

## Taisyklių taikymas

### QA-APP-1

K: Ar yra nustatyta prioritetų tvarka, pagal kurią įskaitomas pažeidimas, jei taikytina daugiau nei viena taisyklė?

A: Taip. Įskaitomas pažeidimas, už kurį skiriama didžiausia nuobauda. Jei už pažeidimus skiriamos vienodos nuobaudos, įskaitomas tas pažeidimas, kuris įvyko pirmiausia. Vienam metimui negali būti skiriama nuobaudų už daugiau nei vieną pažeidimą.

### QA-APP-2

K: Jei per vieną metimą pažeidžiama ne viena taisyklė, o taisyklė laikoma pažeista tik diskui sustojus, kaip nustatyti, kuri taisyklė pažeista pirmiausia?

A: Šioje taisyklėje „pirmiausia“ reiškia laiką, kai diskas bendru supratimu patenka į būseną, kurioje pažeidžia taisyklę. Tarkime, mestas diskas pažeidė ir užribio (OB), ir privalomojo kelio (Mando) taisykles. Privalomąjį kelią diskas pažeidžia vos patekęs į draudžiamą erdvę, o užribio taisyklę – tik sustojęs. Todėl šiuo atveju privalomasis kelias buvo pažeistas pirmiau.

### QA-APP-3

K: Ar galiu pateikti apeliaciją dėl sprendimo, kuris priimtas kito mano grupės žaidėjo atžvilgiu?

A: Taip. Tokiu atveju tas žaidėjas gali nuspręsti atlikti reikiamus atsarginius metimus.

### QA-APP-4

K: Mano grupės žaidėjai sako, kad diskas yra užribyje, bet man dėl to kyla abejonių. Iškilus abejonėms, turi būti priimamas žaidėjui palankus sprendimas, tiesa?

A: Žaidėjui palankus sprendimas priimamas tik jei grupei nepavyksta priimti sprendimo dėl tolygaus nuomonių pasiskirstymo, pavyzdžiui, kai du žaidėjai mano, kad diskas yra užribyje, o kiti du mano, kad nėra. Jei didžioji grupės dalis mano, kad diskas yra užribyje, laikoma, kad jis yra užribyje.

### QA-APP-5

K: Mano grupė priėmė sprendimą, kuris, kaip paaiškėjo vėliau, yra klaidingas. Jie nusprendė, kad mano diskas nėra užribyje, nors iš tikrųjų buvo, todėl žaidžiau iš netinkamos metimo vietos. Ar už tai man gali būti skiriama nuobauda?

A: Sužaisti aikštyne tinkamai – kiekvieno žaidėjo atsakomybė. Jei nesutinkate su grupės sprendimu, o oficialusis asmuo yra nepasiekiamas, atlikite atsarginį metimą ir vėliau kreipkitės į turnyro direktorių, kad priimtų sprendimą.

### QA-APP-6

K: Kokios taisyklės galioja PDGA nesankcionuotame turnyre arba kitokiame su PDGA nesusijusiame varžybų rate?

A: Jei žaidžiate varžybose, kuriose paskelbta, kad taikomos PDGA taisyklės, jame galioja oficialiosios diskgolfo taisyklės, nepaisant to, ar varžybos PDGA sankcionuotos ar ne. Varžybų vadovas taikytinas tik PDGA varžyboms. Jei dėl taisyklių nurodymų negavote, galite žaisti laikydamiesi bet kokių taisyklių, dėl kurių susitariate su grupe ar varžybų dalyviais, įskaitant PDGA taisykles.

QA-APP-7

K: Ką daryti, jei nėra turnyro direktoriaus?

A: Visuose PDGA sankcionuotuose turnyruose turi būti turnyro direktorius. Nesankcionuotose varžybose ar žaidžiant paprastai, direktoriaus vaidmenį gali atlikti bet kuris asmuo, kurį žaidėjai laiko turinčiu tam įgaliojimus. Jei niekas nenori būti direktoriumi, teks žaisti be kai kurių direktoriaus funkcijų. Pavyzdžiui, gali nebūti galimybės pateikti apeliaciją dėl grupės sprendimų. Kai kurios direktoriaus funkcijos gali būti įgyvendinamos kitais būdais. Pavyzdžiui, apie tai, kokia tvarka išdėstytos trasos, kur yra užribiai ir kitus dalykus paprastai paaiškinama per žaidėjų susirinkimą arba padėjėjo knygelėje.

QA-APP-8

K: Visi mano grupės žaidėjai yra oficialieji asmenys, turintys atitinkamą sertifikatą. Kai kuriose taisyklėse sakoma, kad pažeidimą turi užfiksuoti du grupės žaidėjai arba oficialusis asmuo. Ar tai gali daryti kuris nors vienas mūsų grupės narys, nes visi esame oficialieji asmenys?

A: Ne. Pažeidimą užfiksuoti gali tik direktoriaus įgaliotas turnyro oficialusis asmuo. Vien faktas, kad esate išlaikę testą, nereiškia, kad esate konkretaus turnyro oficialieji asmenys (būtent šie taisyklėse vadinami oficialiaisiais asmenimis). Be to, tam tikrais atvejais oficialieji asmenys negali priimti sprendimų – tai priklauso nuo to, ar jie patys žaidžia. Oficialusis asmuo (įskaitant turnyro direktorių), kuris pats žaidžia, negali vienašališkai priimti sprendimų, susijusių su žaidėjais iš jo diviziono. Jei taisyklėse nurodyta, kad sprendimą gali priimti oficialusis asmuo, vienašališkai jis gali tai daryti tik jei pats nežaidžia. Tam tikrus sprendimus gali priimti metimų stebėtojas (pavyzdžiui, dėl į užribį patekusio disko padėties), jei jis yra ir oficialusis asmuo. Jei metimų stebėtojas nėra oficialusis asmuo, jo sprendimai yra tik patariamąjį pobūdžio, o galutinį sprendimą priima grupė.

QA-APP-9

K: Ar pats žaidėjas gali fiksuoti arba patvirtinti savo padarytą pažeidimą?

A: Taip.

Metimas

QA-THR-1

K: Atsimodamas ranka užkliudžiau šaką, diskas iškrito ant žemės ir nuriedėjo tolyn nuo metimo vietos. Ar tai laikoma metimu?

A: Ne. Metimo pradžia laikoma, kai diskas pradeda judėti kryptimi, kuria ketinama jį paleisti. Jei diskas iškrenta iš rankos ar už ko nors užkliūva prieš atsimojimą arba atsimojant, tai nelaikoma metimu.

#### QA-THR-2

K: Ar yra kokių nors taisyklių, nustatančių, kaip reikia mesti diską? Pavyzdžiui, ar galima mėtyti tik tomahaukus ir tamerius?

A: Jokių apribojimų metimams nėra. Galima atlikti uždaruosius, atviruosius metimus, tomahaukus, tamerius ar bet kokius kitus metimus, kurie ateina į galvą. Jei norite, galite „mesti“ ir koja.

#### Startas

#### QA-TEE-1

K: Kaip gali būti pažymėtos starto vietos?

A: Starto vietas ir dropzonas direktoriai gali pažymėti keliais būdais. Viename aikštyne gali būti naudojamos skirtingo tipo starto vietos. Jei kyla abejonių, kreipkitės į direktorių. Toliau aptariame kelis įprasčiausius starto vietų žymėjimo būdus.

- Jei įrengta starto aikštelė ir jokių ženklavimo elementų nėra, starto vieta laikoma vieta, kuri išsiskiria iš aplinkos spalva, medžiaga, aukščiu ir (arba) tekstūra.
- Kai kurių starto aikštelių priekyje įrengta judesio pratęsimo vieta. Judesio pratęsimo vieta gali būti kitokios spalvos plotas arba tiesiog vieta priešais pažymėtą starto liniją. Tokiu atveju starto vieta yra starto aikštelės dalis iki judesio pratęsimo vietos.
- Jei pažymėtas starto vietos kontūras (ištinine linija, dalinėmis linijomis ar keturiais starto žymekliais), starto vieta laikomas plotas, esantis kontūro viduje. Jei naudojami starto žymekliai, starto vietą žymi išorinės žymeklių briaunos.
- Jei starto aikštelė neįrengta, starto vieta yra trijų metrų ilgio stačiakampis plotas, esantis iškart už pažymėtos starto linijos. Starto vieta apima ir starto liniją, jei tokia pažymėta. Jei starto linija pažymėta dviem starto žymekliais, starto vieta laikomas plotas, besitęsiantis tolyn nuo išorinių tų žymeklių briaunų.
- Jei yra tik vienas starto ženklas arba vienas starto žymeklis, startas yra į vieną pusę nuo ženklo ar žymeklio, iškart už jo.

#### QA-TEE-2

K: Atlikau metimą iš paaukštintos betoninės starto aikštelės. Paleidžiant diską priekinė pėdos dalis buvo išsikišusi už aikštelės priekinės briaunos. Ar tai pozicijos pažeidimas?

A: Ne, taisyklėse sakoma, kad paleidžiant diską starto vietoje turi būti visi atramos taškai. „Atramos taškas“ reiškia vietą, kurioje bet kuri žaidėjo kūno dalis paleidžiant diską liečia žaidimo paviršių (šiuo atveju – starto aikštelę). Pėdos dalis, kuri išsikiša iš pakeltos starto aikštelės, nesiliečia su žaidimo paviršiumi, todėl taisyklės nepažeidžiamos.

## Metimo vieta

### QA-LIE-1

K: Mestas diskas sustojo ant tilto virš upelio, kuris yra užribis. Ar turėčiau mesti nuo tilto ar laikoma, kad diskas yra užribyje, nes po juo yra upelis? Kas, jeigu diskas yra toje tilto dalyje, kuri yra virš žemės?

A: Tiltas – geras pavyzdys, kai vienas žaidimo paviršius gali būti virš kito žaidimo paviršiaus. Kiekvienas toks žaidimo paviršius traktuojamas kaip atskiras paviršius, nepriklausomas nuo kito. Jei turnyro direktorius nepaskelbė, kad tiltas yra užribyje, jis yra žaidimo plote (ne užribyje), nesvarbu, ar virš jo arba po juo esantis plotas yra užribis. Jei paskelbta, kad galioja dviejų metrų taisyklė, šiuo atveju ji netaikoma, nes diskas yra ant žaidimo paviršiaus, o ne virš jo. Metimo vieta pažymima ant tilto ir žaidėjui baudos metimas neskiriamas.

## Metimo vietos žymėjimas

### QA-MAR-1

K: Patyręs mano grupės žaidėjas metimo vietą pažymėjo apversdamas diską ir iš tos vietos atliko metimą. Koks tai pažeidimas?

A: Tai metimo vietos žymėjimo pažeidimas, nes metimo vieta pažymėta netinkamai. Už pirmą metimo vietos žymėjimo pažeidimą žaidėjui skiriamas įspėjimas.

### QA-MAR-2

K: Diskas įstrigo medyje, tiesiai virš kamieno. Kaip pažymėti metimo vietą?

A: Jei metimo vietą įmanoma pažymėti tiesiai po disku, taip ir reikia padaryti. Jei ne, ją reikia pažymėti pirmoje įmanomoje vietoje ant žaidimo linijos už disko, toliau nuo taikinio.

## Pozicija

### QA-STA-1

K: Pagal apibrėžimą atramos taškas reiškia vietą, kurioje „žaidėjo kūno dalis“ liečia žaidimo paviršių. Tačiau beveik visada tarp žaidėjo kūno ir žaidimo paviršiaus dar būna drabužis ar avalynė. Ar apibrėžimas apima ir juos?

A: Taip. Šiuo atveju „žaidėjo kūno dalis“ reiškia ne tik drabužį ar avalynę, bet ir pagalbines judėjimo priemones, pavyzdžiui, lazdas ar ramentus (jei į juos remiamasi).

### QA-STA-2

K: Ar atlikdamas patą galiu pasilaikyti už šakos ar kito objekto, esančio už metimo vietos?

A: Laikytis už ko nors, kas yra už metimo vietos, taisyklėse nedraudžiama, jei tas objektas nėra užribyje. Tik negalima to objekto judinti, nes žaidėjas turi užimti poziciją taip, kad aikštyno kliūtys būtų judinamos kuo mažiau. Remtis į kitą žmogų neleistina, nes žmogus nėra aikštyno dalis.

#### QA-STA-3

K: Mūsų aikštyne ant kalvos šlaito įrengtos dvi pralaidos lietaus nuotekoms su angomis, išeinančiomis į žaidimo plotą. Jos maždaug dviejų metrų skersmens, su metalinėmis grotomis, pro kurias telpa diskas, bet žaidėjas pralįsti negali. Jei diskas sustoja tokioje pralaidoje, ar žaidėjas gali tiesiog pažymėti metimo vietą ant šlaito, tiesiai virš pralaidoje esančio disko, negaudamas baudos metimo, nes diskas yra žemiau žaidimo paviršiaus?

A: Taip. Pralaidos viduje žaidimo paviršiaus nėra, o kalva yra žaidimo paviršius. Jei turnyro direktorius nenurodė, ką daryti diskui patekus į pralaidą, žaidėjas gali pažymėti metimo vietą ant šlaito tiesiai virš disko ir baudos metimas jam neskiriamas.

#### QA-STA-4

K: Mano metimo vieta yra įkalnėje ir turiu atlikti trumpą patą. Ar galiu vieną koją statyti metimo vietoje, o kitą – ant žemės priešais metimo vietą ir prieš paleisdamas diską pakelti priekyje esančią koją nuo žemės? Po metimo iš inercijos atsiduriu už metimo vietos.

A: Taip, tai leistina. Paleidžiant diską jūsų pozicija buvo tinkama ir po pato neperžengėte metimo vietos (neatsidūrėte arčiau taikinio).

#### Kliūtys ir atsitraukimas

#### QA-OBS-1

K: Atlikus draivą diskas sustojo po pikniko stalo. Ar galiu toliau mesti iš už stalo? Ir ką daryti, jei diskas sustojo ant stalo?

A: Pikniko stalai, kaip ir kiti parko ar aikštyno reikmenys, yra aikštyno kliūtys. Juos reikia traktuoti kaip ir kitas kliūtis, pavyzdžiui, krūmus ar medžius. Iš kur reikia mesti tolesnį metimą, priklauso nuo paties pikniko stalo. Jei įmanoma užimti poziciją po stalu, pavyzdžiui, pakišant po juo koją, taip ir reikia padaryti. Jei diskas sustojo ant stalo ir po stalu yra vietos, disko padėtis yra virš žemės, todėl metimo vietą reikia pažymėti po juo ir mesti iš ten. Jei diskas sustojo ant stalo ir apačioje vietos nėra, stalas laikomas vientisa kliūtimi ir metimo vieta pažymima už jo, ant žaidimo linijos.

#### QA-OBS-2

K: Vietoje, kurioje man reikia atsistoti, yra didelė nulūžusi šaka (30 cm storio ir 2,5 metro ilgio). Ar galiu ją patraukti?

A: Taip, jei tik sugebėsite. Jei tik kliūtis atitinka atsitiktinės kliūties apibrėžimą, jokie apribojimai dėl dydžio netaikomi. Galite ją patraukti, jei tai atrodo praktiška ir jums pavyks atlikti metimą per 30 sekundžių, kaip numatyta taisyklėje dėl laiko viršijimo.

### QA-OBS-3

K: Mano diskas sustojo po ilga nulūžusia šaka. Šaka visiškai atitrūkusi nuo medžio ir dalis jos yra už disko, dalis – priešais jį. Ar galiu perkelti šaką?

A: Taip. Jei kuri nors šakos dalis yra ten, kur užimant poziciją galėtų būti jūsų atramos taškas, šaką galite patraukti, nepaisant to, ar kita jos dalis yra arčiau taikinio, žiūrint nuo galinės žymimojo disko ar žymeklio dalies.

### QA-OBS-4

K: Atsipalaidavusi, palūžusi šaka kabo iškart už mano žymeklio, todėl man sunku užimti poziciją. Šaka neliečia žemės. Ar galiu ją patraukti? Gal galiu atsitraukti kaip nuo atsitiktinės srities?

A: Ne. Kadangi šaka nėra ant metimo vietos ar už jos (nes metimo vieta yra ant žaidimo paviršiaus), su ja elgiamasi taip pat kaip ir su sveika, nulūžusia šaka. Teks mesti aplink šaką.

### QA-OBS-5

K: Ar galiu atsitraukti nuo tokių dirginančių augalų kaip nuodingoji gebenė, nuodingasis ažuolas ar dilgėlės?

A: Ne, jei apie tokį atsitraukimą nepaskelbė direktorius. Žaidėjus tokie augalai veikia skirtingai ir tik itin retais atvejais jie kelia rimtą pavojų sveikatai. Jei diskas patenka tarp tokių augalų ir iš ten mesti nenorite, visada galite pasinaudoti galimybe atsitraukti arba atsisakyti metimo, gaudami vieną baudos metimą.

### QA-OBS-6

K: Kaip pažymėti metimo vietą, kai diskas sustoja tokiame aikštyno plote, kuriame auga jautrūs, saugomi, nykstantys ar vertingi augalai?

A: Direktorius gali paskelbti, kad toks plotas yra užribis arba atsitraukiamoji sritis. Tada metimo vietą reikia pažymėti vadovaujantis atitinkama taisykle. Jei direktorius jokių specialių nurodymų nedavė ir į tą plotą jums patekti draudžiama, toks plotas laikomas atsitraukiamąja sritimi, todėl turite žaisti vadovaudamiesi atitinkama taisykle. Turėkite omenyje, kad bet kada galite pasinaudoti galimybe atsitraukti arba atsisakyti metimo, gaudami vieną baudos metimą.

### QA-OBS-7

K: Ką daryti, jei iš starto vietos žaisti neįmanoma, nesaugu arba ji nėra tinkamai pažymėta?

A: Jei problemų kelia atsitiktinė kliūtis, kurios neįmanoma lengvai pašalinti (pavyzdžiui, stovintis vanduo), galite atsitraukti už starto vietos. Kitomis nepalankiomis sąlygomis atsitraukti neleidžiama, tačiau jei starto vieta slidi, galite pasidėti rankšluostį pėdos sukibimui su paviršiumi pagerinti. Jei starto vieta nėra tinkamai pažymėta, kreipkitės į oficialųjį asmenį arba kitoje grupėje žaidžiantį vietinį žaidėją (jei įmanoma), kad padėtų nustatyti starto vietos ribas.

### QA-OBS-8

K: Tiesiai prieš mane, kur ketinu mesti, kabo didelis voratinklis. Ar galiu jį suardyti?

A: Tik jei kuri nors jo dalis yra ant žemės jūsų metimo vietoje arba už jos. Tokiu atveju voratinklis būtų laikomas palaidu objektu ir jį galima pašalinti kaip atsitiktinę kliūtį. Jei voratinklis yra tik disko kelyje arba jei jis neliečia žemės, jo judinti negalima.

#### QA-OBS-9

K: Žaidėjui leidžiama atsitraukti nuo kliūčių ar atsitiktinės srities išilgai žaidimo linijos į artimiausią tašką, į kurį įmanoma atsitraukti. Ką reiškia „didesnis atsitraukimas“, apie kurį gali paskelbti direktorius?

A: Didesnis atsitraukimas galėtų būti leidimas mesti iš dropzonos, atlikti pakartotinį metimą arba perkelti metimo vietą. Atsitraukti (perkelti metimo vietą negaunant nuobaudos) leidžiama esant neįprastoms situacijoms, todėl direktorius turi daug laisvės nuspręsti, ką geriausia daryti tokiais išimtiniais atvejais.

#### Nustatyti keliai

#### QA-MAN-1

K: Mestas diskas kirto draudžiamą erdvę, tada parriedėjo atgal, iš reikiamos pusės apsukdamas privalomąjį kelią žymintį objektą, ir sustojo prieš tą objektą. Ar vis tiek laikoma, kad pažeidžiau privalomąjį kelią (Mando)?

A: Jei diskas kirto draudžiamą erdvę, tolesnė judėjimo trajektorija nebesvarbi. Privalomasis kelias pažeistas.

#### QA-MAN-2

K: Pažeidžiau privalomąjį kelią, bet dropzona nepažymėta. Kur turėtų būti mano metimo vieta?

A: Turite grįžti į ankstesnę metimo vietą.

#### Padėties nustatymas

#### QA-POS-1

K: Kaip pažymėti metimo vietą, jei diskas sustojo nepasiekiamoje vietoje po žaidimo paviršiumi, pavyzdžiui, kokiam nors plyšyje? Ar už tai skiriama kokia nors nuobauda?

A: Taisyklės, taikytinos diskui, sustojusiam virš žaidimo paviršiaus, galioja ir diskui, kuris yra žemiau žaidimo paviršiaus. Jei matote, kad diskas įlindo į kokį nors plyšį, tačiau, vadovaujantis sveika nuovoka, ten neįmanoma atsistoti, metimo vietą galite pažymėti ant žaidimo paviršiaus tiesiai virš jo. Už tai baudos metimas neskiriamas. Jei taškas tiesiai virš disko yra ore arba kokio nors vientiso objekto viduje, metimo vietą pažymėkite ant žaidimo linijos toliau nuo taikinio, artimiausiame taške, kuriame įmanoma tai padaryti.

Diskas dviejų ar daugiau metrų aukštyje

QA-2M-1

K: Ar dviejų metrų taisyklė tebegalioja?

A: Apskritai dviejų metrų taisyklė negalioja. Tačiau turnyro direktorius gali nuspręsti paskelbti ją galiojančia visame turnyre arba tam tikroje turnyro dalyje ar tam tikriems objektams. Apie tai pranešama per žaidėjų susirinkimą ir (arba) padėjėjo knygelėje.

QA-2M-2

K: Diskui, kurį laiko taikinys, dviejų metrų taisyklė netaikoma. O kas, jei diską laiko kitas aikštyno inventorių, pavyzdžiui, starto vietos arba aikštyno ženklas?

A: Tokiu atveju dviejų metrų taisyklė taikoma, nes bet koks kitas inventorių nėra taikinys. Vienintelė išimtis yra trasos, kurioje žaidžiama, taikinys, taigi jei koku nors būdu jūsų diskas užstrigtų dviejų ar daugiau metrų aukštyje virš žaidimo paviršiaus ant taikinio, skirto kitai trasai, jam būtų taikoma dviejų metrų taisyklė.

QA-2M-3

K: Oficialusis asmuo nusprendė, kad mano diskas buvo aukščiau nei du metrai virš žaidimo paviršiaus man dar nespėjus prie disko priėti ir pasižiūrėti pačiam. Kitas žaidėjas papurtė medį ir diskas iškrito man nespėjus pasižymėti metimo vietos. Buvo paskelbta, kad dviejų metrų taisyklė galioja. Ką daryti?

A: Kadangi sprendimą priėmė oficialusis asmuo, dviejų metrų taisyklė yra taikoma ir metimo vieta pažymima po disko užstrigimo vieta. Šią vietą kiek įmanoma tiksliau turi nustatyti oficialusis asmuo ir jūsų grupė.

Disko pametimas

QA-LOS-1

K: Mano mestas diskas skriejo link ežero, kuris yra užribis, ir išnyko iš akiračio. Disko neberadome. Ar jį reikėtų laikyti pamestu ar sustojusiu užribyje?

A: Jei grupė sutinka, jog akivaizdu, kad diskas pateko į užribį – ežerą, reikia laikyti, kad taip ir įvyko, ir vadovautis užribio taisyklėmis. Jei neaišku, ar diskas nuskriejo į ežerą, jį reikėtų laikyti pamestu.

Taikinio aikštelė

QA-PUT-1

K: Jei patą atlieku išskėtęs kojas, ar mano kita pėda privalo būti prie linijos, statmenos metimo

vietai?

A: Ne. Kita pėda turi būti ne arčiau taikinio nei galinis žymimojo disko ar žymeklio kraštas. Taigi tą pėdą galima statyti ir kitur, ne vien į šoną nuo pėdos, kuri yra už žymimojo disko ar žymeklio. Iš tikrųjų pėda, esanti už žymimojo disko ar žymeklio, gali būti nutolusi iki 30 cm už jo (toks metimo vietos ilgis) ir (arba) 10 cm į šoną (pusė metimo vietos pločio, kuris yra 20 cm), taigi kita pėda gali būti ir arčiau taikinio. Tiesiog ji negali būti arčiau nei galinis žymimojo disko ar žymeklio kraštas. Taip pat nepamirškite, kad norint tinkamai nustatyti tokį pat atstumą nuo taikinio, kokių nutolęs galinis žymimojo disko ar žymeklio kraštas, reikia brėžti apskritimą, kurio centre – taikiny.

Užribis (OB)

QA-OB-1

K: Mano mėgstamiausias draiveris sustojo užribyje. Ar galiu jį pasiimti ir naudoti tolesniam metimui?

A: Taip, jei jums pavyks atlikti metimą per 30 sekundžių, kaip numatyta taisyklėje dėl laiko viršijimo.

QA-OB-2

K: Mestas diskas pateko į aukštomis nendrėmis apaugusį tvenkinį, kuris yra užribis. Atsitraukus vieną metrą nuo taško, kuriame diskas kirto užribio liniją, tektų stovėti viduryje nendrių. Ar galiu tiesiog grįžti į starto vietą?

A: Taip. Grįžti į ankstesnę metimo vietą – vienas iš variantų, ką daryti, kai diskas sustoja užribyje. Kitas variantas – pranešti, kad metimo atsisakote. Rezultatas būtų toks pat. Taip pat galite rinktis atsitraukti toliau nuo taikinio išilgai žaidimo linijos (negaudami už tai papildomo baudos metimo), nes tai būtų atsitraukimas jau gavus baudos metimą už disko sustojimą užribyje. Paprastai šis variantas būna geriausias.

QA-OB-3

K: Mano diskas atsitrenkė į lanksčią tvorą iš užribio pusės. Ar tvorai išsilenkus arba diskui šiek tiek išsikišus per skylę tvoroje diskas buvo žaidimo plote (ne užribyje)?

A: Ne. Tvorą yra užribio plokštuma, kuri išsilenkia kartu su tvora. Jei į tvorą įlindęs diskas joje neužstrigo, tvora laikoma vientisu paviršiumi, kuris nebuvo pažeistas. Taigi atsitrenkęs į tvorą diskas nebuvo patekęs į žaidimo plotą.

QA-OB-4

K: Mano diskas sustojo užribyje. Ar galiu pasinaudoti pasirenkamo atsitraukimo taisykle ir metimo vietą pažymėti toliau ant žaidimo linijos, didesniu nei vieno metro atstumu nuo užribio linijos?

A: Taip. Po metimo, dėl kurio žaidėjui skiriamas baudos metimas, ir reikia pažymėti metimo vietą (pavyzdžiui, diskui sustojus užribyje arba dviejų ar daugiau metrų aukštyje virš žaidimo

paviršiaus), žaidėjas gali rinktis atsitraukti be papildomų nuobaudų (papildomo baudos metimo).

#### QA-OB-5

K: Mestas diskas sustojo prie upelio, kuris yra užribis. Sunku nustatyti, ar diskas yra upelyje, nes vanduo kažkiek semia pakrantės purvą ir žolę. Kitas žaidėjas paspaudė diską, norėdamas pažiūrėti, ar po juo yra vandens. Ar tokiu atveju mano diskas laikomas buvusiu žaidimo plote (ne užribyje), nes kitas žaidėjas jį palietė?

A: Ne. Atkreipkite dėmesį, kad taisyklėse apie trukdymą ir disko padėtį kalbama apie disko pajudiniimą, ne palietimą. Kitas žaidėjas nepakeitė disko buvimo vietos. Iš tikrųjų kartais diską būtina pajudinti, siekiant nustatyti jo statusą arba savininką. Jei jūs pats pajudintumėte savo diską, kuris galimai yra užribyje, iškart būtų laikoma, kad diskas buvo užribyje. Tačiau atvirkštinės taisyklės, kuri teigtų, kad kitam žmogui pajudinus diską iškart būtų laikoma, jog šis buvo žaidimo plote (ne užribyje), nėra. Jei diską šiek tiek pajudintų kitas žmogus, diską reikėtų grupės sutarimu gražinti į apytikslę pradinę jo vietą.

#### QA-OB-6

K: Mano grupės žaidėjas įvykdė pozicijos pažeidimą ir apie tai buvo paskelbta (pažeidimą patvirtino dar vienas grupės žaidėjas). Mestas diskas sustojo užribyje. Ar žaidėjui turi būti skiriamas įspėjimas, baudos metimas ar du baudos metimai?

A: Net ir už pirmą pozicijos pažeidimą žaidėjui skiriamas baudos metimas. Šiuo atveju įvyko keli pažeidimai. Paprastai įskaitomas tas pažeidimas, kuris įvyko pirmiausia. Šiuo atveju tai pozicijos pažeidimas (nors tai esmės nekeičia, nes abiem atvejais būtų skirtas vienas baudos metimas). Metimo kartoti nereikia, taigi toliau žaidžiama kaip ir kitais atvejais, kai diskas sustoja užribyje. Kadangi žaidėjui negalima skirti baudos metimų už skirtingus pažeidimus, įvykdytus atliekant tą patį metimą, skiriamas tik vienas baudos metimas.

#### QA-OB-7

K: Vadovaujantis taisyklėmis, norint nustatyti metimo vietą, reikia žinoti, kur „diskas kirto užribio liniją“. Kuriame taške tai įvyksta? Pavyzdžiui, diskas galbūt kurį laiką skriejo virš užribio linijos. Ar tas taškas būtų ten, kur pirmoji disko dalis kirto liniją, ar ten, kur liniją kirto visas diskas?

A: Reikia imti tašką, kuriame liniją kirto visas diskas. Kadangi diskas yra skritulio formos, teoriškai reikėtų nustatyti tašką, kuriame jis paskutinį kartą lietė užribio linijos kraštą. Būtent šis taškas naudojamas nustatant tolesnio metimo vietą.

Atsitiktinė sritis

#### QA-CAS-1

K: Mano diskas sustojo upelyje, kuris yra atsitiktinė sritis. Ar už žymimojo disko arba žymeklio galiu pasidėti akmenį arba nulūžusią šaką ir atsistoti ant jų, kad nesušlapčiau kojų?

A: Jei renkatės neatsitraukti išilgai žaidimo linijos, turite užimti poziciją vadovaudamiesi tomis pačiomis taisyklėmis kaip ir bet kurioje kitoje aikštyno vietoje. Vienintelis atvejis, kai galite judinti kliūtis – tada, kai reikia jas pašalinti iš metimo vietos. Jei nenorite žaisti iš tokios metimo vietos, kokia ji yra, arba atsitraukti nuo atsitiktinės srities, galite atsitraukti toliau arba atsisakyti metimo, tik už tai gausite vieną baudos metimą.

#### QA-CAS-2

K: Ar taisyklėje dėl atsitraukimo nuo atsitiktinės srities minimas „vandens telkinys“ apima ir užšalusį ar snieguotą plotą?

A: Ne. Taisyklėse minimas „atsitiktinis vanduo“ yra vanduo tuo pavidalu, kokiu jis paprastai ir suprantamas – skystos būklės. Taisyklėse nenumatytas atsitraukimas nuo sniego, ledo ar garų, jei tokių pasitaikytų. Tiesa, direktorius gali paskelbti, kad ledas arba sniegas yra atsitiktinės kliūtys. Tokiu atveju juos būtų galima pašalinti, jei būtų jūsų metimo vietoje arba už jos.

#### Trasos užbaigimas

#### QA-COM-1

K: Jei mano diskas yra šalia krepšio, ar privalau jį įmesti ar užtenka įdėti į krepšio gaudomąjį padėklą ir paleisti?

A: Diską galima ir įdėti, bet būtina paleisti iš rankos ir prieš išimant palaukti, kol visiškai sustos. Metimo sąvoka apima disko paleidimą, todėl norint užbaigti trasą neužtenka pateriu paliesti grandines ar krepšio gaudomąjį padėklą, nes toks veiksmas nėra laikomas metimu.

#### QA-COM-2

K: Atlikau patą ir diskas sustojo ant krepšio viršaus. Ką daryti?

A: Trasos dar neužbaigėte. Pažymėkite metimo vietą po disku ir tęskite.

#### QA-COM-3

K: Atlikus patą diskas užkibo už krepšio gaudomojo padėklo krašto ir horizontalioje padėtyje laikosi ant dviejų kilpų. Ar laikoma, kad trasa baigta?

A: Taip.

#### QA-COM-4

K: Visa grupė matė, kaip mano lankstus pateris įlindo į krepšį per jo šonines groteles, jose neužstrigo ir sustojo krepšio viduje. Grupės nariai sako, kad taip negalima. Ar toks patas užskaitomas?

A: Taip. Visiškai nesvarbu, kaip skriejo diskas. Jei jis yra laikomas padėklo arba grandinių žemiau grandinių laikomosios konstrukcijos, trasa užbaigta.

#### QA-COM-5

K: Atlikdamas patą atsispiriu kita koja ir paleidęs diską laikausi ant atraminės kojos. Paprastai sustingstu kelioms sekundėms, tada žengiu link taikinio, statydamas į priekį koją, kuri buvo pakelta. Ar tai pozicijos pažeidimas?

A: Sunku pasakyti. Norėdamas „parodyti, kad išlaiko pusiausvyrą“, žaidėjas paleidęs diską turi atlikti veiksmą, kuris parodytų, kad judėjimas link taikinio sustojo. Tik tada jis gali eiti link taikinio. Štai keli pavyzdžiai, kaip žaidėjas gali parodyti, kad išlaiko pusiausvyrą: 1) aiški pauzė išlaikant pusiausvyrą; 2) pakeltos kojos nuleidimas ant žemės už žymimojo disko ar žymeklio; 3) žymimojo disko ar žymeklio pakėlimas. Esmė – prieš judant pirmyn parodyti, kad išlaikoma pusiausvyra ir kūno kontrolė už žymimojo disko ar žymeklio. Geriausia būtų nepalikti vietos abejonėms. Tai nėra sunku, jei patą atlikęs žaidėjas iš tikrųjų išlaiko kūno kontrolę.

#### QA-COM-6

K: Kai mano diskas jau buvo sustojęs krepšio grandinėse, leidau atlikti patą kitam žaidėjui. Jo diskas išstūmė iš krepšio mano diską ir šis atsidūrė ant žemės. Ar norėdamas užbaigti trasą turiu atlikti dar vieną metimą?

A: Ne. Jei diskas jau buvo sustojęs laikomas krepšio, trasą užbaigėte. Galite pasiimti diską ir eiti į tolesnę trasą.

#### QA-COM-7

K: Trasoje, kurioje iš metimo vietos krepšio nesimatė, mečiau greitą, stabilų diską ir šis atsitrenkęs į žemę nušoko krepšio kryptimi. Priėję prie krepšio pamatėme, kad diskas įstrigęs krepšio padėklo išorinėje pusėje. Ar laikoma, kad trasa užbaigta?

A: Taip. Jei diskas yra laikomas padėklo arba grandinių žemiau grandinių laikomosios konstrukcijos, trasa užbaigta.

## Rezultatai

#### QA-SCO-1

K: Ar skiriama kokia nors nuobauda neužfiksavus rezultato kurioje nors vienoje trasoje, net jei bendras rezultatas yra teisingas?

A: Taip. Jei rezultatų lentelėje neįrašytas kurios nors trasos rezultatas, lentelė laikoma neteisinga ir prie teisingo bendro rezultato pridedami du baudos metimai.

## Metimo atsisakymas

### QA-ABA-1

K: Ką reiškia metimo atsisakymas? Kuo tai skiriasi nuo anksčiau galiojusių taisyklių dėl pasirenkamo pakartotinio metimo?

A: Kai žaidėjas atsisako metimo, iš esmės žaidžiama, lyg metimas nebuvo atliktas. Metimas, kurio žaidėjas atsisakė, ir vienas baudos metimas įtraukiami į rezultatą. Atsisakius metimo tampa nebesvarbu, kokia nauja metimo vieta būtų buvusi, jei metimas būtų užskaitytas, taip pat neskiriamos ir su tuo metimu susijusios nuobaudos.

### QA-ABA-2

K: Trumpoje, lengvoje trasoje atlikdamas draivą netyčia paleidau diską į tankų mišką ir jis įstrigo aukštai medyje. Buvo paskelbta, kad dviejų metrų taisyklė galioja. Nenoriu mesti iš miško, todėl ketinu kartoti metimą iš starto vietos. Ar tai bus mano trečias ar ketvirtas metimas?

A: Turėtumėte pranešti, kad draivo atsisakote. Tada atliksite trečią metimą. Atsisakius metimo įskaitomas atliktas metimas ir pridodamas vienas baudos metimas. Su metimu, kurio atsisakoma, susijusios nuobaudos neskiriamos.

### QA-ABA-3

K: Atlikau metimą, pakėliau žymeklį ir tik tada supratau, kad noriu atsisakyti metimo. Ar galiu tai padaryti, nors to metimo vieta nebėra pažymėta?

A: Taip, tik su grupe turite sutarti, kur buvo apytikslė metimo, kurio atsisakėte, vieta, kad galėtumėte iš jos mesti dar kartą.

## Atsarginis metimas

### QA-PRO-1

K: Kokia atsarginio metimo taisyklės esmė ir kada tokių metimų gali prireikti?

A: Atsarginio metimo prireikia, kai žaidėjas nesutinka su grupės sprendimu, o oficialusis asmuo yra nepasiekiamas arba kai toks metimas sutaupytų laiko, pavyzdžiui, jei kyla įtarimas, kad diskas yra pamestas, sustojo užribyje ar pažeidė privalomąjį kelią. Atlikus atsarginį metimą galima žaisti toliau, atidedant sprendimo priėmimą iki tol, kol nustatomas mesto disko statusas arba kol oficialusis asmuo tampa pasiekiamas ir išsprendžia kilusį neaiškumą. Jei sprendimas yra užginčijamas ar lieka neaiškus, žaidėjui gali prireikti sužaisti tiek nuo pirmojo, tiek nuo atsarginio metimo ir užbaigti trasą abiem variantais. Priėmus galutinį sprendimą įskaitomi tik tie metimai, kurie susiję su reikiamu variantu.

## Pašalinis metimas

#### QA-PRA-1

K: Pasižymėjęs metimo vietą mestelėjau paterį link kuprinės, kuri stovėjo maždaug už trijų metrų. Diskas atsitrenkė į kuprinę ir nuriudėjo apie 10 metrų nuo kalno. Ar tai laikytina pašaliniu metimu?

A: Ne. Metimas, atliekamas norint pasidėti nenaudojamą diską, kai šis oru nuskrieja mažiau nei penkis metrus, nėra pašalinis metimas.

#### QA-PRA-2

K: Mano draugas prie starto vietos netyčia paliko nenaudojamą diską. Aš jį paėmiau, pamačiau draugą kitoje trasoje ir numečiau jam diską. Draugas buvo maždaug už 30 metrų. Ar tai laikytina pašaliniu metimu?

A: Taip. Diskas oru nuskriejo daugiau nei penkis metrus, todėl toks metimas laikomas pašaliniu metimu, neatsižvelgiant į tai, koks buvo metimo tikslas.

#### QA-PRA-3

K: Mano grupės žaidėjas susinervino, nes prametė trumpą patą. Jau užbaigęs trasą jis smarkiai metė paterį į grandines būdamas dviejų metrų atstumu nuo krepšio. Ar tai laikytina pašaliniu metimu?

A: Taip. Tai nebuvo varžybinis metimas, be to, jis atliktas ne siekiant pasidėti nenaudojamą diską ar gražinti diską kitam žaidėjui. Todėl toks metimas laikomas pašaliniu metimu.

### Trukdymas

#### QA-INT-1

K: Mano diskas įstrigo medyje gerokai aukščiau ne du metrai virš žaidimo paviršiaus (paskelbta, kad dviejų metrų taisyklė galioja), o kito žaidėjo mestas diskas jį išmušė ir diskas nusileido ant žemės. Kur turėtų būti mano metimo vieta ir ar man skiriamas baudos metimas už dviejų metrų taisyklės pažeidimą?

A: Metimo vieta nustatoma pagal disko padėtį, kurioje jis buvo, kai pirmą kartą sustojo. Kadangi tai buvo gerokai aukščiau nei du metrai virš žaidimo paviršiaus, jums skiriamas baudos metimas – viskas daroma taip, lyg diskas būtų likęs medyje.

### Klaidingas žaidimas

#### QA-MIS-1

K: Mano grupė sužaidė trasoje, kuri nepriklauso turnyro aikštynui. Kokia nuobauda už tai skiriama?

A: Jei trasoje sužaista vietoje kitos trasos, kuri priklauso aikštynui, prie sužaistos trasos rezultatų pridama po du baudos metimus. Jei trasoje sužaista papildomai, sužaidžiant ir visose aikštynui

priklausančiose trasose, du baudos metimai pridedami prie galutinio kiekvieno žaidėjo rezultato (žaidimo papildomoje trasoje rezultatai neįskaitomi).

QA-MIS-2

K: Netyčia atlikau metimą nuo kito žaidėjo disko. Ar tai pozicijos pažeidimas ar klaidingas žaidimas?

A: Tai klaidingas žaidimas, nes metėte iš klaidingos metimo vietos. Pozicijos pažeidimas įvykdomas tada, kai metama iš tinkamos metimo vietos, tik žaidėjas ją pažeidžia atlikdamas metimą.

QA-MIS-3

K: Atlikdamas draivą pažeidžiau privalomąjį kelią, bet tai supratome tik tada, kai jau atlikau kitą metimą. Ką dabar daryti?

A: Antrasis metimas laikomas klaidingu žaidimu, nes atliktas iš netinkamos metimo vietos. Jis turėjo būti atliekamas iš dropzonos (o jei tokios nėra – iš starto vietos). Kadangi klaidą pastebėjote po vieno klaidingo metimo, tas klaidingas metimas nėra įskaitomas. Vietoje to už klaidingą žaidimą jums skiriamas vienas baudos metimas. Kitą metimą turite atlikti iš metimo vietos, kuri būtų tinkama pažeidus privalomąjį kelią. Baudos metimas už privalomojo kelio pažeidimą irgi įskaitomas, nes pažeidimas įvyko prieš metimą, kuris laikomas klaidingu žaidimu.

QA-MIS-4

K: Gražinus rezultatų korteles supratau, kad esu neužbaigęs vienos trasos, nors ją ir buvau pradėjęs. Kokia nuobauda už tai skiriama?

A: Skiriami du baudos metimai, kaip nurodyta 811.C punkte. Be to, pridedamas dar vienas metimas (pagal 811.F.3 punktą) trasos užbaigimui. Galutinis tos trasos rezultatas – atliktų metimų skaičius plus du baudos metimai plus dar vienas metimas trasos užbaigimui.

QA-MIS-5

K: Viduryje varžybų rato man suskaudo pilvą ir teko išskubėti į tualetą. Užtrukau ilgokai ir grupė sužaidė vieną trasą be manęs. Ar galiu tęsti žaidimą su jais, priimdamas nuobaudą už praleistą trasą?

A: Taip. Apie tai, ką daryti, žr. 811.F.5 ir 811.F.6 punktus.

QA-MIS-6

K: Į aikštyną atvykau vėlokai, jau po dviejų minučių signalo, ir sužinojau, kad man paskirta pradėti nuo 12 trasos, kuri yra visai kitame parko gale. Iki jos nusigauti niekaip nespėjau, todėl už praleistą trasą man gresia paras plus keturi. Tada pastebėjau, kad 3 trasoje, kuri visai šalia, žaidžia trijų žmonių grupė. Jei žaisčiau su jais, gaučiau du baudos metimus už žaidimą klaidingoje trasoje ir (arba) klaidingoje grupėje – dviem mažiau nei gresia už trasos praleidimą. Ar suprantu teisingai?

A: Ne visai. Už tyčinį klaidingą žaidimą trasoje savo naudai žaidėjas gali būti diskvalifikuotas.

Jokie metimai, atlikti žaidžiant su klaidinga žaidimo grupe, neįskaitomi. Jums reikia susirasti grupę, į kurią esate paskirtas.

## Etiketas

### QA-COU-1

K: Mano varžovas mėgsta daryti man psichologinį spaudimą, pavyzdžiui, pasakydamas, koks mano rato rezultatas, tvirtindamas, kad pataikysiu arba pramesiu patą ir pan. Ar galiu paskelbti, kad jis įvykdė etiketo pažeidimą?

A: Galbūt. Nors į etiketo pažeidimų sąrašą negarbingas elgesys tiesiogiai nėra įtrauktas, nuobauda gali būti skiriama už bet kokį elgesį, kuris trukdo kitiems žaidėjams ir yra nesportiškas. Jums pačiam reikia nuspręsti, ar žaidėjo elgesys yra toks blogas, kad jį galima laikyti pažeidimu. Trumpai tariant, problemą su tuo žmogumi reikės išspręsti jums pačiam, jūsų grupei ir (arba) kitiems žaidėjams. Jei žaidėjo elgesys tikrai blogas arba netgi tapo žaidėjo įpročiu, galite apie tai pranešti turnyro direktoriui ir (arba) PDGA drausmės komitetui.

## Inventorius

### QA-EQU-1

K: Ar galima naudoti tolimačius?

A: Taip, tačiau nepamirškite, kad metimą turite atlikti per 30 sekundžių, kaip numatyta taisyklėje dėl laiko viršijimo.

### QA-EQU-2

K: Ar PDGA varžybose leidžiama naudoti nupigintus PDGA patvirtintų modelių diskus (diskus su dvigubu spaudu, gamyklinius perdirbinius, diskus su spaudo ar kitokiais trūkumais ir pan.)?

A: Taip. Tokius diskus galima naudoti PDGA varžybose, jei jie atitinka visus bendruosius reikalavimus (dėl svorio, briaunos aštrumo, lankstumo ir pan.), pateiktus PDGA techninių standartų dokumente. Žaidėjai visada turi teisę užginčyti varžybose naudojamo disko leistinumą. Tokiais atvejais galutinį sprendimą turi priimti turnyro direktorius.

### QA-EQU-3

K: Savo mėgstamiausią paterį palikau automobilyje. Ar gali draugas jį man atnešti jau prasidėjus varžybų ratui?

A: Taip. Prasidėjus ratui kuprinę galima papildyti naujais diskais. Tik nei jūs, nei draugas neturėtų blaškyti kitų žaidėjų dėmesio. Taip pat nepažeiskite taisyklės dėl laiko viršijimo. Tinkamiausias laikas perduoti diską – tarp trasų.

### QA-EQU-4

K: Anksčiau žaidžiau ultimeitą, todėl žaisdamas diskgolfa mėgstu mūvėti sukibimą pagerinančias pirštines. Ar galiu jas naudoti?

A: Taip. 813.02.C punkte pirštinės paminėtos tarp leidžiamų odos trynimą mažinančių reikmenų.

QA-EQU-5

K: Diskas sustojo ant labai kietos, akmenuotos žemės. Ar galiu pasitiesti rankšluostį ar kokį kitą paklotą, norėdamas apsaugoti kelį?

A: Taip. Metimo vietoje, įskaitant dropzoną ar starto vietą, galima pasitiesti rankšluostį ar nedidelį paklotą, kuris suspaustas būna ne didesnio nei vieno centimetro storio.

Mačas

QA-MAT-1

K: Mano oponentas pripažino mano patą, bet aš vis tiek norėčiau jį atlikti, kad ranka „neatvėstų“. Ar galiu jį atlikti?

A: Ne. Jei oponentas pripažino patą, trasą užbaigėte. Po pripažinimo atliktas patas laikomas papildomu metimu. Už pirmą papildomą metimą skiriamas įspėjimas, už vėlesnius – baudos metimai.

Dvejetų ir komandinis žaidimas

QA-DOU-1

K: Mano dvejeto narys atliko metimą link krepšio iš metimo vietos, kurią žymi anksčiau mestas diskas. Ar galiu metimo vietą pasižymėti žymekliu?

A: Ne. Komandos narių metimo vieta turi būti pažymėta vienodai. Metimo vieta žymima tik vieną kartą.

Varžybų vadovas

QA-CMP-1

K: Ar moterys gali žaisti bet kuriame divizione?

A: Moterys gali žaisti bet kuriame divizione, jei tik atitinka to diviziono kriterijus. Nėra divizionų, kurie būtų skirti tik vyrams.

QA-CMP-2

K: Ką daryti, jei grupė pradėjo žaisti anksčiau nei duodamas oficialus signalas?

A: Jei grupė netyčia pradėjo žaisti anksčiau ir tik tada išgirsta oficialų pradžios signalą, ji turi grįžti prie starto vietos ir pradėti iš naujo. Nė vienas atliktas metimas nėra laikomas pašaliniu metimu, net jei buvo atliktas po dviejų minučių signalo. Jei grupė pradėjo anksčiau, bet oficialaus pradžios signalo neišgirdo, jų rezultatai lieka tokie, kokie yra, be jokių nuobaudų.