

Profesionali diskgolfo asociacija

Atnaujinta 2022 m. kovo 2 d.

© Autorių teisės: Profesionali diskgolfo asociacija (PDGA), 2022

Oficialiosios diskgolfo taisyklės

Turinys

800	Žaidimo esmė
801	Taisyklių taikymas
801.01	Garbingas žaidimas
801.02	Pranešimai apie pažeidimus
801.03	Apeliacijos
802	Metimas
802.01	Metimo apibrėžimas
802.02	Žaidimo tvarka
802.03	Laiko viršijimas
802.04	Startas
802.05	Metimo vieta
802.06	Metimo vietos žymėjimas
802.07	Pozicija
803	Kliūtys ir atsitraukimas
803.01	Kliūčių patraukimas
803.02	Atsitraukimas nuo kliūčių
803.03	Žala aikštynui
804	Nustatyti keliai
804.01	Privalomasis kelias ir objektai
805	Nustatytos padėtys
805.01	Padėties nustatymas
805.02	Diskas dviejų ar daugiau metrų aukštyje
805.03	Disko pametimas

- 806 Nustatyti plotai
 - 806.01 Taikinio aikštelė
 - 806.02 Užribis (OB)
 - 806.03 Atsitiktinė sritis
 - 806.04 Atsitraukiamoji sritis
 - 806.05 Baudos plotas

- 807 Trasos užbaigimas

- 808 Rezultatai

- 809 Kiti metimai
 - 809.01 Metimo atsisakymas
 - 809.02 Atsarginis metimas
 - 809.03 Pašalinis metimas

- 810 Trukdymas

- 811 Klaidingas žaidimas

- 812 Etiketetas

- 813 Inventorius
 - 813.01 Neleistinas diskas
 - 813.02 Neleistini reikmenys

A priedas. Mačas

- A.01 Bendroji informacija
- A.02 Žaidimo tvarka
- A.03 Nuobaudos
- A.04 Rezultatai
- A.05 Pasidavimas
- A.06 Mačo laimėjimas

B priedas. Dvejetų ir komandinis žaidimas

- B.01 Bendroji informacija
- B.02 Žaidimo tvarka

- B.03 Nuobaudos
- B.04 Metimo vieta
- B.05 Formatai

- C priedas. Šaltiniai
- D priedas. Matavimo vienetai
- E priedas. Rodyklė
- Klausimai – atsakymai

800 Žaidimo tvarka

Diskgolfo žaidimo tikslas – užbaigti visą aikštiną atliekant kuo mažiau disko metimų. Aikštynė paprastai būna devynios arba aštuoniolika trasų, iš kurių kiekvienoje atskirai skaičiuojamas rezultatas.

Trasoje žaidimas pradedamas nuo starto vietos ir baigiamas pataikius į taikinį. Pirmas žaidėjo metimas atliekamas iš starto vietos, tolesni metimai atliekami iš vietos, kurioje sustojo mestas diskas. Užbaigęs vieną trasą žaidėjas eina į kitos trasos starto vietą, kol sužaidžia visose trasose.

Diskgolfo aikštynai paprastai įrengiami nelygaus reljefo, medžiais apaugusiose vietovėse. Tokie objektai tampa natūraliomis kliūtims skriejančiam diskui. Žaidėjui draudžiama keisti aikštiną, siekiant palengvinti žaidimą. Žaidėjai turi žaisti tokiame aikštynė, kokį rado atvykę, ir iš ten, kur diskas sustoja, išskyrus šiose taisyklėse numatytas išimtis.

801 Taisyklių taikymas

801.01 Garbingas žaidimas

A. Šios taisyklės sudarytos taip, kad visus diskgolfo žaidėjus skatintų žaisti garbingai. Taikydamas šias taisykles žaidėjas turi rasti tokią taisyklę, kurioje tiksliausiai apibūdinama konkreti situacija. Jei kuris nors ginčytinas dalykas šiose taisyklėse neaptariamas, sprendimą reikia priimti vadovaujantis garbingo žaidimo principu. Dažnu atveju priimti tinkamiausią sprendimą padeda logiškas artimiausios taisyklės išplėtimas arba šiose taisyklėse įtvirtinti principai.

801.02 Pranešimai apie pažeidimus

A. Žaidėjai suskirstomi į **grupes**, kad žaisdami galėtų patvirtinti vienas kito rezultatus ir prižiūrėti, kad žaidžiant būtų laikomasi taisyklių. Visi grupės sprendimai priimami grupės balsų dauguma.

B. Iš žaidėjų tikimasi, kad užfiksavę aiškų pažeidimą apie tai garsiai praneš. Galioja tik nedelsiant pateikti pranešimai (išskyrus klaidingo žaidimo atvejus).

C. Norėdamas pranešti apie tai, kad kitas grupės žaidėjas pažeidė taisykles, arba tokį pranešimą patvirtinti, žaidėjas turi informuoti visus grupės žaidėjus.

D. **Įspėjimas** yra žodinė nuobauda, skiriama žaidėjui pirmą kartą pažeidus tam tikras taisykles; už tolesnius tos pačios taisyklės pažeidimus skiriami baudos metimai. Pranešimui apie taisyklių pažeidimą, už kurį žaidėjui skiriamas įspėjimas, įsigalioji nebūtinai kitų žaidėjų patvirtinimas. Įspėjimai anuliuojami pasibaigus kiekvienam varžybų ratui ir prieš prasidedant pratęsimui.

E. Žaidėjo pranešimas apie taisyklių pažeidimą, už kurį žaidėjui skiriamas vienas ar daugiau baudos metimų, galioja tik jei jį patvirtina kitas grupės žaidėjas arba turnyro oficialusis asmuo.

Baudos metimas – tai metimas, pridėdamas prie žaidėjo rezultato už tam tikrą taisyklių pažeidimą arba metimo vietos pakeitimą, kaip numatyta atitinkamose taisyklėse.

F. **Turnyro oficialusis asmuo**, arba tiesiog **oficialusis asmuo**, – tai žmogus, kurį direktorius įgaliojo priimti sprendimus dėl taisyklių taikymo žaidžiant. Oficialusis asmuo gali fiksuoti bet kurio žaidėjo taisyklių pažeidimą arba tokį pažeidimą patvirtinti. Oficialiojo asmens sprendimui įsigalioji nereikalingas kitų asmenų patvirtinimas. Oficialusis asmuo, kuris pats žaidžia, negali priimti sprendimų, susijusių su jo diviziono žaidėjais.

G. Direktorius – tai žmogus, vadovaujantis turnyru ar varžyboms. Direktorius gali būti turnyro direktorius, aikštno direktorius arba lygos direktorius. Tik direktorius gali diskvalifikuoti žaidėją. Direktorius priimti sprendimai yra galutiniai.

H. Metimui ar veiksmui, už kurį numatytos nuobaudos daugiau nei vienoje taisyklėje, taikoma ta taisyklė, pagal kurią skiriama daugiausia baudos metimų; jei pažeistose taisyklėse numatytas toks pat baudos metimų skaičius, taikoma ta taisyklė, kuri buvo pažeista pirmiausia.

801.03 Apeliacijos

A. Jei kuriuo nors klausimu grupei nepavyksta priimti sprendimo balsų dauguma, sprendimas turi būti grindžiamas metimą atlikusiam žaidėjui palankiausia taisyklių interpretacija.

B. Žaidėjas dėl grupės sprendimo gali pateikti apeliaciją oficialiajam asmeniui, o dėl oficialiojo asmens sprendimo – direktoriui, apie tokį pageidavimą aiškiai ir nedelsiant pranešdamas grupei. Jei oficialusis asmuo arba direktorius yra pasiekiami, grupė gali pasitraukti į šoną ir leisti kitoms

grupėms ją pralenkti, kol apeliacija nagrinėjama.

C. Jei oficialusis asmuo ar direktorius tuo metu nėra pasiekiami, metimą atlikęs žaidėjas gali atlikti po seriją atsarginių metimų, kurie būtų užskaityti kiekvieno galimo sprendimo atveju, ir apeliaciją dėl sprendimo oficialiajam asmeniui arba direktoriui pateikti vėliau.

D. Jei sprendimas panaikinamas, oficialusis asmuo arba direktorius gali pakoreguoti žaidėjo rezultatą, kad jis atitiktų tinkamą taisyklių interpretaciją. Arba direktorius gali nurodyti žaidėjui iš naujo sužaisti vienoje ar keliose trasose. Direktorius priimti sprendimai yra galutiniai.

802 Metimas

802.01 Metimo apibrėžimas

A. **Metimas** – tai disko varymas ir paleidimas, siekiant pakeisti jo padėtį.

B. Įskaitomas kiekvienas metimas, kuris yra varžybinis bandymas pakeisti metimo vietą, išskyrus tuos metimus, kurių pagal taisykles nepaisoma.

C. Jei metimo nepaisoma, neįskaitomi ir su juo susiję baudos metimai. Su atliktu metimu susijusios nuobaudos yra nuobaudos, skiriamos už: užribį, baudos plotą, pažeistą privalomąjį kelią, dviejų metrų taisyklės pažeidimą, pozicijos pažeidimą, netinkamą metimo vietos žymėjimą, netinkamą atsitraukimą ir pamestą diską.

802.02 Žaidimo tvarka

A. Žaidėjų metimo iš pirmosios trasos starto vietos tvarka turi būti tokia, kokia žaidėjai surašyti rezultatų kortelėje (-ėse).

B. Metimo tvarka tolesnėse starto vietose nustatoma pagal rezultatus ankstesnėje trasoje: žaidėjas su žemiausiu rezultatu meta pirmas ir t. t. Jei žaidėjų rezultatai vienodi, metimo tvarka nesikeičia.

C. Kai visų žaidėjų metimo vieta yra ne starto vieta, meta žaidėjas, kurio metimo vieta yra toliausiai nuo taikinio (**tolimiausias žaidėjas**).

D. Jei žaidėjas ketina dar kartą mesti iš tos pačios metimo vietos, t. y. atlikti pakartotinį metimą, žaidėjas lieka pirmas metimo eilėje. **Pakartotinis metimas** – tai iš tos pačios metimo vietos

atliekamas papildomas metimas.

E. Siekiant, kad žaidimas vyktų sklandžiai, žaidėjas, kurio eilė mesti dar neatėjo, gali atlikti metimą, jei žaidėjas, kurio eilė mesti, su tuo sutinka arba jei metimas neturės įtakos žaidėjui, kurio eilė mesti.

F. Metimas nelaukiant savo eilės yra etiketo pažeidimas.

G. Vykstant turnyrui jokia grupė negali aplenkti kitos grupės, išskyrus atvejus, kai tokį nurodymą pateikia oficialusis asmuo, arba jei priekyje esanti grupė yra pasitraukusi į šoną, kaip numatyta šiose taisyklėse.

802.03 Laiko viršijimas

A. Žaidėjas viršija laiką, jei yra trasoje ir neatlieka metimo per 30 sekundžių:

1. po ankstesnio žaidėjo metimo; ir
2. praėjus pakankamai laiko pasiekti ir nustatyti metimo vietą; ir
3. jei atėjo žaidėjo eilė mesti; ir
4. per šį laiką žaidimo laukas yra laisvas.

B. Žaidėjui, viršijusiam laiką, už pirmą pažeidimą skiriamas įspėjimas. Žaidėjui, kuris viršijo laiką, nors tame pačiame rate dėl to jau buvo gavęs įspėjimą, skiriamas vienas baudos metimas. Ką daryti, jei atėjus žaidėjo metimo eilei jo nėra trasoje, žr. 811.F.5.

C. Žaidėjas gali paprašyti grupės papildomo laiko apsilankyti tualete. Jei per protingą laiką žaidėjas negrįžta, laikoma, kad jis dinga, ir už tą trasą jam įskaitomas rezultatas – paras plus keturi.

802.04 Startas

A. Kiekvienoje trasoje žaidimas pradamas žaidėjams metant diskus iš trasos starto vietos. **Starto vieta** – tai plotas, kurio ribos – starto aikštelės (jei tokia yra) kraštai. Jei starto aikštelė neįrengta, starto vieta laikomas trijų metrų ilgio stačiakampis plotas, esantis iškart už pažymėtos starto linijos. **Starto linija** – tai priekinė starto vietos linija arba linija tarp išorinių abiejų starto žymeklių briaunų.

B. Žaidėjui paleidžiant diską, bent vienas jo atramos taškas turi būti starto vietoje ir joks atramos

taškas negali būti už starto vietos ribų. **Atramos taškas** – tai vieta, kurioje bet kuri žaidėjo kūno dalis paleidžiant diską liečia žaidimo paviršių ar kitą atramą teikiantį objektą. Kuris nors žaidėjo atramos taškas gali būti už starto vietos ribų prieš paleidžiant diską arba jį paleidus, tačiau ne disko paleidimo momentu.

C. Pažeisdamas 802.04.B punktą žaidėjas padaro pozicijos pažeidimą, todėl jam skiriamas vienas baudos metimas.

802.05 Metimo vieta

A. **Metimo vieta** – tai žaidimo paviršiaus vieta, kurioje žaidėjas turi užimti poziciją norėdamas mesti diską. **Žaidimo paviršius** – tai paviršius (paprastai žemė), kuris gali išlaikyti žaidėją ir ant kurio žaidėjui įmanoma užimti poziciją, vadovaujantis sveika nuovoka. Vienas žaidimo paviršius gali būti aukščiau arba žemiau kito žaidimo paviršiaus. Jei nėra aišku, ar tam tikras paviršius laikytinas žaidimo paviršiumi, sprendimą turi priimti direktorius arba kuris nors oficialusis asmuo.

B. Trasoje pirmojo metimo vieta yra starto vieta.

C. Dar viena galima metimo vieta – dropzona. **Dropzona** – tai direktoriaus nurodyta aikštyno vieta, iš kurios metama tam tikromis aplinkybėmis. Dropzona gali būti pažymėta tokiu pat būdu kaip starto vieta (tokiu atveju iš jos žaidžiama kaip iš starto vietos) arba kaip metimo vieta. Dropzonos funkciją gali atlikti starto vieta.

Visais kitais atvejais metimo vieta yra 20 cm pločio ir 30 cm ilgio stačiakampis plotas, esantis už žymimojo disko arba žymeklio galinio krašto. Išilgai per šio stačiakampio vidurį einanti linija sutampa su žaidimo linija. **Žaidimo linija** – įsivaizduojama tiesi linija, nuvesta žaidimo paviršiuje nuo taikinio centro per žymimojo disko arba žymeklio centrą ir besitęsianti toliau. **Žymimasis diskas** – tai diskas, kuris, vadovaujantis 802.06 punktu, žymi metimo vietą.

802.06 Metimo vietos žymėjimas

A. Metimo vietą žymi mestas diskas, sustojęs žaidimo plote (ne užribyje).

B. Kitas būdas pažymėti metimo vietą – ant žaidimo paviršiaus padėti žymeklį taip, kad šis liestų priekinį mesto disko kraštą, esantį ant žaidimo linijos. **Žymeklis** – tai mažas, paprastai nemėtomas diskas, atitinkantis žymekliams keliamus PDGA techninius reikalavimus.

C. Kai mestas diskas sustoja ne žaidimo plote (užribyje) arba jei taisyklės leidžia perkelti metimo vietą, vadovaudamasis atitinkama taisykle žaidėjas metimo vietą turi pažymėti žymekliu.

D. Mesdamas iš metimo vietos, kuri pažymėta kitaip nei apibūdinta šiame punkte, žaidėjas padaro metimo vietos žymėjimo pažeidimą. Už pirmą metimo vietos žymėjimo pažeidimą žaidėjui skiriamas įspėjimas. Už kiekvieną tolesnį metimo vietos žymėjimo pažeidimą per tą patį ratą žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas.

802.07 Pozicija

A. Jei metimo vietą žymi žymimasis diskas arba žymeklis, disko paleidimo momentu žaidėjas turi atitikti šiuos reikalavimus:

1. bent vienas žaidėjo atramos taškas turi būti metimo vietoje; ir
2. joks žaidėjo atramos taškas negali būti arčiau taikinio nei žymimojo disko arba žymeklio galinis kraštas; ir
3. visi žaidėjo atramos taškai turi būti žaidimo plote (ne užribyje).

B. Iš dropzonos žaidžiama kaip iš starto vietos (žr. 802.04.B) arba kaip iš pažymėtos metimo vietos (žr. 802.07.A).

C. Pažeisdamas 802.07.A arba 802.07.B punktą žaidėjas padaro pozicijos pažeidimą ir už tai jam skiriamas vienas baudos metimas.

803 Kliūtys ir atsitraukimas

803.01 Kliūčių patraukimas

A. Žaidėjas turi užimti metimo poziciją taip, kad bet kokia kliūtis, kuri yra nuolatinė ir neatsiejama aikštyno dalis, būtų kuo mažiau judinama. Užėmęs poziciją žaidėjas nebegali judinti kliūties, norėdamas pasidaryti vietos metimo judesiui. Jei atlikdamas metimo judesį žaidėjas netyčia pajudina kokią nors kliūtį, už tai nėra baudžiamas.

B. Žaidėjui neleidžiama patraukti jokių aikštyne esančių kliūčių, išskyrus toliau nurodytus atvejus.

1. Žaidėjui leidžiama patraukti atsitiktines kliūtis, esančias ant žaidimo paviršiaus tose vietose, kuriose užimant poziciją gali būti žaidėjo atramos taškas. **Atsitiktinė kliūtis** – tai bet koks aikštėje esantis pavienis palaidas objektas (pavyzdžiui, akmuo, lapas, žagaras, atskira šaka) ar tokių objektų

sankaupa, taip pat bet kuris kitas direktoriaus nurodytas objektas.

2. Žaidėjas gali paprašyti, kad kiti žmonės pasitrauktų arba patrauktų savo daiktus.

3. Žaidėjas gali sugrąžinti aikštno inventorių į įprastą vietą, net jei tokiu veiksmu būtų pašalinta kliūtis.

C. Žaidėjui, kuris aikštynne patraukia bet kokią kliūtį, išskyrus išvardytus leistinus atvejus, skiriamas vienas baudos metimas.

803.02 Atsitraukimas nuo kliūčių

A. Žaidėjui leidžiama atsitraukti nuo šių kliūčių, esančių metimo vietoje arba už jos: kenksmingų vabzdžių ar gyvūnų, žmonių arba bet kokių direktoriaus nurodytų objektų ar vietų. Atsitraukiantis žaidėjas naują metimo vietą gali pažymėti ant žaidimo linijos toliau nuo taikinio, artimiausiame taške, į kurį įmanoma atsitraukti (išskyrus atvejus, kai direktorius paskelbia apie leidžiamą didesnę atsitraukimą).

B. Jei kliūtis fiziškai trukdo žaidėjui užimti leistiną poziciją už žymimojo disko ar žymeklio arba pažymėti disko vietą virš arba žemiau žaidimo paviršiaus, žaidėjas gali pažymėti naują metimo vietą ant žaidimo linijos, iškart už tos kliūties.

C. Žaidėjui, kuris atsitraukia nuo kliūties, išskyrus išvardytus leistinus atvejus, skiriamas vienas baudos metimas.

D. Žaidėjas gali bet kada pasinaudoti galimybe atsitraukti, apie savo ketinimą pranešdamas grupei. Tokiu atveju metimo vieta pažymima naujoje vietoje, kuri yra ant žaidimo linijos, toliau nuo taikinio. Prie žaidėjo rezultato pridamas vienas baudos metimas.

E. Baudos metimas nepridedamas, jei žaidėjas pasirenka atsitraukti gavęs baudos metimą už disko sustojimą užribyje arba aukščiau nei du metrai virš žaidimo paviršiaus.

803.03 Žala aikštynui

A. Žaidėjui, kuris tyčia padaro žalos aikštynui, skiriami du baudos metimai. Žaidėjas taip pat gali būti diskvalifikuotas iš turnyro, vadovaujantis varžybų vadovo 3.03 punktu.

804 Nustatyti keliai

804.01 Privalomasis kelias ir objektai

A. **Privalomasis kelias** apriboja galimą disko judėjimo link taikinio kelią.

B. Draudžiama erdvė – vertikali plokštuma, kurią žymi vienas arba daugiau objektų ar kitų žymimųjų elementų; jie žymi tos erdvės kraštus.

C. Jei bent dalis mesto disko aiškiai patenka į draudžiamą erdvę, žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas. Tolesnio metimo vieta yra to privalomojo kelio dropzona. Jei privalomajam keliui dropzona nepriskirta, metimas atliekamas iš ankstesnės metimo vietos.

D. Jei mestas diskas buvo paleistas kitoje draudžiamos erdvės pusėje, žiūrint nuo galinio žymimojo disko arba žymeklio krašto, žaidėjas pažeidė privalomąjį kelią. Tolesnė metimo vieta ir nuobauda – tokios pat kaip numatytos 804.01.C punkte.

805 Nustatytos padėtys

805.01 Padėties nustatymas

A. Disko **padėtis** yra vieta, kurioje mestas diskas pirmą kartą sustoja.

B. Mestas diskas laikomas sustojusiu, kai jis pirmą kartą nustoja judėti. Vandenyje arba lapijoje esantis diskas laikomas sustojusiu, jeigu juda tik dėl vandens, lapijos ar vėjo judėjimo.

C. Jei diskas pirmą kartą sustoja virš žaidimo paviršiaus, jo padėtis yra ant žaidimo paviršiaus, tiesiai po disku. Jei po disku nėra žaidimo paviršiaus, jo padėtis yra ant žaidimo paviršiaus, kuris yra virš disko.

D. Jei mestas diskas suskyla į gabalus, jo padėtimi laikoma didžiausio gabalo padėtis.

805.02 Diskas dviejų ar daugiau metrų aukštyje

A. **Dviejų metrų taisykle** vadinamos taisyklės, apibūdintos 805.02 punkte. Ji galioja tik tais atvejais, kai apie jos galiojimą paskelbia direktorius. Direktorius gali paskelbti, kad dviejų metrų taisyklė galioja visame aikštyne, konkrečiose trasose ir (arba) tam tikruose objektuose.

B. Jei paskelbta, kad dviejų metrų taisyklė galioja, tokiu atveju diskui sustojus dviejų ar daugiau

metrų aukštyje virš žaidimo plote (ne užribyje) esančio žaidimo paviršiaus (matuojant nuo žemiausio disko taško iki žaidimo paviršiaus tiesiai po juo), žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas. Disko padėtis tuomet yra ant žaidimo paviršiaus tiesiai po disku.

C. Diskui, kurį laiko žaidžiamos trasos taikinys, dviejų metrų taisyklė netaikoma.

D. Jei žaidėjas pajudina diską prieš nustatant, ar jis yra leistiname aukštyje, laikoma, kad diskas sustojo dviejų ar daugiau metrų aukštyje virš žaidimo paviršiaus.

805.03 Disko pametimas

A. Diskas paskelbiamas pamestu, jei žaidėjui nepavyksta jo surasti per tris minutes, skaičiuojant nuo tada, kai žaidėjas pasiekė vietą, kur, jo nuomone, diskas turėtų būti. Skaičiuoti šias tris minutes gali pradėti bet kuris grupės žaidėjas arba oficialusis asmuo, informuodamas grupę, kad laiko skaičiavimas pradėtas.

B. Visi grupės žaidėjai turi padėti ieškoti disko. To nedarantis žaidėjas pažeidžia etiketą.

C. Kai diskas paskelbiamas pamestu, jo statusas nebekeičiamas net jei vėliau diskas atsiranda. Jei diskas atsiranda, žaidėjas gali jį naudoti.

D. Žaidėjui, kurio diskas paskelbtas pamestu, skiriamas vienas baudos metimas. Tolesnis metimas atliekamas iš ankstesnės metimo vietos. Jei trasoje pametus diską leidžiama mesti iš dropzonos, žaidėjas gali rinktis mesti iš dropzonos, o ne iš ankstesnės metimo vietos.

E. Jei prieš pasibaigiant turnyrui paaiškėja, kad žaidėjo diską, kuris paskelbtas pamestu, kažkas pašalino ar paėmė prieš diską paskelbiant pamestu, iš žaidėjo rezultato toje trasoje atimami du metimai.

Jei pametus diską leidžiama mesti iš dropzonos, direktorius gali leisti žaidėjams iškart mesti nuo dropzonos, prie rezultato pridėdam du baudos metimus.

806 Nustatyti plotai

806.01 Taikinio aikštelė

A. Bet koks metimas, atliekamas esant ne toliau nei 10 metrų nuo taikinio, matuojant nuo galinio žymimojo disko arba žymeklio krašto iki taikinio pagrindo, vadinamas **patu**.

B. Atlikęs patą žaidėjas, prieš judėdamas link krepšio, turi parodyti, kad išlaiko pusiausvyrą už žymimojo disko arba žymeklio. Priešingu atveju žaidėjas padaro pozicijos pažeidimą, todėl jam skiriamas vienas baudos metimas.

806.02 Užribis (OB)

A. **Užribis (OB)** – tai direktoriaus nurodytas plotas, iš kurio negalima mesti disko ir kuriame draudžiama stovėti metant diską. Užribio linija priklauso užribiui. Visas aikštyno plotas, kuris nėra užribis, vadinamas **žaidimo plotu**.

B. Diskas yra užribyje, jei jo padėtis aiškiai ir visiškai apsupta užribio.

C. Nerastas diskas laikomas patekusių į užribį, jei akivaizdu, kad diskas sustojo užribyje. Jei įtikinamų įrodymų nėra, diskas laikomas pamestu ir žaidimas tęsiamas vadovaujantis 805.03 punktu.

D. Žaidėjui, kurio diskas yra užribyje, skiriamas vienas baudos metimas. Kitą metimą žaidėjas gali atlikti iš:

1. ankstesnės metimo vietos; arba

2. metimo vietos, kuri pažymėta žymekliu ant žaidimo paviršiaus ne toliau nei vieno metro atstumu nuo taško, kuriame diskas kirto užribio liniją.

Šiuos žaidimo variantus direktorius gali apriboti tik iš anksto gavęs leidimą iš PDGA pagalbos varžyboms direktoriaus.

Direktoriaus sprendimu žaidėjas gali papildomai pasirinkti atlikti tolesnį metimą iš:

3. priskirtos dropzonos; arba

4. metimo vietos, kuri pažymėta žymekliu žaidimo paviršiuje bet kuriame taške, nutolusiame ne daugiau nei metrą nuo užribio linijos taško, artimiausio disko padėčiai.

E. Jei mesto disko padėtis yra žaidimo plote (ne užribyje) ir arčiau nei vieno metro atstumu nuo užribio linijos, metimo vietą galima statmenai užribio linijai perkelti į naują vietą, kuri nuo užribio būtų nutolusi ne daugiau kaip vieną metrą. Arba, jei mestas diskas yra arčiau nei vieno metro atstumu nuo kampo, metimo vietą galima perkelti ant vieno metro ilgio linijos, einančios nuo

kampo per mestą diską.

F. Užribio linija tęsiasi lyg vertikali plokštuma. Žymint vieno metro atstumą nuo užribio linijos, tokiu atstumu galima atsitraukti nuo taško, esančio toje vertikaloje plokštumoje tiek aukščiau, tiek žemiau užribio linijos.

G. Jei diskui sustojus užribyje toliau leidžiama mesti iš dropzonos, direktorius gali leisti žaidėjams iškart mesti nuo dropzonos, prie rezultato pridėdant du baudos metimus.

H. Direktorius gali paskelbti, kad tam tikrose trasos vietose nuo užribio galima atsitraukti daugiau nei vieną metrą.

I. Jei žaidėjas mestą diską patraukia anksčiau nei galutinai nustatoma, ar šis buvo užribyje, laikoma, kad diskas buvo užribyje.

806.03 Atsitiktinė sritis

A. **Atsitiktinė sritis** – tai atsitiktinis vanduo ar bet koks kitas plotas, kurį prieš prasidedant varžybų ratui direktorius konkrečiai įvardijo kaip atsitiktinę sritį. **Atsitiktinis vanduo** – tai bet koks vandens telkinys, kuris yra žaidimo plote (ne užribyje) ir kurio direktorius neįvardijo kaip užribio.

B. Norėdamas atsitraukti nuo atsitiktinės srities žaidėjas gali perkelti metimo vietą į kitą vietą, kuri yra ant žaidimo linijos toliau nuo taikinio, artimiausiame taške, į kurį įmanoma atsitraukti (išskyrus atvejus, kai direktorius paskelbia apie didesnę atsitraukimą).

806.04 Atsitraukiamoji sritis

A. **Atsitraukiamoji sritis** – tai direktoriaus nurodyta sritis, kurioje negali būti disko metimo vieta, taip pat bet kuris žaidimo plotas, į kurį žaidėjams draudžiama patekti. Žaidėjo diskui sustojus atsitraukiamojoje srityje galioja užribio taisyklės, tik žaidėjui neskiriamas baudos metimas.

806.05 Baudos plotas (Hazard)

A. **Baudos plotas (Hazard)** – tai direktoriaus nurodyta sritis, kurioje sustojus diskui gaunamas baudos metimas.

B. Diskas yra baudos plote, jei jo padėtis aiškiai ir visiškai apsupta baudos ploto arba ir baudos ploto, ir užribio.

C. Žaidėjui, kurio diskas yra baudos plote, skiriamas vienas baudos metimas. Metimo vieta neperkeliama.

D. Jei žaidėjas mestą diską patraukia anksčiau nei galutinai nustatoma, ar šis buvo baudos plote, laikoma, kad diskas buvo baudos plote.

807 Trasos užbaigimas

A. **Taikinys** – tai įtaisas, kurio paskirtis – aiškiai nustatyti, kad trasa užbaigta. **Taikinys krepšys** yra skirtas diskams sugauti; jį paprastai sudaro ant stulpo sumontuotas gaudomasis padėklas, grandinės ir jų laikomoji konstrukcija. **Taikinys objektas** paprastai turi pažymėtą plotą, į kurį reikia pataikyti.

B. Norint užbaigti trasą su taikiniu krepšiu, metantis žaidėjas turi paleisti diską ir šis turi sustoti laikomas gaudomojo padėklo arba grandinių žemiau grandinių laikomosios konstrukcijos.

C. Norint užbaigti trasą su taikiniu objektu, metantis žaidėjas turi paleisti diską ir šis turi atsitrenkti į tuo tikslu pažymėtą objekto plotą.

808 Rezultatai

A. Pirmam grupės sąrašo žaidėjui tenka atsakomybė paimti grupės rezultatų kortelę (-es).

B. Grupės žaidėjai rezultatus veda proporcingai, nebent kuris nors žaidėjas arba rezultatų vedėjas pasisiūlo vesti rezultatus ilgiau ir tai priimtina visiems grupės žaidėjams.

C. Užbaigus kiekvieną trasą, rezultatų vedėjas užfiksuoja kiekvieno žaidėjo rezultatus taip, kad jie būtų aiškūs kiekvienam grupės žaidėjui. Kartu su trasos rezultatu turi būti pažymima informacija apie skirtus įspėjimus ar baudos metimus.

D. Žaidėjo rezultatas konkrečioje trasoje – tai bendras metimų skaičius, įskaitant baudos metimus. Bendras rato rezultatas yra rezultatų visose trasose suma, pridėdant visus papildomus baudos metimus. Tais atvejais, kai vietoje rezultato įrašoma kas nors kita, išskyrus skaičių (įskaitant atvejus, kai rezultato trūksta), už tai gali būti skirta nuobauda, kaip apibūdinta 808.G.2 punkte.

E. Jei dėl žaidėjo pranešto rezultato kyla nesutarimas, grupė turi pergalvoti žaidimą trasoje ir pasistengti nustatyti teisingą rezultatą. Jei grupei nepavyksta sutarti dėl žaidėjo rezultato, ji kuo

greičiau (kiek praktiškai įmanoma) turi kreiptis į oficialųjį asmenį arba direktorių. Jei visi grupės žaidėjai sutinka, kad rezultatas neteisingas, rezultatą galima pataisyti iki tol, kol gražinama rezultatų kortelė.

F. Visi žaidėjai privalo gražinti rezultatų korteles per 30 minučių nuo laiko, kai jų grupė baigė žaisti ratą. Žaidėjui, kurio rezultatų kortelė laiku negražinama, skiriami du baudos metimai.

G. Gražinus rezultatų kortelę, joje įrašytas bendras rezultatas yra galutinis, išskyrus toliau nurodytas aplinkybes.

1. Baudos metimai gali būti pridedami arba atimami iki tol, kol direktorius paskelbia, kad turnyras baigtas, arba kol išdalijami visi apdovanojimai.

2. Jei bendras rezultatas yra neteisingas, netinkamai užfiksuotas arba jo trūksta, prie bendro teisingo rezultato pridedami du baudos metimai. Šie baudos metimai nepridedami, jei rezultatas keičiamas dėl kitų pažeidimų, nustatytų žaidėjui sugražinus rezultatų kortelę, kuri iki tol buvo teisinga.

809 Kiti metimai

809.01 Metimo atsisakymas

A. Žaidėjas gali bet kada atsisakyti atlikto metimo, apie tai pranešdamas grupei. Į žaidėjo rezultatą įskaičiuojamas metimas, kurio jis atsisakė, ir vienas baudos metimas; toliau žaidėjas žaidžia iš metimo vietos, iš kurios atliko metimą, kurio atsisakė. Baudos metimai, susiję su metimu, kurio žaidėjas atsisakė, neskiriami.

B. Jei trasoje atsisakius metimo leidžiama mesti iš dropzonos, žaidėjas gali rinktis mesti iš dropzonos, o ne iš ankstesnės metimo vietos.

809.02 Atsarginis metimas

A. **Atsarginis metimas** – tai papildomas metimas, neįskaičiuojamas į žaidėjo rezultatą, jei nėra naudojamas užbaigiant trasą. Prieš atlikdamas tokį metimą žaidėjas turi pranešti grupei, kad metimas bus atsarginis.

B. Atsarginiai metimai naudojami toliau nurodytais atvejais.

1. Taupant laiką. Apie atsarginį metimą žaidėjas gali paskelbti bet kuriu metu, jei:

a. ne iškart aišku, ar diskas yra pamestas, užribyje arba pažeidė privalomąjį kelią; ir

b. grupė sutinka, kad atsarginis metimas sutaupyti laiko.

Paskui žaidėjas žaidimą tęsia nuo to metimo, kuris grupės arba oficialiojo asmens pripažįstamas kaip atliktas iš tinkamos metimo vietos.

2. Norint pateikti apeliaciją dėl kokio nors sprendimo, kai gali būti nustatytos skirtingos metimo vietos. Jei grupės žaidėjas nesutinka su grupės sprendimu ir oficialusis asmuo nėra pasiekiamas arba jei grupės žaidėjas nori pateikti apeliaciją dėl oficialiojo asmens sprendimo, jis gali užbaigti trasą atlikdamas seriją atsarginių metimų. Užfiksuojami abiejų metimų serijų rezultatai.

Išnagrinėjus apeliaciją ir priėmus sprendimą, įskaitomas tik reikiamos metimų serijos rezultatas.

809.03 Pašalinis metimas

A. **Pašalinis metimas** – tai bet koks metimas, kuris nėra varžybinis bandymas pakeisti metimo vietą, išskyrus metimus, kurie atliekami norint pasidėti nenaudojamą diską arba gražinti diską kitam žaidėjui, kai diskas oru nuskrieja mažiau nei penkis metrus. Disko iškritimas iš rankos nelaikomas pašaliniu metimu.

B. Už pašalinį metimą žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas; paties metimo nepaisoma ir jis neskaičiuojamas.

810 Trukdymas

A. Jei mestas diskas buvo sustojęs žaidimo plote (ne užribyje) ir vėliau buvo pajudintas, grupės sutarimu jis gražinamas į vietą, kurioje sustojo pirmą kartą. Jei mestas diskas buvo sustojęs kitur, jo gražinti nereikia, o disko padėtimi laikoma vieta, kurioje grupės sutarimu jis sustojo pirmą kartą.

B. Pajudintas žymimasis diskas arba žymeklis grupės sutarimu gražinamas į pradinę vietą.

C. Jei mestas diskas atsitrenkia į žmogų ar gyvūną, toliau žaidžiama nuo vietos, kurioje jis sustoja.

D. Jei žaidėjas ar jo inventorius sutrukdo judėti jo paties diskui, tai laikoma pažeidimu. Į žaidėjo rezultatą įskaičiuojamas tas metimas ir vienas baudos metimas; toliau žaidėjas žaidžia nuo ankstesnės metimo vietos. Su tokiu metimu susiję baudos metimai neskiriami. Jei metimui sutrukdoma metančio žaidėjo prašymu, laikoma, kad metimui sutrukde pats žaidėjas.

E. Mesto disko, kurio judėjimo kryptis buvo tyčia pakeista, padėtimi laikoma grupės sutarimu nustatyta kontakto vieta. Metantis žaidėjas gali rinktis žaisti nuo tos metimo vietos arba atsisakyti metimo negaudamas baudos metimo; pastaruoju atveju pirmasis metimas į žaidėjo rezultatą neįskaičiuojamas.

F. Žaidėjui, kuris tyčia trukdo kuriuo nors iš toliau nurodytų būdų, skiriami du baudos metimai.

1. Pakeičiama mesto disko judėjimo trajektorija (išskyrus atvejus, kai siekiama ką nors apsaugoti nuo sužalojimų);

2. Pajudinamas arba uždengiamas mestas diskas arba žymeklis (išskyrus atvejus, kai norima identifikuoti diską, atiduoti diską savininkui, pažymėti metimo vietą, taip pat atvejus, numatytus 810.H punkte).

G. Žaidėjams draudžiama stovėti ar palikti savo inventorių ten, kur jie patys arba inventorius gali sutrukdyti judėti metamam diskui. Žaidėjas gali pareikalauti, kad kiti žaidėjai pasitrauktų arba patrauktų savo inventorių, jei mano, kad jie gali trukdyti metimui. Atsisakymas tai padaryti – etiketo pažeidimas.

H. Jei kito žaidėjo mestas diskas sustoja metimo vietoje arba už jos, jį galima perkelti į kitą vietą. Po metimo kito žaidėjo diskas grupės sutarimu gražinamas į vietą, kurioje buvo sustojęs.

811 Klaidingas žaidimas

A. Sužaisti aikštyne tinkamai – kiekvieno žaidėjo atsakomybė. Prieš žaidimą žaidėjai turėtų sudalyvauti **žaidėjų susirinkime**; jame paaiškinamos visos ypatingos aikštyno sąlygos, įskaitant papildomas trasas, pakeistas starto vietas, pakeistas krepšių vietas, užribius, privalomuosius kelius ir dropzonas.

B. **Klaidingu žaidimu** laikomas žaidimas, kai žaidėjas nesugeba tinkamai ir nustatyta tvarka užbaigti visų aikštyno trasų arba kurį nors metimą atlieka iš netinkamos metimo vietos.

C. Jei klaidingas žaidimas nustatomas jau gražinus rezultatų kortelę, už klaidingą žaidimą žaidėjui skiriamas tam tikras skaičius baudos metimų.

D. Klaidingas žaidimas nėra nei pozicijos pažeidimas, nei pašalinis metimas.

E. Žaidėjas, kuris tyčia klaidingai sužaidžia aikštyne, siekdamas pranašumo prieš kitus, gali būti

diskvalifikuotas, vadovaujantis varžybų vadovo 3.03 punktu.

F. Klaidingo žaidimo tipai:

1. Netinkama metimo vieta. Žaidėjas metė iš vietos, kuri nėra tinkama metimo vieta.

Pavyzdžiui, žaidėjas:

a. pradėjo žaisti trasoje iš starto vietos, kuri nėra tos trasos starto vieta; arba

b. metė iš metimo vietos, kuri nėra tinkamai nustatyta metimo vieta; arba

c. diskui sustojus užribyje žaidė lyg jis būtų žaidimo plote (ne užribyje); arba

d. metė iš metimo vietos, kuri buvo nustatyta pagal mestą diską, pažeidusį privalomąjį kelią (Mando); arba

e. metė diską iš atsitraukiamosios srities lyg tai nebūtų atsitraukiamoji sritis.

Jei po klaidingai sužaisto metimo kitų metimų nebuvo, to metimo nepaisoma. Žaidėjas meta iš tinkamos metimo vietos ir jam skiriamas vienas baudos metimas už klaidingą žaidimą. Jei po klaidingai sužaisto metimo atliktas dar vienas metimas, žaidėjas tęsia žaidimą ir jam skiriami du baudos metimai už klaidingą žaidimą.

2. Klaidingas taikinys. Žaidėjas užbaigė žaidimą pataikydamas į taikinį, kuris nėra tikrasis žaidžiamos trasos taikiny. Jei kitų metimų neatlikta, žaidimas tęsiamas nuo metimo vietos, nustatomos pagal sustojusį diską. Jei taikiny yra krepšys, vadinasi, diskas sustojo virš žaidimo paviršiaus; žaidimas tęsiamas vadovaujantis 805.01.C punktu. Jei žaidėjas startavo kitoje trasoje, prie klaidingai sužaistos trasos rezultato pridedami du baudos metimai.

3. Neužbaigta trasa. Žaidėjas užbaigė ratą arba metė naujoje trasoje neužbaigęs kurios nors ankstesnės trasos. Tokio klaidingo žaidimo trasoje rezultatas – atliktų metimų skaičius, prie kurio pridedamas vienas metimas trasos užbaigimui ir du baudos metimai už klaidingą žaidimą. Jei žaidėjas tyčia neužbaigia trasos, laikoma, kad jis pasitraukė iš varžybų.

4. Klaidingas trasų eiliškumas. Žaidėjas užbaigė kurią nors trasą ne pagal jos eiliškumą. Žaidėjas turi tęsti žaidimą aikštyne teisinga tvarka. Neatsižvelgiant į tai, kiek trasų per ratą sužaista klaidinga tvarka, už klaidingą žaidimą prie žaidėjo bendro rezultato pridedami du baudos metimai. Visų užbaigtų trasų rezultatas lieka toks, koks yra.

5. Žaidėjo nebuvimas trasoje. Jei prasidedant ratui žaidėjo nėra jam paskirtoje grupėje, laikoma, kad žaidėjo trasoje nėra ir joje jis nežaidžia. Taip pat laikoma, kad žaidėjo nėra trasoje, jei žaidėjo nebuvo ankstesnėje trasoje ir grupė yra pasiruošusi pradėti žaisti naujoje trasoje, o žaidėjas vis dar nepasirodo. Žaidėjui, kurio nėra trasoje, už kiekvieną trasą, kurioje nežaidė, įskaitomas rezultatas – paras plius keturi. **Parą** nustato direktorius.

6. Žaidėjo dingimas. Jei žaidėjas buvo su grupe, bet jo nėra atėjus jo eilei mesti, žaidėjui duodama 30 sekundžių grįžti į grupę. Jei per šį laiką žaidėjas negrįžta, laikoma, kad jis dingio ir už tą trasą jam įskaitomas rezultatas – paras plius keturi. Dėl šios taisyklės išimčių žr. 802.03.C punktą.

7. Praleista trasa. Varžybų ratas jau pasibaigė, o žaidėjas nesužaidė vienos ar kelių trasų. Žaidėjui už kiekvieną trasą, kurioje nežaidė, įskaitomas rezultatas – paras plius keturi.

8. Netinkama trasa. Žaidėjas užbaigė žaisti trasoje, kuri nepriklauso to rato aikštynui, vietoje trasos, kuri priklauso to rato aikštynui. Prie žaidėjo rezultato tokioje trasoje pridedami du baudos metimai.

9. Papildoma trasa. Žaidėjas užbaigė žaisti trasoje, kuri nepriklauso to rato aikštynui. Prie žaidėjo galutinio rezultato pridedami du baudos metimai. Metimai, atlikti papildomoje trasoje, neįskaitomi.

10. Klaidinga žaidimo grupė. Žaidėjas pradėjo žaisti ne jam paskirtoje trasoje arba grupėje. Žaidėjas turi susirasti jam paskirtą grupę ir pradėti žaisti. Metimai, kuriuos žaidėjas atliko klaidingoje grupėje, neįskaitomi. Žaidėjui gali būti skirtos nuobaudos už nebuvimą paskirtoje grupėje.

11. Klaidinga pradinė žaidimo trasa. Grupė pradėjo žaisti ne jai paskirtoje trasoje. Jei kuris nors žaidėjas atlieka bent vieną metimą klaidingoje trasoje, laikoma, kad trasoje klaidingai sužaidė visa grupė. Grupė gali užbaigti trasą ir prie tos trasos rezultato kiekvienam žaidėjui pridedami du baudos metimai. Arba žaidėjams, atlikusiems po vieną metimą, skiriamas vienas baudos metimas ir klaidingo žaidimo metimo nepaisoma. Tada grupė keliauja į reikiamą trasą ir pradeda ratą.

812 Etiketės

A. Žaidėjui draudžiama:

1. mesti, jei metimas gali ką nors sužaloti arba sutrukdyti kitam žaidėjui;
2. mesti be eilės negavus sutikimo arba jei tai trukdytų kitam žaidėjui;

3. trukdyti kitiems žaidėjams ir elgtis nesportiškai, pavyzdžiui:

a. šūkauti (išskyrus atvejus, kai reikia perspėti žmones, kad į juos skrieja diskas),

b. keiktis,

c. daužyti, spardyti ar mėtyti parko, aikštyno ar žaidėjo inventorių,

d. judėti ar kalbėti, kai kitas žaidėjas atlieka metimą,

e. būti priešais metimą atliekantį žaidėją;

4. palikti savo inventorių ten, kur jis blaškytų kitų žaidėjų dėmesį arba trukdytų judėti metamam diskui;

5. mėtyti šiukšles, įskaitant nuorūkas;

6. rūkalų dėmėmis trukdyti kitiems žaidėjams.

B. Žaidėjas privalo:

1. daryti tai, kas numatyta taisyklėse, pavyzdžiui:

a. padėti ieškoti pamesto disko;

b. patraukti inventorių, jei to prašoma;

c. tinkamai vesti rezultatus;

2. stebėti, kaip meta kiti grupės žaidėjai, kad matytų, ar nepažeidžiamos taisyklės, ir kad būtų lengviau rasti diskus.

C. Už pirmą kurios nors etiketo taisyklės pažeidimą žaidėjui skiriamas įspėjimas. Už kiekvieną tolesnį bet kurios etiketo taisyklės pažeidimą tame pačiame rate žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas. Apie etiketo pažeidimą pranešti arba tokį pažeidimą patvirtinti gali bet kuris nukentėjęs žaidėjas arba kuris nors oficialusis asmuo. Už pakartotinius etiketo pažeidimus direktorius gali diskvalifikuoti žaidėją.

813.01 Neleistinas diskas

A. Žaidžiant naudojami diskai turi būti patvirtinti PDGA ir atitikti visas sąlygas, išdėstytas PDGA techniniuose standartuose. Patvirtintų diskų sąrašas pateikiamas adresu pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs.

B. Po gamybos leistini disko pakeitimai yra tik šie:

1. žaidžiant atsiradęs nusidėvėjimas;
2. nedidelis šlifavimas, siekiant patvarkyti nusidėvėjimo požymius ar nedidelius disko liejimo trūkumus;
3. žymėjimas dažikliais ar atspariuoju žymekliu.

C. Kiti disko pakeitimai po gamybos yra neleistini. Neleistini pakeitimai yra šie (sąrašas neišsamus):

1. disko modifikavimas, pakeičiant jo pradinius skriejimo parametrus;
2. perteklinis disko šlifavimas;
3. disko cheminis arba mechaninis graviravimas, raižymas;
4. aptinkamo storio medžiagos (pavyzdžiui, dažų) pridėjimas.

D. Jei direktorius paskelbė, kad bus žaidžiama naktį arba esant sniegui, žaidėjams leidžiama pridėti medžiagą ar įtaisą, kurie padėtų rasti diską.

E. Įskilęs arba skylę turintis diskas yra neleistinas.

F. Diskas, kurio leistinumą užginčija kitas žaidėjas arba oficialusis asmuo, yra neleistinas, nebent jo leistinumą vėliau patvirtina direktorius.

G. Žaidėjui, kuris žaisdamas meta neleistiną diską, skiriami du baudos metimai. Žaidėjas, kuris pakartotinai meta neleistiną diską, gali būti diskvalifikuotas, vadovaujantis varžybų vadovo 3.03 punktu.

H. Visi žaidime naudojami diskai, išskyrus žymeklius, turi būti atpažįstamai pažymėti. Už pirmą nepažymėto disko metimą žaidėjui skiriamas įspėjimas. Už kiekvieną tolesnį nepažymėto disko metimą žaidėjui skiriamas vienas baudos metimas.

813.02 Neleistini reikmenys

- A. Žaidėjui draudžiama naudoti bet kokius reikmenis, tiesiogiai padedančius atlikti metimą.
- B. Draudžiama pasidėti kokį nors objektą metimo kryptčiai nusistatyti.
- C. Leidžiama naudoti reikmenis, sumažinančius arba kontroliuojančius odos trynimą (pavyzdžiui, pirštines, tvarstomasias juostas, pleistrus ar tvarščius), medžiagas, kurios padeda pagerinti sukibimą su oda (pavyzdžiui, talką, kreidą, dulkes ar purvą) ir medicininius reikmenis (pavyzdžiui, kelio ar čiurnos įtvarus).
- D. Ant atramos taško galima pasidėti kokį nors reikmenį (pavyzdžiui, rankšluostį), bet suspaustas jis negali būti didesnio nei vieno centimetro storio.
- E. Reikmuo, kurio leistinumą užginčija kitas žaidėjas arba oficialusis asmuo, yra neleistinas, nebent jo leistinumą vėliau patvirtina direktorius.
- F. Jei kuriuo nors metu per varžybų ratą pastebima, kad žaidėjas naudoja neleistiną reikmenį, jam skiriami du baudos metimai. Žaidėjas, kuris pakartotinai naudoja neleistiną reikmenį, gali būti diskvalifikuotas, vadovaujantis varžybų vadovo 3.03 punktu.