und es ist schwer zu entscheiden, ob sie zum Ende hin noch einmal das Aus verlassen hat. Sie landete letztlich klar im Aus. Die Gruppe sollte hier aufgrund des Zweifels für mich entscheiden, oder?

Der Ausdruck "Im Zweifel für den Angeklagten" ist in den Regeln nicht enthalten. Die restlichen Mitglieder der Gruppe (d.h. ohne den Werfer) müssen aufgrund der ihnen vorliegenden Informationen die Flugbahn der Scheibe nach bestem Wissen und Ge-wissen bestimmen. Sie dürfen ihre Entscheidung nicht davon abhängig machen, ob sie für den Werfer vorteilhaft ist oder nicht. Falls bei dieser Abstimmung jedoch keine Mehrheit zustande kommt, überprüft die Gruppe einschließlich des Werfers die Entscheidung erneut (siehe 801.02.K)

FA-AUS-9

Meine Scheibe kam auf einem asphaltierten Weg zur Ruhe, der als Aus gilt. Allerdings liegt meine Scheibe auf einigen Grashalmen, die sich vom Spielbereich ins Aus hinein erstrecken. Ist meine Scheibe deswegen nicht im Aus, weil sie Gras berührt?

Der Bereich des Aus ist nicht durch Gegenstände, sondern durch vertikale Flächen bestimmt. Der Rand der asphaltierten Fläche markiert die Auslinie und diese legt eine vertikale Fläche fest, die sich senkrecht nach oben und unten erstreckt. Unabhängig davon ob sich Gegenstände unter der Scheibe befinden und unabhängig davon ob diese mit dem Spielbereich verbunden sind, gilt eine Scheibe im Aus wenn sich vollständig jenseits dieser unsichtbaren Fläche befindet.

FA-AUS-10

Meine Scheibe kam auf einem großen Stein zur Ruhe, der von einem Bach umspült wird. Das Caddy Book sagt, der Bach sei aus. Die Spitze des Steins und meine Scheibe sind trocken. Bin ich deswegen nicht im Aus, weil meine Scheibe das Wasser nicht berührt?

Der Bereich des Aus wird durch vertikale Flächen bestimmt, die sich senkrecht nach oben und unten erstrecken und nicht dadurch, welche Art von Oberfläche deine Scheibe berührt. Die Ufer des Baches bilden die Aus-Linie und von dieser erstreckt sich eine vertikale Fläche nach oben, die die Fläche des Aus markiert. Deine Scheibe ist klar innerhalb dieser Fläche und somit im Aus, unabhängig davon, ob sie Wasser berührt oder nicht.

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 Strafwurfs 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 Turnierdirektor Eis oder Schnee zu zeitweiligen Hindernissen erklären kann. In diesem Fall dürfen sie bewegt werden, wenn sie sich auf oder hinter deiner Lage befinden.

Spielbarer Strafbereich (Hazard)

FA-Haz-1

Meine Scheibe ist in unmittelbarer Nähe zu einem Spielbaren Strafbereich gelandet. Bekomme ich eine Erleichterung mit 1 m Abstand zu dem Hazard?

Nein. Anders als das Aus (OB), hat das Hazard keinen Einfluss auf die Lage der Scheibe oder auf das Markieren. Deshalb gibt es auch in Zusammenhang mit einem Hazard keine Erleichterung. Ein Spieler kann auch im Hazard straffrei seinen Stand einnehmen. Die Strafe für ein Hazard richtet sich allein nach der Position der geworfenen Scheibe und nicht danach, wo jemand steht.

FA-Haz-2

Meine Scheibe liegt in einer Pfütze direkt an einem Hazard. Wenn ich hinter der Pfütze Erleichterung nehme und meine Lage nun im Hazard markiere, bekomme ich dann eine Strafe?

Nein. Eine Strafe gibt es bei einem Hazard nur, wenn die geworfene Scheibe im Hazard zur Ruhe gekommen ist. In dem genannten Fall gibt es somit keine Strafe für das Hazard, auch wenn die Lage sich durch das Markieren ins Hazard verlegt. Anders herum: Landet deine Scheibe in einer Pfütze (zeitweiligem Wasser) im Hazard und du verlegst deine Scheibe aufgrund der zulässigen Erleichterung nach außerhalb des Hazards, erhältst du trotzdem die Strafe für das Hazard.

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 waagerecht auf dem Korbrand genau über zwei Verstrebungen liegen. Zählt dies als Beendigung der Bahn?

Ja.

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. Zählt mein Putt als korrekt?

Ja. Der Flug der Scheibe spielt keine Rolle. Wenn die Scheibe vom Fangkorb oder von den Ketten unterhalb des Kettenkranzes gehalten wird, ist die Bahn erfolgreich beendet.

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. 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 Spieloberfläche hinter der Markierung oder, (3) das Aufnehmen der Marker-Scheibe. Im Kern geht es darum, zu zeigen, dass man im Gleichgewicht ist und die Kontrolle über seinen Körper besitzt, während man sich noch hinter der Markierung befindet und bevor man 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. Zählt das als Beendigung der Bahn?

Ja. Wenn die Scheibe vom Fangkorb oder den Ketten unterhalb des Kettenkranzes gehalten wird, gilt die Bahn als beendet.

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.

FA-SCO-2

Ein Mitglied meiner Gruppe führte seine eigene Scorekarte auf Papier. Dort sind seine Ergebnisse korrekt. Die Ergebnisse der anderen Spieler sind jedoch größtenteils falsch. Ist dies strafbar, da sich die Strafe für eine fehlerhafte Scorekarte doch nur auf die eigenen Ergebnisse bezieht?

Handelt es sich bei den Fehlern in den Ergebnissen der anderen Spieler um einfache Irrtümer, ist keine Strafe vorgesehen. Ergebnisse jedoch nur willkürlich zu notieren, verstößt gegen die Pflicht, die Scorekarten zu führen und kann zur Disqualifikation durch den TurnierTurnierdirektor führen. Spieler sind verpflichtet, sich aufrichtig zu bemühen, die Ergebnisse korrekt zu führen und die Gesamtergebnisse korrekt zu ermitteln. Am Ende der Runde soll die Gruppe die verschiedenen Scorekarten auf ihre Übereinstimmung prüfen, bevor sie abgegeben werden. Dies kann nicht erfolgen, wenn jemand eine fehlerhafte Scorekarte führt.

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.

FA-AUF-3

Nachdem ich geworfen und meinen Marker aufgenommen habe, wird mir klar, dass ich den Wurf aufgeben will. Kann ich das tun, obwohl die Lage nun nicht mehr markiert ist?

Ja, lass deine Gruppe über die ungefähre Lage entscheiden, von der der Wurf erfolgte und spiele von dort weiter.

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 Zeit gespart werden kann weil so das Zurücklaufen zur letzten Lage entfällt. 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 Würfen aus beendet und somit zwei Reihen von Würfen an der Bahn spielt. Sobald eine Entscheidung getroffen wurde, werden nur die Würfe der korrekten Wurfreihe gezählt.

FA-PRO-2

Was ist ein gutes Beispiel dafür, wie man einen provisorischen Wurf ausführen sollte?

Du spielst deinen Abwurf an einer Bahn und landest in einem markierten Bereich. Aus den Notizen zu der Bahn geht nicht hervor, ob es sich dabei um einen Erleichterungsbereich oder einen Spielbaren Strafbereich (Hazard) handelt. Du trittst an deine geworfene Scheibe und sagst: "Ich mache jetzt zwei Reihen von provisorischen Würfen, da wir nicht sicher sagen können, ob dieser Bereich als Erleichterungsbereich oder ein Hazard zu behandeln ist. Die erste Reihe von Würfen gilt, falls es sich um ein Hazard handelt, somit mache ich als nächstes meinen dritten Wurf." Nach diesem Wurf markierst du deine zweite Lage außerhalb des in Frage stehenden Bereichs gemäß Regel 806.04.A und sagst: "Ich setze jetzt die provisorischen Würfe mit meiner zweiten Reihe fort. Diese ist anzurechnen, falls es sich beim dem Bereich um einen Erleichterungsbereich handelt. Ich mache jetzt meinen zweiten Wurf in dieser Abfolge." Du beendest beide Reihen von Würfen und notierst dir die Ergebnisse separat.

Nach der Runde konsultiert die Gruppe einen Official, um die richtige Einstufung des markierten Bereichs und damit dein korrektes Ergebnis zu ermitteln.

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 Freund 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.

Einflussnahme

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 Regel zu Einflussnahmen besagt, dass eine Scheibe, die bewegt wurde ausgehend von der Position gespielt wird, 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.

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 Turnerkurses 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 verfehlte Pflichthindernis 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 verfehlte Pflichthindernis und zwei für das unbemerkte 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 Würfen, 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. Siehe 811.F.5 und 811.F.6 dazu, wie dieser Fall zu regeln ist.

FA-FSP-6

Ich bin zu spät am Kurs angekommen. Das Zwei-Minuten-Signal 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. Jeder Wurf, der in einer falschen Gruppe gespielt wurde, wird ignoriert. Du musst die Gruppe finden, die dir zugeteilt wurde.

FA-FSP-7

Meine Scheibe ist in einem Zielkorb gelandet, der nicht der für diese Bahn vorgesehene Zielkorb ist. Wie verfahre ich nun?

Behandle den Korb wie ein gewöhnliches Hindernis und markiere deine Lage auf der Spieloberfläche unter der Scheibe (805.01.C), mache dann deinen nächsten Wurf. Falls du feststellst, dass du irrtümlicherweise eine weitere Bahn gespielt (oder die Runde beendet) hast, ohne die Bahn mit dem falschen Zielkorb korrekt beendet zu haben, dann hast du diese Bahn nicht beendet. Siehe 811.F2.

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 musst entscheiden, 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 Turnierdirektor und/oder den Disziplinarausschuss der PDGA informieren.

Ausrüstung

FA-ASR-1

Darf ich einen Entfernungsmesser verwenden?

Ja, aber du musst trotzdem innerhalb der erlaubten Zeit werfen, wie es die Zeitüberschreitungs-Regel vorsieht.

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

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

Ja. Handschuhe sind explizit in 813.02.C als Hilfsmittel erlaubt, um die Abnutzung der Haut unter Kontrolle zu halten.

FA-ASR-5

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 Wurf schenkt, hast du die Bahn beendet. Wenn du danach noch einen Wurf machst, ist das ein Übungswurf. Die Strafe für den Übungswurf wird zur Zahl der Würfe addiert, die du zum Beenden der nächsten Bahn benötigst.

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 dem Zwei-Minuten-Signal geworfen wurde. Falls die Gruppe zu früh begonnen hat und das Startsignal nicht wahrnimmt, bleiben ihre Ergebnisse unverändert und sie erhalten keine Strafwürfe.

FA-TUR-3

Welche Möglichkeiten habe ich als Turnierdirektor, um Preisgeld auszuzahlen, wenn ich mehr als die geforderte Mindestsumme zur Verfügung habe. Muss ich alles anteilig auszahlen?

Als Turnierdirektor musst du die geforderte Mindestsumme des Preisgeldes anteilig entsprechend der Größe der Divisionen und der gezahlten Startgelder an die Divisionen auszahlen. Alles was an Preisgeld darüber hinausgeht, liegt in deinem Ermessen.

Beispielsweise: Durch Sponsoren hast du 2000 Euro erhalten, die zu zusätzlich an Preisgeld ausschütten kannst. Bei dem Turnier handelt es sich um ein B-Tier, bei dem die Mindestsumme des Preisgeldes 50% der Netto-Startgeldeinnahmen (Startgeld-einnahmen abzüglich durchlaufender Kosten wie im Turnierhandbuch, Abschnitt 5.04 spezifiziert) beträgt. Das Turnier hat 40 Starter in der MPO und 10 Starterinnen in der FPO Division die jeweils 100 Euro Startgeld bezahlt haben. Die Mindestausschüttung liegt somit (da du keine durchlaufenden Kosten hast) bei 2000 Euro für MPO und 500 Euro in der FPO Division, die nur zu einem Viertel aus den Startgeldern gedeckt sind. Somit musst du vom dem zusätzlichen Sponsorengeld 1000 Euro an die MPO und 250 an die FPO verteilen, um die Mindestquote zu erfüllen. Mit den restlichen 750 Euro kannst du frei verfahren, beispielsweise je 375 Euro an die MPO und die FPO ausschütten.