

A priedas

Mačas

#### A.01 Bendroji informacija

A. Žaidžiant **mačą** du žaidėjai žaidžia ratą, stengdamiesi laimėti prieš varžovą kiekvienoje trasoje. Mačą laimi žaidėjas, laimėjęs didesniame skaičiuje trasų.

B. Žaidžiant vadovaujamosi oficialiosiomis diskgolfo taisyklėmis (jose aprašomas **metimų žaidimas**), išskyrus atvejus, kai šios taisyklės jas pakeičia.

C. Du varžovai turi žaisti grupėje kartu su dar bent viena pora žaidėjų arba su oficialiuoju asmeniu.

#### A.02 Žaidimo tvarka

A. Vienoje grupėje esančių varžovų porų metimo iš starto vietų tvarka turi būti tokia, kokia poros surašytos rezultatų lentelėje.

B. Pirmoje trasoje pirmas meta tas poros varžovas, kuris rezultatų lentelėje yra pirmas. Tolesnėse trasose pirmas meta tas varžovas, kuris laimėjo ankstesnėje trasoje. Jei trasoje žaidėjai sužaidė lygiosiomis, metimo tvarka nesikeičia.

#### A.03 Nuobaudos

A. Tik žaidėjo varžovas gali pranešti apie tai, kad žaidėjas pažeidė taisykles, arba žaidėją įspėti. Pranešimą gali patvirtinti bet kuris grupės žaidėjas arba oficialusis asmuo.

B. Nuobaudos ir įspėjimai, gauti tarp trasų, priskiriami tolesnei trasai.

#### A.04 Rezultatai

A. Mačo rezultatai fiksuojami tik nurodant, kuris žaidėjas konkrečiu metu yra laimėjęs didesniame skaičiuje trasų. Mačas pradedamas varžovų **lygiosiomis**. Vėliau tas žaidėjas, kuris per mačą yra laimėjęs daugiau trasų, **pirmauja** tam tikru trasų skaičiumi, o varžovas **atsilieka** tuo pačiu trasų skaičiumi.

B. Žaidėjas trasoje laimi, jei užbaigia ją atlikdamas mažiau metimų nei varžovas. Trasoje laimėjęs žaidėjas gauna 1 tašką. Kitas žaidėjas taškų negauna. Tai galima pažymėti brūkšniu. Jei abu žaidėjai trasą užbaigia atlikę vienodą skaičių metimų, trasoje **sužaista lygiai** ir žaidėjai taškų negauna.

C. Žaidėjas gali paklausti varžovo, kiek metimų jis jau atliko trasoje, kurioje žaidžiama. Jei žaidėjas pasako klaidingą skaičių, trasoje jis pralaimi.

#### A.05 Pralaimėjimo pripažinimas

A. Žaidėjas bet kada gali pripažinti, kad pralaimėjo mačą – nebūtina žaisti iki mačo pabaigos. Tokiu atveju mačą laimi jo varžovas.

B. Žaidėjas bet kada gali pripažinti, kad pralaimėjo trasoje – nebūtina trasos užbaigti. Tokiu atveju trasoje laimi jo varžovas.

C. Žaidėjas gali pripažinti tolesnį varžovo metimą. Tokiu atveju laikoma, kad tuo metimu varžovas užbaigė trasą.

D. Žaidėjų pora gali bendrai pripažinti, kad trasoje sužaidė lygiosiomis.

E. Pralaimėjimo ar metimo pripažinimas negali būti atmetamas ar atšaukiamas.

#### A.06 Mačo laimėjimas

A. Jei žaidėjas pirmauja didesniu trasų skaičiumi nei jų liko žaisti, žaidėjas laimi mačą.

B. Jei žaidėjų poros ratas pasibaigia lygiosiomis, mačas baigiamas lygiosiomis. Ką daryti esant lygiosioms, sprendžia direktorius.

#### B priedas

#### Dvejetų ir komandinis žaidimas

#### B.01 Bendroji informacija

A. Dvejetų komanda susideda iš dviejų žaidėjų. Analogiškai šios taisyklės gali būti taikomos žaidžiant alternatyviais formatais, kitokio dydžio komandomis.

B. Žaidžiant vadovaujamosi oficialiosiomis diskgolfo taisyklėmis, išskyrus atvejus, kai šios taisyklės jas pakeičia.

#### B.02 Žaidimo tvarka

A. Komandų metimo iš pirmosios trasos starto vietos tvarka turi būti tokia, kokia komandos surašytos rezultatų lentelėje (lentelėse). Metimo tvarka tolesnėse starto vietose nustatoma pagal rezultatus ankstesnėje trasoje: komanda su žemiausiu rezultatu meta pirma ir t. t. Jei trasoje žaidėjai sužaidė lygiosiomis, metimo tvarka nesikeičia.

B. Kai visų komandų metimo vieta yra ne starto vieta, meta komanda, kurios metimo vieta yra toliausiai nuo taikinio.

C. Komandos nariai, metantys iš tos pačios metimo vietos, gali mesti bet kokia tvarka.

### B.03 Nuobaudos

A. Su metimu susijusios nuobaudos skiriamos tik tam komandos nariui, kuris atliko metimą. Visi kiti įspėjimai ir nuobaudos skiriami visai komandai ir fiksuojami komandos rezultatuose, kad ir kokiu formatu žaidžiama.

B. Bet koks metimas, kuriuo potencialiai neįmanoma pagerinti komandos rezultato, vadinamas **papildomu metimu**. Komandai, kurios narys atliko papildomą metimą, už pirmą tokį pažeidimą skiriamas įspėjimas, o už kiekvieną tolesnį kurio nors komandos nario papildomą metimą skiriama po baudos metimą.

### B.04 Metimo vieta

A. Žaidžiant formatu, kai abu komandos nariai meta iš tos pačios metimo vietos, komandos nariui, kuris meta iš kitos metimo vietos nei pirmasis komandos narys, skiriamas vienas baudos metimas už klaidingą žaidimą.

B. Metimo vietą, iš kurios meta abu komandos nariai, turi žymėti tas pats žymimasis diskas arba žymeklis. Priešingu atveju įvykdomas metimo vietos žymėjimo pažeidimas.

C. Jei dėl kokios nors priežasties metimo vieta perkeliama, abu komandos nariai turi mesti iš naujos metimo vietos.

### B.05 Formatai

#### A. Geriausias metimas

1. Abu komandos nariai atlieka metimus iš starto vietos. Komanda nusprendžia, kurio disko padėtį pasirinkti tolesniam metimui. Abu komandos nariai atlieka metimus iš metimo vietos, nustatytos pagal pasirinkto disko padėtį. Komanda vėl nusprendžia, kurio disko padėtį pasirinkti, ir t. t.

2. Komanda užbaigia trasą, kai ją užbaigia bet kuris komandos narys.

3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – metimų iš žaistų metimo vietų skaičius plus baudos metimai, jei tokių buvo.

4. Jei komanda pakelia mestą diską prieš pasirinkdama ar pažymėdama metimo vietą, to metimo komanda rinktis negali. Jei komanda pakelia abu mestus diskus nepažymėjusi metimo vietos, antrasis pakeltas diskas grupės sutarimu grąžinamas į padėtį, kurioje buvo, ir komanda turi žaisti iš pagal jį nustatytos metimo vietos.

5. Jei vieno komandos nario nėra, jis vėluoja arba nutraukia žaidimą, antrasis narys gali žaisti, bet negali

atlikti metimų vietoje kito komandos nario. Pavėlavusiam komandos nariui leidžiama pradėti žaisti tik naujoje trasoje.

#### B. Modifikuotas geriausio metimo formatas

1. Modifikuotas geriausio metimo formatas yra toks pat kaip geriausio metimo formatas, tik su šiais pakeitimais: direktorius gali nustatyti ribą, kiek kartų komandos nariams leidžiama rinktis bet kurio nario metimą iš starto vietos; viršijus šią ribą komandai skiriami du baudos metimai.

#### C. Blogiausias metimas

1. Abu komandos nariai atlieka metimus iš starto vietos. Komandos varžovai nusprendžia, kurio disko padėtį parinkti tolesniam metimui, siekdami, kad komandos rezultatas toje trasoje būtų kuo didesnis. Abu komandos nariai atlieka metimus iš metimo vietos, nustatytos pagal varžovų parinkto disko padėtį. Varžovai vėl nusprendžia, kurio disko padėtį komandai parinkti, ir t. t.

2. Komanda užbaigia trasą, kai ją iš tos pačios metimo vietos užbaigia abu komandos nariai.

3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – metimų iš žaistų metimo vietų skaičius plus baudos metimai, jei tokių buvo.

4. Jei komanda pakelia arba pažymi mestą diską anksčiau nei varžovai parinko metimo vietą, diskas grupės sutarimu grąžinamas į padėtį, kurioje buvo. Tokiu atveju varžovai komandai gali parinkti metimo vietą, nustatytą pagal pakelto disko padėtį, metimo vietą, nustatytą pagal kito disko padėtį, arba ankstesnę metimo vietą (vietoje nustatytos pagal pakelto disko padėtį).

5. Jei varžovai parenka akivaizdžiai palankią metimo vietą, direktorius juos gali diskvalifikuoti.

6. Jei komandos nario nėra, jis vėluoja, pasitraukia iš žaidimo ar yra diskvalifikuojamas, diskvalifikuojama visa komanda.

#### D. Sunkiausias metimas

1. Sunkiausio metimo formatas yra toks pat kaip blogiausio metimo formatas, tik su šiuo pakeitimu: komanda užbaigia trasą, kai ją užbaigia bet kuris komandos narys.

#### E. Metimas pakaitomis

1. Komanda pasirenka, kuris komandos narys atlieka pirmą metimą pirmoje trasoje. Tada iš metimo vietos, nustatytos po ankstesnio komandos nario metimo, meta kitas komandos narys ir t. t.

2. Komanda užbaigia trasą, kai ją užbaigia bet kuris komandos narys.

3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – komandos atliktų metimų skaičius plus baudos metimai, jei tokių buvo.

4. Jei vietoje komandos nario, kurio eilė mesti, metimą atlieka kitas komandos narys, tai laikoma klaidingu žaidimu ir komandai skiriamas vienas baudos metimas. Atliktas metimas neįskaitomas. Metimą vis tiek turi atlikti tas komandos narys, kurio eilė mesti. Jei po metimo, kurį atliko ne tas komandos narys, atliktas dar vienas metimas, komandai skiriami du baudos metimai ir žaidimas tęsiamas.

5. Jei iš tos pačios metimo vietos atliekamas pakartotinis metimas, jį turi atlikti tas pats žaidėjas.

6. Jei komandos nario nėra trasoje arba jis vėluoja, už tą trasą komandai įskaitomas rezultatas – paras plus keturi. Jei komandos narys pasitraukia iš žaidimo ar yra diskvalifikuojamas, diskvalifikuojama visa komanda.

#### F. Modifikuotas metimo pakaitomis formatas

1. Modifikuotas metimo pakaitomis formatas yra toks pat kaip metimo pakaitomis formatas, tik su šiuo pakeitimu: direktorius gali nurodyti, kuris komandos narys kurioje trasoje turi atlikti pirmą metimą.

#### G. Geriausias rezultatas

1. Abu komandos nariai žaidžia trasą kaip atskiri žaidėjai.

2. Komanda užbaigia trasą, kai bet kuris narys ją užbaigia potencialiai mažiausiu komandos rezultatu.

3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – rezultatas, pasiektas to komandos nario, kurio metimų skaičius trasoje mažiausias (įskaitant jam skirtus baudos metimus), plus komandai skirti baudos metimai, jei tokių buvo.

#### H. Geriausias metimo pakaitomis rezultatas

1. Abu komandos nariai atlieka metimus iš starto vietos. Taip pradedamos dvi metimo pakaitomis serijos.

2. Komanda užbaigia trasą, kai bet kurios metimo pakaitomis serijos metimu ji užbaigiama mažiausiu įmanomu komandos rezultatu.

3. Komandos rezultatas konkrečioje trasoje – rezultatas, pasiektas toje metimo pakaitomis serijoje, kurioje metimų skaičius mažiausias (įskaitant toje serijoje skirtus baudos metimus), plus komandai skirti baudos metimai, jei tokių buvo.

C priedas

Šaltiniai

Oficialiosios diskgolfo taisyklės: [pdga.com/rules/official-rules-disc-golf](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf)

Klausimai – atsakymai apie taisykles: [pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers)

Varžybų vadovas: [pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events](http://pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events)

Aikštynų katalogas: [pdga.com/course-directory](http://pdga.com/course-directory)

Techniniai standartai: [pdga.com/technical-standards](http://pdga.com/technical-standards)

Informacija ir šaltiniai turnyrų direktoriams: [pdga.com/tdinfo/resources](http://pdga.com/tdinfo/resources)

## D priedas

### Matavimo vienetai

Visi taisyklėse minimi dydžiai pateikiami metrinės sistemos vienetais. Jei neturima metrinės sistemos matavimo priemonių, turi būti naudojami toliau nurodyti matmenų atitikmenys JAV įprastiniais / imperiniais matavimo vienetais.

Metrinė sistema	Angliškoji sistema
10 metrų	32 pėdos ir 10 colių
3 metrai	9 pėdos ir 10 colių
2 metrai	6 pėdos ir 7 coliai
1 metras	3 pėdos ir 3 coliai
30 centimetrų	1 pėda
20 centimetrų	8 coliai
1 centimetras	1/2 colio

## E priedas

### Rodyklė

Atramos taškas	802.04.B
Atsarginis metimas	809.02.A
Atsilikimas	A.04.A
Atsitiktinė sritis	806.03.A
Atsitiktinis vanduo	806.03.A
Atsitraukiamoji sritis	806.04.A
Baudos metimas	801.02.E
Baudos plotas	806.05.A
Direktorius	801.02.G
Dropzona	802.05.C
Dviejų metrų taisyklė	805.02.A
Grupė	801.02.A
Įspėjimas	801.02.D

Klaidingas žaidimas	811.B
Krepšys	807.A
Lygiai, sužaisti lygiai	A.04.B
Lygiosios	A.04.A
Mačas	A.01.A
Metimas	802.01.A
Metimo vieta	802.05.A
Metimų žaidimas	A.01.B
Oficialusis asmuo	801.02.F
Padėtis	805.01.A
Pakartotinis metimas	802.02.D
Papildomas metimas	B.03.B
Paras	811.F.5
Pašalinis metimas	809.03.A
Patas	806.01.A
Pirmavimas	A.04.A
Privalomasis kelias (Mando)	804.01.A
Starto linija	802.04.A
Starto vieta	802.04.A
Taikinys	807.A
Taikinys objektas	807.A
Tolimiausias žaidėjas	802.02.C
Trasa	800
Turnyro oficialusis asmuo	801.02.F
Užribis (OB)	806.02.A
Žaidimo linija	802.05.D
Žaidimo plotas (ne užribis)	806.02.A
Žymėjimas	802.05.D
Žymimasis diskas	802.05.D
Žymeklis	802.06.B
Žaidėjų susirinkimas	811.A
Žaidimo paviršius	802.05.A