



Official Rules of Disc Golf

Oficialiosios

diskgolfo

taisyklės

PDGA.com

PDGA™

Turinys

Puslapis

Puslapis

800 Žaidimo esmė1

801 Taisyklių taikymas1

- 801.01 Garbingas žaidimas
- 801.02 Pranešimai apie pažeidimus
- 801.03 Apeliacijos

802 Metimas..... 3

- 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..... 5

- 803.01 Kliūčių patraukimas
- 803.02 Atsitraukimas nuo kliūčių
- 803.03 Žala aikštnui

804 Nustatyti keliai 7

- 804.01 Privalomasis kelias ir objektai

805 Nustatytos padėtys 7

- 805.01 Padėties nustatymas
- 805.02 Diskas dviejų ar daugiau metrų aukštyje
- 805.03 Disko pametimas

806 Nustatyti plotai 8

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

807 Trasos užbaigimas..... 10

808 Rezultatai 10

809 Kiti metimai..... 11

- 809.01 Metimo atsisakymas
- 809.02 Atsarginis metimas
- 809.03 Pašalinis metimas

810 Trukdymas 12

811 Klaidingas žaidimas 13

812 Etiketės 15

813 Inventorius 16

- 813.01 Neleistinas diskas
- 813.02 Neleistini reikmenys

A priedas. Mačas..... 18

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

**B priedas.
Dvejų ir komandinis žaidimas..... 19**

- B.01 Bendroji informacija
- B.02 Žaidimo tvarka
- B.03 Nuobaudos
- B.04 Metimo vieta
- B.05 Formatai

C priedas. Šaltiniai 22

D priedas. Matavimo vienetai 23

E priedas. Rodyklė 23

Klausimai – atsakymai..... 24

PDGA Official Rules of Disc Golf

Oficialiosios diskgolfo taisyklės

800 Žaidimo tvarka

Diskgolfo žaidimo tikslas – užbaigti visą aikštyną atliekant kuo mažiau disko metimų. Aikštyne 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 kliūtimis skriejančiam diskui. Žaidėjui draudžiama keisti aikštyną, siekiant palengvinti žaidimą. Žaidėjai turi žaisti tokiaame aikštyne, kokį rado atvykę, ir iš ten, kur diskas sustojo, 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 klaidingus žaidimo atvejus).
- C. Norėdamas pranešti apie tai, kad kitas grupės žaidėjas pažeidė taisyklės, arba tokį pranešimą patvirtinti, žaidėjas turi informuoti visus grupės žaidėjus.
- D. **Išpėjimas** 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 išpėjimas, įsigalioji nebūtinai kitų žaidėjų patvirtinimas. Išpėjimai 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, aikštyno 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 protinę laiką žaidėjas negrįžta, laikoma, kad jis dingio, ir už tą trasą jam įskaitomas rezultatas – paras plius keturi.

802.04 Startas

- A. Kiekvienoje trasoje žaidimas pradedamas 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 teikiančią 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.
- D. 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. oks 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 Kliūtytys 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 sancaupa, taip pat bet kuris kitas direktoriaus nurodytas objektas.
 2. Žaidėjas gali paprašyti, kad kiti žmonės pasitrauktų arba patrauktų savo daiktus.
 3. Žaidėjas gali sugrąžinti aikštyno inventorių į įprastą vietą, net jei tokiu veiksmu būtų pašalinta kliūtis.
- C. Žaidėjas gali sugrąžinti aikštyno inventorių į įprastą vietą, net jei tokiu veiksmu būtų pašalinta kliūtis.

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 pridodamas 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 žalą 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 taikins, 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 turnyru paaiškėja, kad žaidėjo diską, kuris paskelbtas pamestu, kažkas pašalino ar paėmė prieš diską paskelbiant pamestu, iš žaidėjo rezultato toje trasoje atimami du metimai.
- F. Jei pametus diską leidžiama mesti iš dropzonos, direktorius gali leisti žaidėjams iškart mesti nuo dropzonos, prie rezultato pridėdant 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. Užribis 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 tęsiasi 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 varžybos direktoriaus.
- Direktorius 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 neperkeliamą.
- 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 pateikyti.
- 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,

pridedant 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 grąžinama rezultatų kortelė.
- F. Visi žaidėjai privalo grąžinti rezultatų korteles per 30 minučių nuo laiko, kai jų grupė baigė žaisti ratą. Žaidėjui, kurio rezultatų kortelė laiku negrąžinama, skiriama du baudos metimai.
- G. Grąžinus 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 sugrąžinus 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 sutaupyty 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. Išnagrinęs 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 grąžinti 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 grąžinamas į vietą, kurioje sustojo pirmą kartą. Jei mestas diskas buvo sustojęs kitur, jo grąžinti nereikia, o disko padėtimi laikoma vieta, kurioje grupės sutarimu jis sustojo pirmą kartą.
- B. Pajudintas žymimasis diskas arba žymeklis grupės sutarimu grąžinamas į pradinę vietą.
- C. Jei mestas diskas atsitrenkia į žmogų ar gyvūną, toliau žaidžiama nuo vietos, kurioje jis sustojat.
- D. Jei žaidėjas ar jo inventorius sutrukdė 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 sutrukdė 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. thrower may choose to play from the resulting lie, or to abandon the throw without.
- 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. MPajudinamas 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 grąžinamas 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 grąžinus 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. Tpradėjo 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 taikiny. 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 sužaisa 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 plus 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 dingo ir už tą trasą jam įskaitomas rezultatas – paras plus 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 plus 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 pridėdami du baudos metimus. 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 Etiketetas

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. mesti be eilės negavus sutikimo arba jei tai trukdytų kitam žaidėjui;:
 - 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 Inventorius

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 pradinį 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 koją nors objektą metimo kryptį nusistatyti.
- C. Leidžiama naudoti reikmenis, sumažinančius arba kontroliuojančius odos trynimą (pavyzdžiui, pirštines, tvarstomąsias juostas, pleistrus ar tvarsčius), medžiagas, ku-

rios 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.

Pastabos



Nuskenavę šį kodą pamatysite šių taisyklių naujausią versiją internete. Išbraukti punktai bus perbraukti, o pridėti nauji pabraukti.

Svetainėje www.pdga.com rasite visas šiame dokumente aprašytas taisykles bei jų papildymus.

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 oficialiu 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, pirmąja 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 metu 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 pirmąją 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 kokių 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 plius baudos metimai, jei tokių buvo.
- 4. Jei komanda pakelia mestą diską prieš pasirinkdama ar pažymėdama metimo vietą, to metimo komanda rinktis nebegali. 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 plius 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 plius 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 plius 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), plius 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), plius komandai skirti baudos metimai, jei tokių buvo.

C priedas **Šaltiniai**

Oficialiosios diskolfo taisyklės:

pdga.com/rules/official-rules-disc-golf

Klausimai - atsakymai apie taisykles:

pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers

Varžybų vadovas:

pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events

Aikštynų katalogas:

pdga.com/course-directory

Techniniai standartai:

pdga.com/technical-standards

Informacija ir šaltiniai turnyrų direktoriams:

pdga.com/tinfo/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 metrų.....	9 pėdos ir 10 colių
2 metrų.....	6 pėdos ir 7 coliai
1 metrų.....	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	Pakartotinis metimas.....	802.02.D
Atsarginis metimas.....	809.02.A	Papildomas metimas.....	B.03.B
Atsilikimas.....	A.04.A	Paras.....	811.F.5
Atsitiktinė sritis.....	806.03.A	Pašalinis metimas.....	809.03.A
Atsitiktinis vanduo.....	806.03.A	Patas.....	806.01.A
Atsitraukiamoji sritis.....	806.04.A	Pirmavimas.....	A.04.A
Baudos metimas.....	801.02.E	Privalomasis kelias (Mando).....	804.01.A
Baudos plotas.....	806.05.A	Starto linija.....	802.04.A
Direktorius.....	801.02.G	Starto vieta.....	802.04.A
Dropzona.....	802.05.C	Taikinys.....	807.A
Dviejų metrų taisyklė.....	805.02.A	Taikinys objektas.....	807.A
Grupė.....	801.02.A	Tolimiausias žaidėjas.....	802.02.C
Įspėjimas.....	801.02.D	Trasa.....	800
Klaidingas žaidimas.....	811.B	Turnyro oficialusis asmuo....	801.02.F
Krepšys.....	807.A	Užribis (OB).....	806.02.A
Lygiai, sužaisti lygiai.....	A.04.B	Žaidimo linija.....	802.05.D
Lygiosios.....	A.04.A	Žaidimo plotas (ne užribis).....	806.02.A
Mačas.....	A.01.A	Žymėjimas.....	802.05.D
Metimas.....	802.01.A	Žymimasis diskas.....	802.05.D
Metimo vieta.....	802.05.A	Žymeklis.....	802.06.B
Metimų žaidimas.....	A.01.B	Žaidėjų susirinkimas.....	811.A
Oficialusis asmuo.....	801.02.F	Žaidimo paviršius.....	802.05.A
Padėtis.....	805.01.A		

Klausimai ir atsakymai

Taisyklių taikymas

QA-APP-1

K: Ar yra nustatyta prioriteta 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 gali 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 konkretno 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 patariamąjo 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 vietos ir dropzonas direktoriai gali pažymėti keliais būdais. Viename aikštynė gali būti naudojamos skirtingo tipo starto vietos. Jei kyla abejonių, kreipkitės į direktorių. Toliau aptariame kelis įprastus starto vietų žymėjimo būdus.

- Jei įrengta starto aikštelė ir jokių ženklinimo 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 (iššiosinė 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 disku, 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 pagalbinę 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 turi 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 atsidiriu už metimo vietas.*

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

Kliūtys ir atsitraukimas

QA-OBS-1

K: *Atlikus draivą diskas sustoja po pikniko stalu. Ar galiu toliau mesti iš už stalo? Ir ką daryti, jei diskas sustoja 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 sustoja 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 sustoja 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, nelūžusia 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 j 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 apskudamas 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, kokiame 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) padėjęjo knygelėje.

QA-2M-2

K: *Diskui, kurį laiko taikiny, dviejų metrų taisyklė netaikoma. O kas, jei diską laiko kitas aikštno inventorius, pavyzdžiui, starto vietos arba aikštno ženklas?*

A: Tokiu atveju dviejų metrų taisyklė taikoma, nes bet koks kitas inventorius nėra taikiny. Vienintelė išimtis yra trasos, kurioje žaidžiama, taikiny, taigi jei kokiu 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 prieiti 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, koku nutulęs galinis žymimojo disko ar žymeklio kraštas, reikia brėžti apskritimą, kurio centre – taikinsys.

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 vienu 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 me timo, 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 padėti kalbama apie disko pajudinimą, 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 grąžinti 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“. Kuriamė 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, koku 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 atsiskote. Tada atliksite trečią metimą. Atsisakius metimo įskaitomas atliktas metimas ir pridedamas 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 sutaupyty 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 nuriedėjo 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 patį. 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 grąžinti 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 pridėjama po du baudos metimus. Jei trasoje sužaista papildomai, sužaidžiant ir visose aikštynui priklausančiose trasose, du baudos metimai pridėjami 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, pridėjamas dar vienas metimas (pagal 811.F.3 punktą) trasos užbaigimui. Galutinis tos trasos rezultatas – atliktų metimų skaičius plius du baudos metimai plius 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 nespėčiau, todėl už praleistą trasą man gresia paras plius 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 prameisi 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 bendrusius 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 ultiemeitą, 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 kelią?*

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.

Dvejeto 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.

Pastabos
