



Professional Disc Golf Associationin

# Frisbeegolfin Viralliset Säännöt

Suomenkielinen painos



# Sisällysluettelo

## 800 Määritelmät

## 801 Pelaajien toiminta

801.01 Käyttäytyminen

801.02 Pelijärjestys

801.03 Ajankäyttö

801.04 Vaaditun radan pelaaminen

## 802 Välineet

802.01 Pelikiekot

802.02 Merkkaukiekot

802.03 Väylämaalit

802.04 Apuvälineet

## 803 Pelaaminen

803.01 Yleistä

803.02 Avausheitto

803.03 Heittopaikan merkitseminen

803.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa

803.05 Esteet ja helpotukset

803.06 Pelikelvoton heittopaikka

803.07 Peliin puuttuminen

803.08 Kiekko pelialustan yläpuolella

803.09 Kiekko pelialueen ulkopuolella

803.10 Vieraalta heittopaikalta pelaaminen

803.11 Kadonnut kiekko

803.12 Pakollinen reitti

803.13 Väylän pelaaminen loppuun

## 804 Menettelyt kilpailutilanteessa

804.01 Paikallissäännöt

804.02 Pelin aloittaminen

804.03 Pistelasku

804.04 Sade tai vaaralliset olosuhteet

804.05 Kilpailusta sulkeminen ja kilpailukielto

804.06 Pelaajien jakaminen ryhmiin ja lohkoihin

804.07 Tasatulokset

804.08 Pelaajien luokittelu

804.09 Toimitsijat

## 805 Mitat ja välineiden tekniset määräykset



# PDGA Frisbeegolfin viralliset säännöt

## Johdanto

Frisbeegolfin kasvava suosio johtunee osaltaan siitä, että kiekon heittäminen voimalla ja tarkkuudella saa aikaan hyvän tunteen. Myös pelin sosiaalinen luonne, jatkuva haastavuus, fyysinen ja henkinen kehittävyys sekä harrastuksen edullisuus houkuttavat lajin pariin. Frisbeegolf on viihdyttävä harrastus kaikille ikään, sukupuoleen tai kykyihin katsomatta.

Pelin tarkoituksena on kiertää frisbeegolfrata mahdollisimman vähillä heitoilla. Jokainen heitto avauksen jälkeen pelataan siitä, mihin edellinen heitto pysähtyi. Tulos määräytyy väyläkohtaisten tulosten ja rangaistusheittojen summasta. Voittaja on pelaaja, joka kiertää radan pienimmällä kokonaistuloksella.

Rata koostuu sarjasta väyliä, jotka pelataan peräkkäin siirtyen aina edellisen väylän lopusta seuraavan alkuun. Yleensä väylät on numeroitu kiertojärjestyksen

osoittamiseksi. Jokaisella väylällä on avauspaikka, jolta väylän pelaaminen aloitetaan, ja väylämaali, johon on päädyttävä, jotta väylä katsotaan pelatuksi.

Frisbeegolfradat on sijoitettu yleensä alueille, joilla puut ja erilaiset maastonmuodot tarjoavat luontaisia esteitä kiekon etenemiselle. Tällaiset esteet ovat oleellinen osa peliä, eikä niitä missään tapauksessa saa muuttaa helpottaakseen väylän pelaamista.

Tyypillisesti radat koostuvat 18 väylästä, mutta myös muun mittaisia ratoja löytyy. Ratoja on jokaisessa USA:n 50:ssa osavaltiossa ja joka puolella maailmaa, mm. Kanadassa, Japanissa, Meksikossa, Australiassa, Islannissa, Uudessa-Seelannissa, Guamissa, Tanskassa, Ruotsissa, Norjassa, Alankomaissa, Skotlannissa, Sveitsissä, Saksassa, Suomessa, Unkarissa, Isossa-Britanniassa, Perussa, Belgiassa, Tsekin tasavallassa ja Taiwanissa.

Frisbeegolfissa edellytetään hyvää käytöstä ja kohteliaisuutta. Perusetikettiin kuuluu katsojien, toisten pelaajien ja radan kasvillisuuden huomioon ottaminen. Nämä säännöt on suunniteltu reilun pelin hengen edistämiseksi kaikkien pelaajien keskuudessa. Sääntöjä tulkitessaan pelaajien tulee käyttää sitä sääntöä, joka selkeimmin käsittelee kyseistä tilannetta.

Epäselvissä tilanteissa tulee kääntyä toimitsijan puoleen. Sääntöjen soveltamisesimerkkejä käytännön tilanteisiin löytyy osoitteesta

[www.pdga.com/rules](http://www.pdga.com/rules)

## 800 Määritelmät

**Avauspaikka ("tii"):** Tiilaatan reunojen rajaama alue. Jos tiilaattaa ei ole, katsotaan avauspaikan olevan suorakulmainen kolmen metrin pituinen alue suoraan tiiviivasta taaksepäin.

**Arvioitu heittopaikka:** Pelaajaryhmän oikeaksi arvioima heittopaikka, josta peliä jatketaan. Arvioitua heittopaikkaa käytetään seuraavien tilanteiden jälkeen:

- väärin pelattu pelialueen ulkopuolelle joutunut kiekko (801.04 B (4)),
- heittopaikan toteaminen pelikelvottomaksi (803.06 A),
- edelliselle heittopaikalle palaaminen pelialueen ulkopuolelle johtaneen heiton seurauksena (803.09 B (1)),
- kiekon siirtyminen toisen pelaajan vaikutuksesta (803.10 B),

- pelikiekon katoaminen (803.11 B),
- merkkiauskiekon katoaminen (803.11 D),
- sekä sateen tai vaarallisten olosuhteiden aiheuttama pelin keskeytyminen (804.04 C).

**Esinemaali:** Väylämaali, jossa kiekon on kosketettava tiettyä aluetta, jotta väylä katsottaisiin loppuun pelatuksi. Vrt. maalikori.

**Este:** Mikä tahansa radan piirre, joka voi haitata jotain pelin osa-aluetta.

**Harjoitusheitto:** Kierroksen aikana pelattu tahallinen tai tahaton heitto, joka ei vaikuta pelaajan seuraavaan heittopaikkaan joko siksi, että kiekko heitettiin väärästä paikasta tai siksi, että pelaaja oli jo aiemmin heittänyt varsinaisen hyväksytyin heittonsa.

Harjoitusheitoksi lasketaan mikä tahansa väylämaalia kohden suuntautunut heitto sekä myös muualle suuntautunut heitto, jos sen pituus on yli kaksi metriä. Sääntöjen mukaisesti uusitut heitot eivät ole harjoitusheittoja. Sääntökohtien 803.01 C ja 803.01 D (3) mukaisesti heitetty vaihtoehtoiset heitot eivät ole harjoitusheittoja. Harjoitusheitosta rangaistaan sääntökohtien 803.01 B ja 804.02 A (2) mukaan.

**Helpotus:** Pelaajan heittopaikkaan tai lähiympäristöön tehty muutos, jossa este poistetaan tai heittopaikkaa siirretään sääntökohdan 803.05 C sallimalla tavalla. Heittopaikan ja väylämaalin välissä osittainkin olevaa estettä ei saa siirtää.

**Heitto:** Kiekon lähettäminen liikkeelle siten, että se irtoaa pelaajasta ja siirtyy avaus- tai heittopaikalta.

**Heittopaikka:** Pelialustalla oleva paikka, jossa pelaaja ottaa sääntöjenmukaisen heittoasennon.

**Heittäjä:** Pelaaja joka on heittänyt tai heittämässä sen heiton, jota jossain tietyssä sääntökohdassa käsitellään.

**Kahden metrin sääntö:** Erityissääntö, jonka mukaan pelaaja saa yhden rangaistusheiton, jos kiekko jää vähintään kahden metrin korkeudelle pelialustaan nähden. Sääntöä sovelletaan vain, jos kilpailunjohtaja on erikseen niin määrännyt. Sääntö voi olla voimassa koko radalla tai koskea ainoastaan yksittäisiä esteitä.

**Kauimmainen pelaaja:** Pelaaja, jonka heittopaikka on kauimpana väylämaalista ja joka siten heittää seuraavaksi.

**Kierroksen päättyminen:** Kierrosta pidetään kaikkien pelaajien osalta päättyneenä, kun kilpailunjohtaja katsoo, että kaikki ryhmät ovat pelanneet viimeisen väylänsä loppuun ja että heillä on ollut riittävästi aikaa kilpailutoimistoon palaamiseksi.

**Kiertopiste:** Piste, jonka määrätyltä puolelta kiekon on kuljettava, jotta väylä katsottaisiin hyväksytysti pelatuksi. Ks. pakollinen reitti.

**Kilpailunjohtaja:** Kilpailusta tai tapahtumasta vastuussa oleva henkilö. Termillä voidaan viitata sekä kilpailusta vastaavaan henkilöön että useassa pelipaikassa pidettävän kilpailun yksittäisestä radasta vastaavaan henkilöön. Kilpailunjohtaja voi osoittaa

toimitsijan ratkaisemaan sääntöjen tulkintaa koskevat vetoomukset.

**Maalikori:** Väylämaali, joka yleensä koostuu kiekkoja pysäyttävistä ketjuista, kaapeleista, putkista tms. rakennetusta yläosasta ja korimaisesta alaosasta. Vrt. esinemaali.

**Mandatory (Mando):** Ks. kiertopiste.

**Merkkauskiekko:** Kiekko, jolla merkitään seuraava heittopaikka. Merkintään voidaan käyttää joko tarkoitukseen suunniteltua pientä merkkauskiekkoa (ns. minikiekko) tai edellisessä heitossa käytettyä kiekkoa.

**OB (Out of bounds):** Ks. pelialueen ulkopuolinen alue.

**Pakollinen reitti:** Yhden tai useamman kiertopisteen määrittelemä kiekon kulkureitti, jota pitkin kiekon on kuljettava.

**Par:** Kilpailunjohtajan tai ratasuunnittelijan määrittelemä tietyn väylän ihannetulos. Par-tulokseen pääsemisen tulisi vaatia virheetöntä peliä tavanomaisissa sääoloissa siten, että pelaajalla on käytettävissään kaksi heittoa lyhyeltä matkalta.

**Pelaajakokous:** Kilpailunjohtajan tai toimitsijan johtama pelaajien kokoontuminen, jossa pelaajat saavat ohjeet kilpailujärjestelyistä, radasta ja kilpailun aikana voimassa olevista erityisolosuhteista.

**Pelattu väylä:** Väylä katsotaan pelatuksi, kun pysähtynyt kiekko on poimittu maalikorista tai se on osunut esinemaalin kohdealueeseen.

**Pelialueen ulkopuolinen alue ("OB"):** Kilpailunjohtajan ennen kilpailua

määrittelemä alue, josta ei saa heittää. Pelialueen rajaviiva määrittää pystysuuntaisen tason, joka ulottuu äärettömästi ylös- ja alaspäin. Rajaviiva itsessään on pelialueen ulkopuolista aluetta. Pelialueen ulkopuolella olevaa kiekkoa ei pidetä kadonneena kiekkona.

**Pelialusta:** Pinta, jolla kiekko lepää ja jolla seuraava heittoasento otetaan. Pelialusta on tyypillisesti maanpinta, mutta voi kilpailunjohtajan ja ratasuunnittelijan harkinnan mukaan olla myös muu sopiva taso.

**Pelikelvoton heittopaikka:** Heittopaikka, josta heittämisen pelaaja katsoo esteiden tai muiden syiden vuoksi olevan vaarallista tai epätarkoituksenmukaista. Uusi heittopaikka määritetään ja pelaajalle lisätään rangaistusheitto.

**Pelikiikko:** Heittämiseen käytetty kiekko, jonka vaatimukset on määritelty tarkemmin sääntökohdassa 802.01. Vrt. merkkkauskiekko.

**Pelilinja:** Kuvitteellinen pelialustalla kulkeva linja väylämaalin keskipisteestä heittopaikan merkitsemiseen käytetyn kiekon keskikohtaan ja siitä eteenpäin. Pelilinjalla ei ole paksuutta, joten yhden tukipisteen on oltava suoraan merkitsemiseen käytetyn kiekon takana.

**Pooli:** Ks. ryhmä.

**Putti:** 10 metristä tai sitä lähempää väylämaalia suoritettu heitto. Etäisyys mitataan heittopaikan merkitsemiseen käytetyn kiekon takareunasta väylämaalin juureen.

**Rangaistusalue:** Ratasuunnittelijan tai kilpailunjohtajan määräämä alue, josta peliä jatketaan, jos edellinen heitto on

- (1)päätynyt pelialueen ulkopuolelle,
- (2)kulkenut pakollisen reitin vastaisesti tai
- (3)päätynyt muulle alueelle, jonka osalta kilpailunjohtaja on määrännyt rangaistusalueen käytöstä (804.01).

Rangaistusalue tulee merkitä avauspaikkaa vastaavalla tavalla, ja siltä heittämisessä on noudatettava samoja sääntöjä kuin avausheitossa.

**Rangaistusheitto:** Ylimääräinen heitto, joka lisätään pelaajan tulokseen sääntörikkomuksen tai muun syyn johdosta sen mukaan, mitä säännöt määräävät.

**Ryhmä ("pooli"):** Pelaajat, jotka on määrätty pelaamaan kierros yhdessä. Ryhmän tarkoituksena on huolehtia yhdessä tulosten oikeasta kirjaamisesta ja sääntöjen noudattamisesta.

**TD (Tournament Director):** Ks. kilpailunjohtaja.

**Tii:** Ks. avauspaikka.

**Tiilaatta:** Väylän avauspaikalla oleva, alustasta selkeästi poikkeava alue, joka rajaa sen alueen, jolta avausheitto pelataan. Tyypillisesti betoni- tai muu laatta.

**Tiiviiva:** Avauspaikan etureunan määrittävä linja, joka usein on merkitty maastoon maalilla, narulla tai vastaavalla tavalla.

**Tilapäinen vesi:** Kentällä oleva väliaikainen veden kerääntymä, jota kilpailunjohtaja ei ole ennen kierroksen alkua erikseen rajannut pelialueen ulkopuolelle. Kilpailunjohtaja voi myös ennen kierroksen alkua määrätä, että

tietty veden kerääntymä ei ole tilapäistä vettä, vaikka se kuuluisikin pelialueeseen.

**Toimitsija:** Kilpailussa nimetty henkilö, joka on oikeutettu ratkaisemaan sääntöjen oikeaa soveltamista koskevat kysymykset.

**Tukipiste:** Mikä tahansa pelaajan kehon osa, joka on kosketuksissa pelialustaan tai muuhun tukea tarjoavaan esineeseen sillä hetkellä, kun kiekko irtoaa pelaajasta.

**Vaihtoehtoinen heitto:** Pelaajan ryhmän hyväksymä ylimääräinen heitto, jota ei lisätä pelaajan tulokseen ellei heiton tuloksena syntyvää heittopaikkaa käytetä väylän pelaamisessa loppuun.

Vaihtoehtoisten heittojen sarjaa voidaan käyttää silloin, kun sääntöjen tulkinnasta on erimielisyyttä. Tällöin pelaaja kirjaa väylältä kaksi tulosta, joista lopulliseen tulokseen valitaan jälkikäteen toinen lopullisen sääntötulkinnan jälkeen.

**Varoitus:** Yksittäisen sääntökohdan rikkomisen johdosta pelaajalle annettu huomautus. Varoituksen jälkeen saman säännön rikkominen saman kierroksen aikana johtaa rangaistusheiton lisäämiseen pelaajan tulokseen.

**Väylä:** Radan yksittäinen osa, joka koostuu avauspaikasta, väylämaalista ja niiden välissä olevasta pelialueesta. Pistelaskussa kunkin väylän heittojen määrä kirjataan erikseen.

**Väylämaali:** Kohde, johon kiekon on päädyttävä jotta väylä katsotaan loppuun

pelatuksi. Erilaisia väylämaaleja ovat maalikorit ja esinemaalit.

**Yliastuttu putti:** Sellainen putti, jossa pelaaja koskettaa merkitsemiseen käytettyä kiekkoa tai mitä tahansa heittopaikan etupuolella olevaa esinettä tai pelialustaa ennen kuin on osoittanut olevansa täydessä tasapainossa.

## 801 Pelaajien toiminta

### 801.01 Käyttäytyminen

- A. Pelaaja ei saa heittää ennen kuin hän on varmistunut siitä, ettei kiekko häiritse toisia pelaajia tai vahingoita läsnäolijoita. Pelaajien on seurattava ryhmän muiden pelaajien heittoja auttaakseen kiekon etsimisessä ja varmistaakseen sääntöjen noudattamisen.
- B. Pelaaja ei saa aiheuttaa toiminnallaan ääntä tai muuta häiriötä, joka saattaisi häiritä muita pelaajia. Esimerkkejä häiritsevästä käytöksestä ovat huutaminen, kiroilu, kiekkoilla temppuilu, ratavarustuksen läimiminen, väärällä vuorolla heittäminen, golf-laukkujen heittäminen tai potkiminen, merkkaukiekkojen heittäminen ja heittovuorossa olevan pelaajan edelle liikkuminen. Varoituksen huutamista ei pidetä käyttäytymisrikkeenä, jos huuto on oikea-aikainen ja pyrkii välttämään kiekon osumisen radalla liikkuvaan henkilöön.
- C. Sääntöjen edellyttämästä toiminnasta kieltäytyminen on käyttäytymisriike. Tällaisia pakollisia tehtäviä ovat esimerkiksi kadonneen kiekon etsinnässä

avustaminen, kiekkojen tai varusteiden asianmukainen siirtäminen ja tulosten kirjaaminen omalla vuorolla.

- D. Pelaaja on vastuussa apunaan olevien henkilöiden tekemisistä, ja saa varoitukset ja rangaistukset myös apulaistensa tekemistä sääntörikkeistä.
- E. Roskaamista pidetään käyttäytymisrikkeenä.
- F. Tupakoivien pelaajien ei tule antaa savun häiritä muita pelaajia. Tupakoijan tulee sammuttaa savukkeensa ja kantaa tupakantumpit roskakoriin. Tupakantumppien heittämistä maahan pidetään roskaamisena.
- G. Jos pelaaja tekee käyttäytymisrikkeen, toimitsija tai kuka tahansa rikkeestä kärsivä pelaaja voi antaa sääntöjen rikkojalle varoituksen. Varoitettava pelaaja voi olla myös toisesta ryhmästä. Muille ryhmän pelaajille on ilmoitettava varoituksesta. Jokaisesta seuraavasta minkä tahansa käyttäytymissäännön rikkomisesta pelaajalle tuomitaan yksi rangaistusheitto. Toistuva käyttäytymissääntöjen rikkominen voi johtaa pelaajan sulkemiseen kilpailusta sääntökohdan 804.05 mukaisesti.

### **801.02 Pelijärjestys**

- A. Ensimmäisellä pelattavalla väylällä ryhmän pelaajat heittävät avausheittonsa tulokortin tai -korttien osoittamassa järjestyksessä tai sen

mukaan, missä järjestyksessä pelaajat listattiin kilpailun tulostaululla.

- B. Avausjärjestys myöhemmillä väylillä määräytyy edellisen väylän tulosten mukaan siten, että parhaan tuloksen saanut heittää ensin. Väylällä syntyneet tasatulokset ratkaistaan tarkastelemalla aina edellistä väylää, kunnes järjestys selviää.
- C. Kun kaikki ryhmän pelaajat ovat heittäneet avausheittonsa, peliä jatkaa aina kulloinkin väylämaalista kauimpana oleva pelaaja. Pelin kulun nopeuttamiseksi myös toinen pelaaja voi heittää ensin, mikäli kauimpana oleva pelaaja siihen suostuu.
- D. Kilpailun aikana yksikään ryhmä ei saa ohittaa edellä olevaa ryhmää, ellei edellä olevan ryhmän ole sääntöjen tai toimitsijan määräyksestä väistettävä takaa tulijoita.
- E. Väärällä vuorolla heittämistä pidetään käytösrikkomuksena sääntökohdan 801.01 G mukaan.

### **801.03 Ajankäyttö**

- A. Pelaajan on suoritettava heittonsa 30 sekunnin kuluessa siitä, kun
  - (1) edellinen pelaaja on heittänyt,
  - (2) pelaajalla on ollut kohtuullinen aika saapua kiekkonsa luokse ja merkitä heittopaikkansa JA,
  - (3) pelialue on tyhjä ja häiriötön.
- B. Ensimmäisestä aikarajan ylityksestä on pelaajalle annettava varoitus. Jokaisesta seuraavasta saman kierroksen aikana tapahtuneesta aikarajan ylityksestä

määrätään pelaajalle yksi rangaistusheitto. Varoituksen antaminen tai rangaistusheiton määrääminen edellyttää, että rikkeen on havainnut toimitsija tai vähintään kaksi ryhmän pelaajista.

#### **801.04 Vaaditun radan pelaaminen**

A. Kukin pelaaja vastaa radan oikeasta pelaamisesta. Ennen kilpailun tai tapahtuman alkua pelaajien tulee osallistua pelaajakokoukseen ja selvittää radalla vallitsevat erityisolosuhteet ja -säännöt kuten lisäväylät, poikkeavat avauspaikat ja väylämaalien sijainnit, pelialueen rajat ja pakolliset reitit.

B. Virheellistä pelijärjestystä koskevat seuraavat säännöt:

(1) Väärä avauspaikka: Pelaaja heittää väylän avausheittonsa väärästä paikasta. Jos virhe havaitaan ennen pelaajan seuraavaa heittoa, hänen on heitettävä uusi avausheitto oikeasta paikasta. Virheellinen avausheitto lasketaan harjoitusheitoksi ja kasvattaa siten pelaajan väyläkohtaista tulosta yhdellä heitolla. Jos virhe havaitaan vasta pelaajan seuraavan heiton jälkeen, pelaaja pelaa väylän normaalisti loppuun. Hänen tulokseensa lisätään tällöin kaksi rangaistusheittoa.

(2) Pakollisen reitin pelaaminen väärin: Pelaajan kiekko kulkee pakollisen reitin vastaisesti. Jos virhe huomataan ennen seuraavaa heittoa, pelaaja saa yhden rangaistusheiton ja

jatkaa rangaistusalueelta sääntökohdan 803.12 B mukaisesti. Jos pelaaja on jo ehtinyt heittää seuraavan heiton, hän pelaa väylän loppuun palaamatta rangaistusalueelle, ja hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa.

(3) Väärä väylämaali: Pelaaja heittää kiekon väärään väylämaaliin. Jos virhe huomataan heti, pelaaja jatkaa suoraan kyseisen maalin alla olevasta heittopaikasta ilman rangaistusta. Jos hän siirtyy seuraavalle väylälle uskoen edellisen väylän tulleen.

(4) Pelaaminen pelialueen ulkopuolella: Pelaaja heittää pelialueen ulkopuolella olevan kiekon kuin se olisi pelialueella. Jos virhe havaitaan ennen seuraavaa heittoa, pelaaja heittää oikeasta heittopaikasta, ja hänen pelialueen ulkopuolelta heittämänsä heittoa käsitellään harjoitusheittona, josta pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Jos virhe havaitaan vasta seuraavan heiton jälkeen, pelaaja pelaa väylän loppuun, ja hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa.

(5) Väylien pelaaminen väärässä järjestyksessä: Pelaaja jättää jonkin väylän pelaamatta tai pelaa väylät väärässä järjestyksessä. Jos virhe havaitaan avausheiton jälkeen mutta ennen kuin seuraava heitto on tehty, pelaajan tulee heittää uusi avausheitto oikean väylän avauspaikalta, jolloin väärästä paikasta heitetty heitto lasketaan harjoitusheitoksi. Jos virhe havaitaan seuraavan heiton jälkeen, aloitettu väärä

väylä pelataan loppuun, minkä jälkeen pelaaja siirtyy pelaamaan rataa oikeassa järjestyksessä siitä väylästä lähtien, joka pelaajan olisi tullut alun perin pelata. Väärässä järjestyksessä pelattujen tai yli hypättyjen väylien määrästä riippumatta pelaajan tulokseen lisätään yhteensä kaksi rangaistusheittoa. Loppuun pelattujen väylien tulokset pysyvät ennallaan, eikä näitä väyliä pelata enää uudestaan.

- C. Jos pelaamisjärjestyksen virheitä koskevat säännöt vaikuttavat saman ryhmän pelaajiin eri tavalla, ryhmän on kuitenkin pysyttävä yhdessä väylän pelaamisen ajan tulosten varmistamista ja sääntöjen noudattamisen valvomista varten.
- D. Jos jokin tässä sääntökohdassa tarkoitettu virhe havaitaan vasta kun kyseinen väylä on jo pelattu loppuun, väylää ei pelata uudestaan, vaan pelaajan tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa.
- E. Jos jokin tässä sääntökohdassa tarkoitettu virhe havaitaan vasta kun pelaaja on jo luovuttanut tulokorttinsa, väyliä ei pelata uudelleen, vaan tulokorttiin lisätään kaksi rangaistusheittoa.
- F. Jos pelaaja on pelannut radan väärin tarkoituksenaan saavuttaa sillä etua, on kyseessä sääntökohdan 804.05 A (3) rikkomus, josta rangaistaan kyseisessä kohdassa mainitulla tavalla.

## 802 Välineet

### 802.01 Pelikiekot

- A. Pelikiekkojen on noudatettava kaikkia PDGA:n kiekkoja koskevia teknisiä määräyksiä (Official PDGA Technical Standards Document). Kiekkojen tekniset vaatimukset on määritelty sääntökohdassa 805 B.
- B. Murtuneet tai reikiintyneet kiekot ovat sääntöjen vastaisia, ks. sääntökohdat 802.01 D, E ja F. Kierroksen aikana rikkoutunutta kiekkoa saa kuljettaa mukana, mutta sillä ei saa pelata. Pelaajan tulee välittömästi ilmoittaa ryhmälle aikeensa kantaa hajonnutta kiekkoa kohdan 802.01 E rangaistuksen uhalla.
- C. Pelaajat eivät saa tehdä kiekkoihin muutoksia, jotka muuttavat niiden alkuperäisiä lento-ominaisuuksia. Tämä ei koske kiekkojen normaalista kulumisesta aiheutuvia muutoksia eikä valuvirheiden ja naarmujen kohtuullista hiomista. Kiekot, joita on hiottu kohtuuttomasti tai pinnoitettu aineella, josta aiheutuu havaittavan paksuinen pintakerros, ovat kiellettyjä. Ks. sääntökohdat 802.01 E, E ja F.
- D. Kilpailunjohtajan on erikseen hyväksyttävä kiekko, jos toinen pelaaja tai toimitsija epäilee sen sääntöjenmukaisuutta. Kiekko ei kuitenkaan missään tapauksessa saa rikkoa mitään edellisistä määräyksistä. Mikä tahansa kilpailunjohtajan erikseen kieltämä kiekko on kielletty, ja pelaajaa

rangaistaan tällaisesta kiekosta sääntökohdan 802.01 E mukaan.

- E. Sääntöjen vastaista kiekkoa kierroksen aikana mukanaan kantavalle pelaajalle määrätään kaksi rangaistusheittoa ilman varoitusta, jos toimitsija tai vähintään kaksi pelaajaa havaitsee rikkeen. Pelaaja, joka toistuvasti heittää tällaista kiekkoa, voidaan sulkea kilpailusta säännön 804.5 A (3) mukaan.
- F. Kaikki pelikiekot on merkittävä siten, että niistä voidaan tunnistaa, kenen kiekkoja ne ovat. Merkinnästä ei saa muodostua havaittavan paksuista kerrosta. Pelaajan heittäessä merkitsemätöntä kiekkoa ensimmäisen kerran, hänelle annetaan varoitus, ja toistuvista rikkeistä määrätään kustakin rangaistusheitto. Varoituksen antaminen tai rangaistusheiton määrääminen edellyttää, että rikkeen on havainnut toimitsija tai vähintään kaksi ryhmän pelaajista.

### 802.02 Merkkaukiekot

- A. Merkkaukiekkoa käytetään pelaajan heittopaikan merkitsemiseen näiden sääntöjen edellyttämällä tavalla. Merkkaukiekon halkaisijan on oltava 7 - 15 cm ja korkeuden enintään 3 cm.

### 802.03 Väylämaalit

- A. Väylämaalien on oltava PDGA:n väylämaaleja koskevien teknisten määräysten (Official PDGA Technical Standards Document) mukaisia. Erityyppisiin maaleihin pelaamista

käsitellään sääntökohdissa 803.13 B ja C.

### 802.04 Apuvälineet

- A. Pelaaja ei saa käyttää kierroksen aikana sellaisia apuvälineitä, jotka voisivat auttaa heittämisessä. Ihon kulumista ehkäisevien välineiden (kuten hanskat, teippi, harso, siteet) ja lääketieteellisten välineiden (kuten nilkka- ja polvituet) käyttäminen on kuitenkin sallittua. Myös avauspaikalla liukastumista estävien välineiden käyttö on sallittua. Erityisesti on kiellettyä käyttää mitään apuvälinettä, joka muuttaa kiekon sijaintia kädessä tai pidentää keinotekoisesti mitä tahansa pelaajan heittovipua (sormet, ranne, käsivarsi, olkavarsi jne.). Yli 10 metrin etäisyyksien arviointia helpottavien välineiden, kuten etäisyysmittarien ja GPS-navigaattorien, käyttäminen on kiellettyä. Mittanauhaa tai muuta mittaussäädinettä saa pitää mukana ja käyttää alle 10 metrin etäisyyksien määrittämiseen sääntöjen oikean noudattamisen varmistamiseksi.
- B. Jos toimitsija tai vähintään kaksi muuta pelaajaa on todennut pelaajan käyttävän tai kantavan mukanaan mitä tahansa kohdan 802.04 A tarkoittamaa apuvälinettä, tuomitaan hänelle kaksi rangaistusheittoa. Jos pelaaja käyttää apuvälinettä sen jälkeen kun sen on todettu rikkovan sääntöä 802.04 A, rikkoo hän myös kohtaa 804.05 A (3) ja häntä rangaistaan sen mukaisesti.

## 803 Pelaaminen

### 803.01 Yleistä

- A. Pelin kuvaus. Frisbeegolfin ideana on heittää liitävää kiekkoa maastoon suunnitelluilla väylillä avauspaikalta väylämaaliin. Pelaajat pelaavat väylät alusta loppuun käyttäen yhden tai useampia peräkkäisiä heittoja. Rata pelataan läpi sellaisena kuin se on, ja seuraava heitto heitetään siitä, mihin edellinen heitto pysähtyi, ellei säännöissä toisin määrätä. Voittaja on se pelaaja, joka käyttää vaaditun rata kierroksen tai -kierrosten pelaamiseen vähiten heittoja (rangaistusheitot mukaan lukien).
- B. Harjoitusheitot. Jos pelaaja heittää harjoitusheiton tai ylimääräisen heiton millä tahansa kiekolla missä tahansa vaiheessa kierroksensa aikana, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto, mikäli heiton havaitsee toimitsija tai kaksi minkä tahansa ryhmän pelaajaa. Kierroksen katsotaan päättyneen, kun pelaaja on pelannut viimeisen kierroksella pelattavan väylän loppuun.
- Tätä sääntöä ei sovelleta sääntöjen mukaan uusittaviin heittoihin, sääntökohtien 803.01 C ja 803.01 D (3) tarkoittamiin vaihtoehtoihin heittoihin eikä kilpailun keskeytyneenä ollessa tehtyihin heittoihin.
- C. Vaihtoehtoiset heitot. Vaihtoehtoiset heitot ovat ylimääräisiä heittoja, joita ei lasketa pelaajan tulokseen, ellei

niitä lopulta käytetä väylän loppuun pelaamisessa. Vaihtoehtoisen heiton heittäminen on suositeltavaa kaikissa tilanteissa, joissa oikean heittopaikan tulkinta on epäselvä ja vaihtoehtoisen heiton heittäminen nopeuttaisi peliä, tai joissa pelaaja on eri mieltä ryhmän enemmistön tai toimitsijan sääntötulkinnasta. Käyttämättä jääneitä heittoja ei lasketa pelaajan tulokseen harjoitusheittoina tai muuten, jos pelaaja ennen heittoa ilmoittaa, että kyseessä on vaihtoehtoinen heitto.

Vaihtoehtoisten heittojen käyttäminen on tarkoituksenmukaista seuraavissa tilanteissa:

- a) kiekon sijaintia ei voida välittömästi havaita
- b) ryhmän enemmistö on sitä mieltä, että vaihtoehtoisen heiton heittäminen voi säästää aikaa ja,
- c) alkuperäinen kiekko voi olla ulkona pelialueelta, kadonnut tai kulkenut pakollisen reitin vastaisesti.

Tällaisen vaihtoehtoisen heiton yhteydessä heittäjä pelaa väylän loppuun siitä heittopaikasta, jonka ryhmä tai toimitsija määrittelee sääntöjen kannalta oikeaksi.

(2) Ryhmän tai toimitsijan ratkaisun kiistäminen: Sarja vaihtoehtoisia heittoja voidaan heittää sääntökohdan 803.01 D (3) mukaan, jos pelaaja ei hyväksy ryhmän enemmistön päätöstä ja toimitsijaa ei ole välittömästi saatavilla, tai jos pelaaja haluaa kiistää toimitsijan päätöksen. Molempien heittosarjojen tulokset kirjataan, ja lopullinen sääntötulkinta sekä tulos määräytyvät

kierroksen jälkeen kilpailunjohtajan päätöksen mukaisesti.

D. Sääntöratkaisusta valittaminen:

(1) Jos ryhmä ei pysty ratkaisemaan sääntöongelmaa enemmistöpäätöksellä, heittäjän kanta ratkaisee. Kuka tahansa pelaaja voi kuitenkin pyytää toimitsijaa ratkaisemaan kiistan, ja toimitsijan ratkaisu syrjäyttää ryhmän ratkaisun. Jos joku pelaajista haluaa kiistää ryhmän ratkaisun, on hänen välittömästi ja selkeästi ilmaistava tämä ryhmälle.

(2) Jos toimitsija on välittömästi tavoitettavissa, ryhmä siirtyy sivuun odottamaan toimitsijan ratkaisua ja antaa muiden ryhmien ohittaa heidät.

(3) Jos toimitsijaa ei ole välittömästi tavoitettavissa, ryhmä voi päätyä kiistasta enemmistöpäätökseen (tasatilanteessa heittäjän kanta ratkaisee) ja jatkaa peliä. Vaihtoehtoisesti, jos heittäjä ei halua jatkaa enemmistöpäätöksen mukaisesti, hän voi päättää heittää vaihtoehtoisen heiton sääntökohdan 803.01 C mukaisesti. Vaihtoehtoisten heittojen käyttö on suositeltavaa kaikissa tilanteissa, joissa heittäjä on eri mieltä ryhmän tai toimitsijan ratkaisusta.

(4) Pelaaja voi valittaa toimitsijan ratkaisusta kilpailunjohtajalle. Jos kilpailunjohtaja on tavoitettavissa, valitus käsitellään välittömästi, ja ryhmä odottaa sivussa

kilpailunjohtajan päätöstä. Jos kilpailunjohtaja ei ole paikalla, ryhmä jatkaa pelaamista toimitsijan ratkaisun mukaan. Valitus tulee käsitellä heti kun se on käytännössä mahdollista. Kilpailunjohtajan ratkaisu on lopullinen.

(5) Jos ryhmän tai toimitsijan ratkaisu kumotaan, toimitsija tai kilpailunjohtaja voi reiluuden edistämiseksi säilyttää heittäjän tuloksen ennallaan tai muuttaa sitä sääntöjen oikeaa tulkintaa vastaavaksi. Väylän tai väylien uudelleen pelaamista tulee käyttää vain tilanteissa, joissa kilpailunjohtaja harkitsee sen reiluimmaksi ratkaisuksi.

E. Varoitukset. Pelaajaa ei voida varoittaa sääntörikkeestä, ellei jokin sääntökohta nimenomaisesti salli varoituksen antamista. Varoitukset ovat voimassa vain sillä kierroksella jolla ne on annettu, eivätkä ne vaikuta seuraaviin kierroksiin tai muihin kierrosta seuraaviin kilpailutapoihin (esim. ratkaisupelit).

F. Reiluuden periaate. Jos sääntötulkintaa vaativaa tapausta ei ole käsitelty säännöissä, asia on ratkaistava mahdollisimman reilusti. Useimmiten lähimmän olemassa olevan säännön tai periaatteen noudattaminen antaa suuntalinjat reilun ratkaisun löytämiselle.

### 803.02 Avausheitto

A. Kunkin väylän pelaaminen alkaa avauspaikalta suoritettulla heitolla. Kun kiekko irtoaa heittäjästä, kaikkien heittäjän tukipisteiden on oltava avauspaikan alueen sisäpuolella ja

heittäjän on koskettava avauspaikan pintaan vähintään yhdellä tukipisteellä.

Jos avauspaikalla on tiilaatta, kaikkien tukipisteiden on oltava kiekon irrotessa tiilaatalla, ellei kilpailunjohtaja ole muuttanut avauspaikkaa turvallisuussyistä. Jos tiilaattaa ei ole, kaikkien tukipisteiden on oltava irtoamishetkellä tiiviivasta kolme metriä taaksepäin ulottuvalla suorakulmion muotoisella alueella. Tiiviivan katsotaan sisältävän mahdollisten reunamerkkien ulkoreunat.

Vauhdin ottaminen avauspaikan takaa on sallittua. Pelaaja saa liikkua avauspaikan etupuolelle heiton saattovaiheessa, kunhan edellä mainittuja sääntöjä tukipisteistä noudatetaan kiekon irtoamishetkellä.

- B. Edellä mainittuja tukipisteitä koskevien sääntöjen rikkominen on heittoasentovirhe, joka käsitellään sääntökohtien 803.04 F, G ja H mukaisesti.

### **803.03 Heittopaikan merkitseminen**

- A. Heiton jälkeen kiekko on jätettävä siihen paikkaan, johon se pysähtyi, kunnes heittopaikka merkitään. Merkitseminen tapahtuu sijoittamalla pelialustalle merkkaukiekko heitetyn kiekon ja väylämaalin väliselle pelilinjalle pelikiekon etupuolelle siten, että merkkaukiekko koskettaa pelikiekkoa. Tämän merkkaukustavan sijaan pelaaja voi halutessaan valita

käyttävänsä jo heitettyä kiekkoa merkkaukiekkona. Tällöin hän ei saa koskea tai siirtää kiekkoa millään tavalla.

Merkkaukseen käytettyä kiekkoa ei saa siirtää ennen heittoa. Vahingossa ennen heittoa siirtynyt merkkaukiekko palautetaan oikeaan paikkaansa.

- B. Pelaajan on merkittävä heittopaikka erillisellä merkkaukiekolla vain niissä tilanteissa, joissa heittopaikka määritetään uudelleen sääntöjen mukaan. Tämä sisältää mm. tilanteet, joissa kiekko on pelialueen ulkopuolella, pelialustan yläpuolella, pelikelvottomassa paikassa, kadonnut tai joissa kiekkoa siirretään helpotuksen, häirinnän tai pelialueen rajan läheisyyden vuoksi.
- C. Jos heitetty kiekko pysähtyy pelialueelle, mutta alle metrin etäisyydelle pelialueen rajaviivasta, pelaaja saa halutessaan siirtää heittopaikkaa. Siirto on tehtävä siten, että uusi heittopaikka sijaitsee enintään metrin etäisyydellä pelialueen rajasta viivalla, joka on piirretty kiekon keskilinjasta pelialueen rajaviivan lähimpään pisteeseen niin, että syntyvä viiva on kohtisuorassa pelialueen rajaviivaan nähden. Siirto voidaan tehdä vaikka pelaaja näin päätyisi lähemmäs väylämaalia.

Seuraavat sääntökohdat käsittelevät muita tilanteita, jotka koskevat heittopaikan merkitsemistä:

- (1) Heittopaikan siirtäminen helpotuksen takia (803.05 C (2))
- (2) Peliin puuttuminen (803.07 A, B)

- (3) Kiekko pelialueen yläpuolella (803.08 A)
- (4) Kiekko pelialueen ulkopuolella (803.09 B)
- (5) Kadonnut kiekko (803.11 B)

D. Pystysuorien tasojen sääntö.  
Pelialueen rajaviiva tarkoittaa pystysuoraa tasoa.

Jos pelaajan kiekko jää alle metrin päähän pelialueen rajaviivasta, kohdassa 803.03 C tarkoitettu heittopaikan sijainnin määrittävä viiva voidaan määritellä alkamaan pystysuunnassa mistä tahansa kohdasta rajaviivaa.

E. Jos heitetty kiekko hajoaa kappaleiksi heiton aikana, heittopaikkaa määritettäessä kiekkona pidetään suurinta kiekosta jäljellä olevaa palaa. Ryhmän enemmistö tai toimitsija ratkaisee, mikä on suurin pala.

F. Veteen heitetyn kiekon katsotaan pysähtyneen, kun se kelluu tai liikkuu vedessä vain veden liikkeen tai tuulen voimasta.

G. Ensimmäisestä heittopaikan merkitsemisvirheestä annetaan pelaajalle varoitus, jos virheen havaitsee toimitsija tai vähintään kaksi ryhmän pelaajaa. Jokaisesta myöhemmästä vastaavalla tavalla havaitusta merkintävirheestä pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.

## 803.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa

A. Kun kiekko irtoaa pelaajasta:

(1) Pelaajalla on oltava pelialustalla vähintään yksi tukipiste. Tukipisteen on sijaittava pelilinjalla, korkeintaan 30 senttimetrin päässä suoraan heittopaikan merkkaukseen käytetyn kiekon takana, ellei sääntökohdasta 803.04 E muuta johdu.

(2) Pelaajalla ei saa olla yhtään tukipistettä kosketuksissa heittopaikan merkkaukseen käytettyyn kiekkoon. Pelaajalla ei saa myöskään olla tukipistettä esineellä tai pelipinnalla paikassa, joka on lähempänä väylämaalia kuin merkkaukiekon takareuna.

(3) Pelaajan kaikkien tukipisteiden on oltava pelialueen sisäpuolella.

B. Merkkaukseen käytetyn kiekon yli astuminen on sallittua kiekon irtoamisen jälkeen, paitsi putattaessa korkeintaan kymmenen metrin päässä väylämaalista.

C. Mikä tahansa heitto enintään 10 metrin etäisyydeltä väylämaalista on putti. Etäisyys mitataan väylämaalin juuresta merkkaukseen käytetyn kiekon takareunaan. Jos putiksi laskettava heitto saatetaan matkaan siten, että heittäjän mikä tahansa tukipiste koskee esinettä tai pelialustaa merkkaukseen käytetyn kiekon takareunan etupuolella, putti katsotaan yliastutuksi ja sitä käsitellään heittoasentovirheenä. Pelaajan on osoitettava pysyvänsä tasapainossa ennen kuin hän heiton jälkeen lähestyy väylämaalia.

- D. Pelaajan on valittava sellainen heittoasento, joka liikuttaa vähiten mitä tahansa radalle ominaista tai pysyvää estettä.
- E. Jos suuri kiinteä este estää pelaajaa ottamasta sääntöjen mukaista heittoasentoa enintään 30 senttimetrin päässä merkkaukseen käytetyn kiekon takana, pelaajan tulee ottaa heittoasentonsa välittömästi tuon esineen takana pelilinjalla. Pelaajan on noudatettava kaikkia muita sääntökohdan 803.04 A määräyksiä.
- F. Heittoasentovirheestä on huomautettava kolmessa sekunnissa rikkomuksen tapahtumisesta. Kuka tahansa ryhmän jäsen tai toimitsija voi huomauttaa tästä. Jos huomautuksen on esittänyt ryhmän jäsen, toisen jäsenen on vahvistettava tämä. Kierroksen ensimmäisestä heittoasentovirheestä annetaan pelaajalle varoitus.
- Myöhemmät heittoasentovirheet samalla kierroksella aiheuttavat rangaistusheiton lisäämisen pelaajan tulokseen.
- G. Heittoa, josta on esitetty sääntöjen mukainen vahvistettu huomautus, ei saa käyttää. Pelaajan on heitettävä uudestaan samasta heittopaikasta ennen kuin muut pelaajat jatkavat pelaamistaan.
- H. Pelaaja ei saa hakea heittämäänsä kiekkoa ennen uusintaheittoa muutoin kuin putatessa. Jos kiekko haetaan vastoin tätä sääntöä, pelaajan

tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto ilman varoitusta.

### **803.05 Esteet ja helpotukset**

- A. Heittoasennon tai heittoliikkeen esteet: Pelaajien on valittava heittoasento, joka liikuttaa radalla olevia esteitä mahdollisimman vähän, ellei sääntökohta 803.05 C väliaikaisten esteiden osalta muuta määrää. Helpotusta ei myönnetä puistovarusteiden (kyltit, roskasäiliöt, ruokailupöydät ym.) osalta, koska niiden katsotaan olevan osa rataa. Kun sääntöjen mukainen heittoasento on saavutettu, pelaaja ei saa siirtää, pidellä tai taivuttaa estettä tehdäkseen tilaa heittoliikkeelle. Pelaajan heittoliike saa kuitenkin tarkoituksettomasti siirtää estettä.
- B. Heittopaikan ja väylämaalin väliset esteet: Pelaaja ei saa siirtää, muuttaa, taivuttaa, rikkoa tai pidellä mitään estettä tai sen osaa, mukaan lukien väliaikaiset esteet, mikäli este sijaitsee heittopaikan ja väylämaalin välissä. Pelaaja saa kuitenkin siirtää tällaisia esteitä, mikäli ne ovat tulleet radalle kierroksen aikana. Tällaisia esteitä ovat esimerkiksi katsojat, pelaajien varusteet, avoimet portit ja kierroksen aikana pudonneet oksat. Jos ei voida tietää, onko esteen vaikutus muuttunut kierroksen aikana, estettä ei saa siirtää. Pelaajan heittoliike saa tarkoituksettomasti siirtää estettä.
- C. Tilapäiset esteet: Pelaaja voi saada helpotuksen vain seuraavista tilapäisistä esteistä: tilapäinen vesi, irtolehdet tai roskat, puista irronneet oksat, moottoriajoneuvot, haitalliset hyönteiset tai eläimet, pelaajien varusteet, katsojat ja

mikä tahansa muu kilpailunjohtajan ennen kierrosta määräämä esine tai alue.

Esteitä ei saa siirtää, jos mikä tahansa esineen osa on heittopaikan ja väylämaalin välissä. Pelaajan saama helpotus määräytyy esteen sijainnin mukaan seuraavien sääntöjen perusteella:

(1) Tilapäiset esteet heittopaikan ja väylämaalin välissä: Pelaaja saa siirtää kierroksen aikana muuttuneita esteitä sääntökohdan 803.05 B mukaan.

(2) Tilapäiset esteet, jotka estävät heittoasennon ottamisen tai heittoliikkeen: Pelaajan on ensin yritettävä poistaa este, ellei osa sitä ole heittopaikan ja väylämaalin välissä.

Jos esteen siirtäminen on epäkäytännöllistä tai mahdotonta tai jos osa siitä on heittopaikan ja väylämaalin välissä, pelaaja saa siirtää heittopaikkansa pelilinjalla taaksepäin lähimpään mahdolliseen paikkaan korkeintaan viiden metrin päähän alkuperäisestä paikasta. Ryhmän enemmistö tai toimitsija määrää heittopaikan. Kilpailunjohtaja voi sallia myös viittä metriä pidemmän siirtomatkan.

Vaihtoehtoisesti pelaaja voi julistaa heittopaikan pelikelvottomaksi ja pelata sääntökohdan 803.06 mukaan.

(3) Tilapäiset esteet, jotka estävät vauhdinoton: Pelaaja saa siirtää esteen, ellei se ole myös heittopaikan

ja väylämaalin välissä. Muuta helpotusta ei myönnetä.

D. Jos on epäselvää, saako esinettä siirtää tai onko pelaaja oikeutettu muuhun helpotukseen, asian ratkaisee ryhmän enemmistö tai toimitsija.

E. Jos pelaaja rikkoo esteitä tai helpotuksia koskevaa sääntöä, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto ilman varoitusta.

F. Jos pelaaja tarkoituksellisesti vahingoittaa mitä tahansa radalla olevaa, hänen tulokseensa lisätään ilman varoitusta kaksi rangaistusheittoa. Toimitsijan tai vähintään kahden ryhmän pelaajan on nähtävä vahingoittaminen. Pelaaja voidaan myös sulkea turnauksesta sääntökohdan 804.05 A (2) mukaan.

### **803.06 Pelikelvoton heittopaikka**

A. Pelaaja voi halutessaan julistaa heittopaikkansa pelikelvottomaksi. Pelaaja yksin ratkaisee heittopaikan pelikelpoisuuden. Pelikelvoton heittopaikka vaihdetaan uuteen heittopaikkaan, joka on joko

(1) pelilinjalla, korkeintaan viiden metrin päässä pelikiekosta eikä alkuperäistä lähempänä väylämaalia, tai (2) edellinen heittopaikka. Mikäli kohdassa

(2) edellisen heittopaikan merkitsemiseen käytettyä kiekkoa on siirretty, ryhmän enemmistö tai toimitsija määrittelee arvioidun heittopaikan.

Alkuperäinen heitto ja yksi rangaistusheitto lisätään pelaajan tulokseen.

### 803.07 Peliin puuttuminen

A. Vaikka heitto olisi osunut toiseen pelaajaan, katsojaan tai eläimeen, peliä jatketaan siitä, mihin kiekko pysähtyi. Jos kiekko otettiin kiinni tai sen kulkuun vaikutettiin tarkoituksellisesti, heittopaikka määritellään mahdollisimman lähelle pistettä, jossa kiekon kulkuun vaikutettiin. Heittopaikan määrittelee ryhmän enemmistö tai toimitsija. Jos peliin on puututtu tarkoituksellisesti, pelaaja saa halutessaan myös uusia heittonsa.

Pelaajien ei tule seisoa tai jättää varusteitaan paikkaan, joka todennäköisesti on kiekon kulun tiellä. Kauimmainen pelaaja voi vaatia muita pelaajia merkitsemään heittopaikkansa ja väistymään tai siirtämään varusteitaan, jos hän katsoo, että nämä voivat vaikuttaa hänen heittoonsa.

B. Jos pelialustalle pysähtynyttä tai väylämaalin kannattelemaa kiekkoa siirretään, kiekko palautetaan mahdollisimman lähelle alkuperäistä sijaintiaan ryhmän enemmistön tai toimitsijan näkemyksen mukaan. Jos merkkauk kiekkoa siirretään, se palautetaan mahdollisimman lähelle alkuperäistä sijaintiaan ryhmän enemmistön tai toimitsijan näkemyksen mukaan.

Jos kahden metrin sääntö on voimassa, kiekon siirtymistä koskevat myös sääntökohdat 803.08 C ja D.

C. Jos pelaaja tietoisesti muuttaa heitetyn kiekon suuntaa tahi siirtää tai peittää

toisen pelaajan peli- tai merkkauk kiekon, rangaistaan häntä kahdella rangaistusheitolla ilman varoitusta. Rangaistuksen antaminen edellyttää, että rikkeen havaitsee toimitsija tai ketkä tahansa kaksi pelaajaa. Tätä kohtaa ei kuitenkaan sovelleta, jos siirtyminen tapahtuu pelitilanteessa heitetyn kiekon vaikutuksesta tai kiekkojen tunnistamistarkoituksessa.

### 803.08 Kiekko pelialustan yläpuolella

A. Jos kiekko pysähtyy puuhun tai muuhun radalla olevaan esteeseen pelialustan yläpuolelle, heittopaikka merkitään pelialustalle suoraan kiekon pysähtymispaikan alapuolelle. Jos suoraan kiekon alapuolella oleva piste on pelialueen ulkopuolella, myös kiekon katsotaan olevan pelialueen ulkopuolella, ja tilanne käsitellään sääntökohdan 803.09 mukaisesti.

Jos pelialusta suoraan kiekon alapuolella on puun tai muun kiinteän esteen sisällä, heittopaikka merkitään pelilinjalte välittömästi puun tai muun esteen taakse.

Kilpailunjohtaja voi määrätä, että heitoista, joiden seurauksena kiekko jää vähintään kahden metrin korkeudelle pelialustaan nähden, tuomitaan yksi rangaistusheitto ("kahden metrin sääntö"). Kilpailunjohtaja voi määrätä kahden metrin säännön voimaan koko radalle tai vain yksittäisille esteille. Sääntökohdat B-D ovat voimassa vain, jos kahden metrin sääntö on voimassa.

B. Jos kiekko on pysähtynyt vähintään kahden metrin korkeuteen mitattuna kiekon alimmasta pisteestä suoraan sen

alla olevaan pelialustaan, pelaajalle määrätään yksi rangaistusheitto. Rangaistusta sovelletaan vain, jos kiekko on pelialueella. Pelaaja jatkaa heittopaikasta, joka määritetään sääntökohdan 803.08 A mukaan.

- C. Rangaistusta ei määrätä, jos kiekko putoaa ilman toisen pelaajan tai katsojan avustusta alle kahden metrin korkeuteen pelialustasta ennen kuin heittäjä saapuu kiekon luokse. Heittäjä ei saa viivytellä saapumisestaan kiekolle sen aseman parantamiseksi.
- D. Jos ei ole selvää, onko kiekko vähintään kahden metrin korkeudella, ryhmän enemmistö tai toimitsija ratkaisee asian. Jos heittäjä liikuttaa kiekkoa ennen kuin asia on ratkaistu, kiekon katsotaan olevan yli kahden metrin korkeudessa, ja heittäjän tulee jatkaa peliä sääntökohtien 803.08 A ja B mukaan.

Jos joku muu pelaaja liikuttaa kiekkoa ennen kuin asia on ratkaistu, kiekon katsotaan olevan alle kahden metrin korkeudessa. Tällöin heittäjän ja toiseen pelaajaan sovelletaan peliin puuttumista koskevia sääntöjä kohtien 803.07 B ja C mukaisesti.

### **803.09 Kiekko pelialueen ulkopuolella**

- A. Kiekon katsotaan olevan pelialueen ulkopuolella vain, jos se on pysähtynyt selvästi ja kokonaan pelialueen ulkopuolelle. Veteen heitetyn kiekon katsotaan pysähtyneen, kun se kelluu tai liikkuu

vedessä vain veden liikkeen tai tuulen voimasta. Ks. sääntökohta 803.03 F. Pelialueen rajalinja itsessään on pelialueen ulkopuolista aluetta.

Jotta kiekkoa voitaisiin pitää pelialueen ulkopuolella olevana, on oltava kohtuullista näyttöä siitä, että kiekko päätyi pelialueen ulkopuolelle. Mikäli tällaista näyttöä ei ole, kiekkoa pidetään kadonneena ja peliä jatketaan sääntökohdan 803.11 B mukaisesti.

- B. Pelaajan kiekko julistettiin pelialueen ulkopuolella olevaksi, pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Pelaaja voi valita seuraavaksi heittopaikaksi jonkin seuraavista:

(1) Edellisen heittopaikkansa. Jos heittopaikan merkkaukseen käytetty kiekko on siirretty alkuperäiseltä paikaltaan, heittopaikan arvioi ryhmän enemmistö tai toimitsija.

(2) Heittopaikan, jonka sijainti määräytyy sen perusteella, missä kiekko oli viimeksi pelialueen sisällä. Tällainen heittopaikka määritetään siten, että tunnistetaan pelialueen rajan se piste, josta kiekon katsotaan ylittäneen raja. Tästä pisteestä nähden vedetään pelialuetta kohden metrin mittainen viiva, joka on kohtisuorassa rajalinjaan nähden. Uuden heittopaikan on oltava tällä viivalla. Näin voidaan menetellä, vaikka tämä veisi heittopaikan lähemmäksi väylämaalia. Rajalinjan ylityspisteen määrittää ryhmän enemmistö tai toimitsija.

(3) Määrätyn rangaistusalueen, mikäli sellainen on väylälle osoitettu.

Kilpailunjohtaja voi rajoittaa näitä valintamahdollisuuksia sääntökohdan 804.01 mukaisesti.

C. Pystysuorien tasojen sääntö.

Pelialueen rajaviiva tarkoittaa pystysuoraa tasoa.

Jos pelaajan kiekko jää alle metrin päähän pelialueen rajaviivasta, kohdassa 803.03 C tarkoitettu heittopaikan sijainnin määrittävä viiva voidaan määritellä alkamaan pystysuunnassa mistä tahansa kohdasta rajaviivaa.

D. Jos ei ole selvää, onko kiekko pelialueella, ryhmän enemmistö tai toimitsija ratkaisee asian. Jos heittäjä liikuttaa kiekkoa ennen kuin asia on ratkaistu, kiekon katsotaan olevan pelialueen ulkopuolella, ja heittäjän tulee jatkaa peliä sääntökohdan 803.09 B mukaan laskien tulokseensa mukaan kaikki väylällä aiemmin tehdyt heitot.

Jos joku muu pelaaja liikuttaa kiekkoa ennen kuin asia on ratkaistu, kiekon katsotaan olevan pelialueella. Tällöin heittäjään ja toiseen pelaajaan sovelletaan peliin puuttumista koskevia sääntöjä kohtien 803.07 B ja C mukaisesti.

### 803.10 Vieraalta heittopaikalta pelaaminen

A. Jos pelaaja on heittänyt toisen pelaajan heittopaikalta, hänelle määrätään kaksi rangaistusheittoa ilman varoitusta. Sääntöä rikkova pelaaja jatkaa peliä niin kuin vieras heittopaikka olisi ollut hänen omansa. Heittoa ei saa uusia.

B. Pelaajalle, jonka heittopaikalta pelasi joku muu pelaaja, määritellään arvioitu heittopaikka mahdollisimman lähelle alkuperäistä heittopaikkaa. Heittopaikan voi arvioida väärin pelannut pelaaja, ryhmän enemmistö tai toimitsija. Kohdassa 803.11 C käsitellään tilannetta, jossa kiekko on julistettu kadonneeksi.

### 803.11 Kadonnut kiekko

A. Kiekko julistetaan kadonneeksi, mikäli pelaaja ei löydä sitä kolmen minuutin kuluessa siitä, kun hän saapui paikalle, jossa ryhmä tai toimitsija näki kiekon viimeksi. Kahden pelaajan tai toimitsijan on ilmoitettava milloin kolmen minuutin laskenta alkaa. Ryhmän kaikkien pelaajien on pyydettäessä osallistuttava kiekon etsintään koko kolmen minuutin ajan ennen kuin kiekko julistetaan kadonneeksi. Kiekko julistetaan kadonneeksi välittömästi kolmen minuutin kuluttua.

B. Jos pelaajan kiekko julistetaan kadonneeksi, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto. Jos heitto pelattiin avauspaikalta, pelaajan on uusittava se. Muussa tapauksessa ryhmä määrittää arvioidun heittopaikan, josta heitto pelattiin. Pelaajan on jatkettava peliä tältä heittopaikalta. Kaikissa tapauksissa pelaajan tulokseen lisätään alkuperäinen heitto ja yksi rangaistusheitto.

C. Mikäli ennen kilpailun päättymistä havaitaan, että kadonneeksi julistettu kiekko oli siirretty tai tarkoituksellisesti poistettu, rangaistun pelaajan tuloksesta vähennetään kaksi heittoa.

D. Jos merkkaukiekko katoaa, ryhmän enemmistö tai toimitsija määrittää arvioidun heittopaikan. Tästä ei lisätä rangaistusheittoa.

### 803.12 Pakollinen reitti

A. Pakollinen reitti rajoittaa kiekon sallittua kulkua väylämaaliin. Kiekon on kuljettava reitti oikein ennen kuin väylää pidetään pelattuna.

Pakollisen reitin määrittää yksi tai useampi kiertopiste, jotka on ohitettava määrätyltä puolelta. Kun kiekko on kerran ohittanut tietyn kiertopisteen oikein, kyseinen piste lakkaa vaikuttamasta loppuväylän osalta.

(1) Kiertolinja on kiertopisteen kautta kulkeva kilpailunjohtajan tai ratasuunnittelijan merkitsemä linja, joka määrittää sen väylän kohdan, johon kiertopiste vaikuttaa. Pakollisen reitin kelvolliseksi suoritukseksi katsotaan tilanne jossa kiekko on kokonaisuudessaan ylittänyt kiertolinjan kiertopisteen vaatimalta puolelta.

(2) Jos kiertolinjaa ei ole merkitty, kiertolinjana pidetään linjaa, joka kulkee kiertopisteen kautta ja on kohtisuorassa avauspaikan ja kiertopisteen kautta kulkevan linjan kanssa.

(3) Mikäli pakollisen reitin määrittää kaksi eri kiertopistettä, eikä kiertolinjaa ole merkitty, linjana pidetään kiertopisteet yhdistävää

suoraa, joka jatkuu kiertopisteiden läpi molempiin suuntiin.

B. Pakollinen reitti on pelattu väärin, mikäli heitto läpäisee kiertolinjan avauspaikan suunnasta kiertopisteen väärältä puolelta ja kiekko pysähtyy kokonaisuudessaan linjan toiselle puolelle.

C. Mikäli pakollinen reitti on pelattu väärin, pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto ja seuraava heitto on suoritettava tälle kiertopisteelle määrätyltä rangaistusalueelta. Mikäli rangaistusaluetta ei ole määrätty, heittopaikka merkitään korkeintaan viiden metrin päähän kiertopisteestä paikkaan, joka on metrin kiertolinjan takana ja sillä puolella kiertopistettä, jolta pakollinen reitti kulkee.

D. Mikäli heittopaikkaa merkitessä pelilinja ei kulje kiertopisteen oikealta puolelta, kiertopistettä pidetään väylämaalina tulkittaessa kaikkia niitä sääntöjä, jotka koskevat heittoasennon ottamista, heittopaikan merkitsemistä, esteitä ja helpotuksia. Heittoasentoa otettaessa väylämaalina pidetään avauspaikkaa lähinnä olevaa kiertopistettä, jota pelaaja ei vielä ole ohittanut hyväksytysti.

E. Väärin pelatusta pakollisesta reitistä rangaistaan ja seuraava heittopaikka merkitään sääntökohdan 803.12 mukaan. Samasta heitosta ei anneta muita rangaistuksia esimerkiksi kiekon päätyessä pelialueen ulkopuolelle tai yli kahden metrin korkeudelle pelialustasta.

### **803.13 Väylän pelaaminen loppuun**

A. Kilpailunjohtaja voi seuraavien sääntöjen mukaisesti sulkea kilpailusta pelaajan, joka ei pelaa jotain väylää loppuun:

(1) Myöhästymisen vuoksi pelaamatta jääneet väylät pisteytetään ja rangaistaan sääntökohdan 804.02 mukaan.

(2) Mikäli pelaaja jättää epähuomiossa pelaamatta väylän loppuun, lisätään hänen tulokseensa kaksi rangaistusheittoa. Väylää pidetään sen jälkeen pelattuna. Ryhmän enemmistö tai toimitsija ratkaisee, onko tässä sääntökohdassa tarkoitettu virhe tapahtunut.

(3) Mikäli pelaaja tarkoituksellisesti jättää väylän pelaamatta esimerkiksi loukkaantumisen vuoksi, se tulkitaan kilpailun keskeyttämiseksi. Pelaaja poistetaan kilpailusta, ja tulokorttiin sekä kilpailun tuloksiin merkitään pelaajan kohdalle tulos DNF ("Did Not Finish").

B. Maalikorit: Väylän pelaamiseksi loppuun kiekon on irrottava pelaajasta ja pysähdyttävä ketjujen kannattelemaksi tai korin sisälle. Myös korin alaosasta riippumaan jääneen tai korin alaosan rakenteisiin kiilautuneen kiekon katsotaan olevan korin sisällä. Korin yläosan päällä tai yläosasta riippuva kiekko ei kuitenkaan ole hyväksytysti korissa. Kiekon on pysyttävä korissa kunnes pelaaja poistaa sen.

C. Esinemaalit: Kiekon on irrottava pelaajasta ja osuttava kilpailunjohtajan määrittämään osuma-alueeseen.

## **804 Menettelyt kilpailutilanteessa**

### **804.01 Paikallissäännöt**

A. Rataan liittyviä erityisiä olosuhteita koskevat paikallissäännöt on määriteltävä selkeästi ja niistä on tiedotettava kaikille pelaajille ennen kilpailun alkua. Kaikki paikallissäännöt on käsiteltävä pelaajakokouksessa. Kukin pelaaja on vastuussa siitä, että hän toimii pelaajakokouksessa annetun ohjeistuksen mukaan.

B. Rangaistusalueen käytöstä voidaan määrätä paikallissäännöllä. Kilpailunjohtajan on ennen kilpailua ilmoitettava, miten rangaistusalueita käytetään sekä se, aiheuttaako rangaistusalueen käyttöön johtanut heitto rangaistusheiton lisäämisen pelaajan tulokseen. Jos muuta ei ole määrätty, paikallissääntöjen mukaisesta rangaistusalueen käytöstä ei seuraa rangaistusheittoa.

C. Kahden metrin säännöstä voidaan määrätä paikallissäännöllä. Kilpailunjohtajan on ennen kilpailun alkua määrättävä kahden metrin säännön käytöstä ja mahdollisista rangaistusheitoista. Jos muuta ei ole määrätty, kiekon jääminen yli kahden metrin korkeuteen pelialustasta ei johda rangaistusheiton lisäämiseen pelaajan tulokseen. Kilpailunjohtaja voi määrätä

kahden metrin säännön voimaan koko radalle tai vain yksittäisten esteiden yhteyteen.

- D. PDGA:n virallisten sääntöjen kanssa ristiriitaisia paikallissääntöjä ei voida määrätä, ellei PDGA Tour Manager ole niitä hyväksynyt.

## 804.02 Pelin aloittaminen

- A. Yhteislähtö (useat ryhmät aloittavat pelin yhtäaikaisesti): Tulokortit jaetaan määrätynä aikana kullekin väylälle ensimmäiseksi määrätylle pelaajalle. Kun tulokortit on jaettu, ryhmille annetaan riittävästi aikaa avauspaikoilleen siirtymiseen. Kun kilpailun alkamiseen on kaksi minuuttia, soitetaan useista lyhyistä äänistä koostuva äänimerkki. Pelaajien on tässä vaiheessa lopetettava harjoittelu ja siirryttävä välittömästi avauspaikalleen. Jos pelaaja heittää kiekkoa tämän jälkeen, mutta ennen kierroksen alkua, hänelle on annettava varoitus. Mikäli pelaaja varoituksen jälkeen edelleen heittää kiekkoa, hänelle lisätään yksi rangaistusheitto harjoitusheittojen määrästä riippumatta. Varoituksen antaminen ja rangaistusheiton määrääminen edellyttävät, että toimitsija tai vähintään kaksi pelaajaa havaitsee heiton. Pitkä yhtenäinen äänimerkki tarkoittaa kierroksen alkua. Kirjanpitäjän on tällöin ilmoitettava heittojärjestys. Jos pelaaja ei ole paikalla heitovuorollaan, kirjanpitäjän on annettava pelaajalle 30 sekuntia aikaa saapua paikalle. Mikäli pelaaja

ei ole heittänyt 30 sekunnin kuluessa, pelaajan tulokseksi kirjataan neljä yli väylän ihannetuloksen. Samaa menettelyä sovelletaan myöhemmillä väylillä, joilla pelaaja ei ole paikalla. Väyliä ei pelata uudestaan. Jos pelaaja jättää kierroksen kesken tai ei saavu paikalle ollenkaan, kilpailunjohtaja voi sulkea pelaajan kilpailusta.

- B. Porrastettu lähtö (kaikki ryhmät aloittavat tietyltä väylältä peräkkäin): Pelaaja aloittaa kierroksensa kilpailunjohtajan määräämänä hetkenä. Pelaajat voivat harjoitella muita häiritsemättä, kunnes heidän ryhmänsä valmistautuu avaamaan. Ellei pelaaja ole paikalla vuorollaan, kirjanpitäjän on annettava hänelle 30 sekuntia aikaa. Jos pelaaja ei ole heittänyt ajan kuluessa, hänen tuloksekseen kyseiseltä väylältä kirjataan neljä yli väylän ihannetuloksen. Samaa menettelyä sovelletaan myöhemmillä väylillä, joilla pelaaja ei ole paikalla. Väyliä ei pelata uudestaan. Jos pelaaja jättää kierroksen kesken tai jättää kokonaisen kierroksen pelaamatta, kilpailunjohtaja voi sulkea pelaajan kilpailusta.

## 804.03 Pistelasku

- A. Pelaaja, joka mainitaan tulokortissa tai -korteissa ensimmäisenä, on ensisijaisesti vastuussa ryhmän tulokorttien noutamisesta. Kuka tahansa pelaajista voi kuitenkin toimittaa kortit ensimmäiselle pelaajalle. Ryhmän pelaajien tulee kierrättää tulosten kirjaustehtävää tasapuolisesti. Tästä voidaan kuitenkin poiketa, jos joku pelaajista tai erillinen kirjanpitäjä tarjoutuu toimimaan tulosten

kirjaajana ja koko ryhmä hyväksyy tämän toimintatavan.

- B. Kun väylä on pelattu loppuun, kutsuu kirjanpitäjä pelaajia nimeltä tulokorttiin merkityssä järjestyksessä. Kutsuttu pelaaja ilmoittaa tuloksensa riittävän kuuluvasti, että kirjanpitäjä ja ryhmän muut jäsenet kuulevat sen. Kirjanpitäjä merkitsee tuloksen ylös ja lukee sen ääneen siten, että kaikki kuulevat. Jos pelaajan ilmoittamasta tuloksesta on erimielisyyttä, ryhmän on tarkasteltava väylää uudelleen ja pyrittävä päätymään oikeaan tulokseen. Jos ryhmä ei pääse yhteisymmärrykseen pelaajan tuloksesta, heidän on toimittava sääntökohdan 803.01 D mukaan.
- C. Kirjanpitäjän on merkittävä tulokorttiin kunkin pelaajan väyläkohtainen tulos heittojen kokonaismääränä, sisältäen mahdolliset rangaistusheitot. Myös kierroksen kokonaistulos merkitään heittojen yhteismääränä, sisältäen kaikki rangaistusheitot. Minkä tahansa muun merkintätavan käyttäminen tai merkinnän puuttuminen tulkitaan virheelliseksi tulosmerkinnäksi, ja siitä rangaistaan sääntökohdan 804.03 G (2) mukaan.
- D. Varoitukset ja sääntörikkomuksista aiheutuneet rangaistusheitot on merkittävä tulokorttiin.
- E. Kunkin pelaajan on allekirjoitettava tulokorttinsa kierroksen lopussa. Allekirjoituksellaan pelaaja vakuuttaa, että väyläkohtaiset tulokset ja

yhteistulos ovat oikein kirjattuja. Jos kaikki ryhmän pelaajat ovat yhtä mieltä siitä, että jonkin väylän tulos on kirjattu väärin, tulosta voidaan muuttaa ennen tulokortin palauttamista. Jos tulokortti palautetaan allekirjoittamattomana, kantaa pelaaja vastuun korttiinsa kirjatusta tuloksista.

- F. Jokainen pelaaja vastaa siitä, että hänen tulokorttinsa palautetaan 25 minuutin kuluessa kierroksen päättymisestä. Mikäli korttia ei palauteta ajoissa, kaksi rangaistusheittoa lisätään ilman varoitusta kullekin pelaajalle, jonka tulokset ovat liian myöhään palautetulla tulokortilla.
- G. Kun tulokortit on palautettu, kokonaistulos jää pysyväksi ilman valitusoikeutta, paitsi seuraavissa tilanteissa:
- (1) Rangaistusheittoja voidaan lisätä tulokseen minkä tahansa sääntörikkomuksen perusteella, kunnes kilpailunjohtaja julistaa kilpailun päättyneeksi tai kaikki palkinnot on jaettu.
  - (2) Jos kokonaistuloksen havaitaan olevan väärä joko virheellisen väyläkohtaisen tuloksen tai yhteenlaskuvirheen takia, kilpailunjohtajan tulee lisätä kaksi rangaistusheittoa yhteistulokseen. Näin rangaistaan myös siitä, jos kokonaistulosta ei ole merkitty tulokorttiin. Tässä sääntökohdassa tarkoitettuja rangaistusheittoja ei lisätä, jos kilpailunjohtaja tai hänen määräämänsä toimitsija korjaa pelaajan

tulosta jälkikäteen havaittujen sääntörikkomusten vuoksi, jos pelaaja on kuitenkin palauttanut oikein täytetyn tulokortin.

(3) Jos tulokortti palautetaan myöhässä, tilanne käsitellään kohdan 804.03 F sääntöjen mukaan.

#### **804.04 Sade tai vaaralliset olosuhteet**

- A. Jos kilpailunjohtaja katsoo, että voimakas sade tai muut vaaralliset olosuhteet tekevät kilpailun jatkamisesta epäkäytännöllistä tai vaarallista, kilpailu on keskeytettävä väliaikaisesti. Kilpailun keskeyttämisen äänimerkki on sama kuin aloittamisenkin.
- B. Pelaajien on välittömästi lopetettava pelaaminen ja merkittävä kunkin ryhmän jäsenen heittopaikka. Luonnollista esinettä pidetään riittävän tarkkana viitepisteinä arvioidun heittopaikan merkintään. Pelaajien on tämän jälkeen palattava ensimmäiselle avauspaikalle, kilpailutoimistoon tai muulle kilpailunjohtajan osoittamalle kokoontumisalueelle.
- C. Pelaajien on jatkettava peliä samoilta arvioiduilta heittopaikoilta kuin mihin he lopettivat kierroksen keskeytyessä. Arvioidun heittopaikan määrittelee ryhmän enemmistö.
- D. Kilpailunjohtaja voi sallia pelaajille tauon odottaessaan sään paranemista, mutta voi vaatia pelaajia palaamaan tasatunnein tai muuna määrättyinä

aikana kunnes peliä jatketaan tai kierrosta lykätään.

- E. Kilpailunjohtaja voi lykätä keskeneräisen kierroksen loppuosaa myöhempään ajankohtaan, jos hänen näkemyksensä mukaan olosuhteet eivät tule paranemaan tai pimeys estäisi kierroksen pelaamisen loppuun.
- F. Osittain pelatun kierroksen tulokset otetaan huomioon, kun keskeytetty kierros pelataan loppuun.
- G. Jos pelaaja lopettaa pelaamisen ennen kuin lopetusmerkki on annettu, hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa, jos kilpailunjohtaja katsoo pelaajan lopettaneen pelaamisen enneaikaisesti.

#### **804.05 Kilpailusta sulkeminen ja kilpailukielto**

- A. Kilpailunjohtaja voi sulkea pelaajan kilpailusta, jos mitkä tahansa säännöissä mainitut kilpailusta sulkemisen edellytykset täyttyvät, tai mistä tahansa seuraavista syistä:
- (1) Epäurheilijamainen käytös kuten äänekäs kiroilu, esineiden heittelemine kiukustuneena (muutoin kuin kiekkojen heittäminen pelisuorituksessa) tai ilmeinen epäkohteliaisuus paikallaolijoita kohtaan.
  - (2) Kasvillisuuden, ratavarustuksen, muun radan tai rata-alueelle kuuluvan omaisuuden tarkoituksellinen ja ilmiselvä vahingoittaminen tai tuhoaminen.
  - (3) Huijaaminen eli tarkoituksellinen yritys kiertää sääntöjä.

(4) Lain tai paikallisen säännön vastainen käytös, sisältäen säännösten vastaisen huumeiden tai alkoholin käytön. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan sulkea pelaajia pois kilpailusta käytösrikkomuksen vakavuuden mukaan. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan myös varoittaa pelaajaa kilpailusta sulkemisen mahdollisuudesta

B. Kilpailusta suljetut pelaajat menettävät palkintonsa, eivätkä saa osallistumismaksuaan takaisin.

C. Pelaaja, joka rikkoo mitä tahansa sääntökohdan 804.05 A määräystä, voidaan myös sulkea PDGA Tourilta. PDGA Tourilta sulkemisesta päättää PDGA Commissioner. Tästä päätöksestä pelaaja voi valittaa PDGA:n hallitukselle. PDGA Tourilta sulkemisen kriteerit ja kilpailukiellon kesto tulee määrittää teon vakavuuden ja sääntörikkomusten toistuvuuden mukaan.

#### **804.06 Pelaajien jakaminen ryhmiin ja lohkoihin**

A. Ammattilais- ja amatööripelaajia ei pidä laittaa samaan ryhmään, ja eri sarjojen pelaajat on pyrittävä pitämään eri ryhmissä niin paljon kuin mahdollista.

B. Ensimmäisellä kierroksella ryhmäjako suoritetaan arpomalla ja muilla kierroksilla kokonaistuloksen perusteella.

C. Rehellisen pelin varmistamiseksi on ryhmässä oltava vähintään kolme

pelaajaa. Jos kilpailunjohtaja pitää tarpeellisena, voidaan lieventävien asianhaarojen vallitessa sallia kolmea pelaajaa pienemmät ryhmät. Tällaisessa tapauksessa toimitsijan on seurattava ryhmää. Toimitsija voi myös pelata mukana, kunhan se ei häiritse kilpailijoita.

D. Jos kilpailijoita on niin paljon, etteivät kaikki voi pelata kierrosta samaan aikaan, voidaan kilpailijat jakaa lohkoihin.

E. Mikäli olosuhteet vaikuttavat eri lohkoihin eri tavalla, kilpailunjohtaja voi käyttää seuraavaa menettelyä jatkoonpääsijöitä ratkaistaessa. Pelaajat asetetaan tuloksen mukaiseen paremmuusjärjestykseen lohkon sisällä, ja jokaisesta lohkosta seuraavalle kierrokselle jatkaa suhteellisesti yhtä suuri osuus lohkon pelaajista. Pelaajien tuloksia ei lasketa yhteen seuraavien kierrosten tulosten kanssa.

#### **804.07 Tasatulokset**

A. Kun ryhmäjako tehdään uudelleen kierrosten välissä, tasatulokseen päätyneet pelaajat jaetaan ryhmiin siten, että viimeisimmällä kierroksella parhaan tuloksen saanut pelaaja asetetaan korkeammalle sijalle. Mikäli tasatilanteita ei voida ratkaista edellisten kierrosten tuloksilla, turnauksenjohtaja ratkaisee järjestyksen valitsemallaan tavalla. Valittua tapaa on noudatettava johdonmukaisesti.

B. Kilpailun lopputuloksissa ensimmäisen sijan tasatulokset ratkaistaan ratkaisupelillä. Ratkaisupeli alkaa

ensimmäiseltä väylältä, ellei kilpailunjohtaja ole muuta ilmoittanut ennen kilpailun alkua. Muita sijoja ei ratkaista. Tasatulokseen päätyneillä sijoilla rahapalkinnot määräytyvät laskemalla kyseisten sijojen palkintosummat yhteen ja jakamalla se tasoissa olevien pelaajien määrällä. Tavarapalkintojen jaot tasoissa olevien pelaajien kesken voidaan ratkaista ratkaisupelillä tai millä tahansa muulla lajiin liittyvällä taitolajilla, jonka kilpailunjohtaja päättää.

#### 804.08 Pelaajien luokittelu

A. PDGA:n hallitus ja PDGA Tourin sarjavastaava määrittävät PDGA:n pelaajaluokat. Ne julkistetaan vuosittain PDGA:n jäsenyyslomakkeilla ja ovat nähtävillä myös osoitteessa

[www.pdga.com/members](http://www.pdga.com/members)

#### 804.09 Toimitsijat

A. Toimiakseen toimitsijana henkilön PDGA-jäsenyys on oltava voimassa ja hänen on ollut osoitettava sääntötuntemuksensa suorittamalla PDGA:n toimitsijatesti (PDGA Official's Exam). Sääntöjen muututtua merkittävästi PDGA:n hallitus voi edellyttää toimitsijoiden suorittavan testin uudelleen säilyäkseen sertifioituna toimitsijana.

B. Kilpailunjohtajien tulee olla läpäissyt toimitsijatesti.

C. Kunkin toimitsijan on suoritettava toimitsijatesti ja pidettävä sääntökirjaa mukanaan.

D. Kilpailuun osallistumattomat sertifioidut toimitsijat ovat oikeutettuja ratkaisemaan sääntöjen oikeaa soveltamista koskevat kysymykset missä tahansa kilpailussa, jossa he ovat läsnä. Mikäli toimitsija osallistuu kilpailuun, hän ei saa ratkaista sääntökysymyksiä, jotka koskettavat hänen sarjaansa. Toimitsijan sääntötulkinta syrjäyttää ryhmän päätöksen, mutta siitä voidaan valittaa kilpailunjohtajalle.

## 805 Mitat ja tekniset määräykset

A. Kaikki säännöissä käytetyt mitat on ilmaistu SI-järjestelmän yksiköissä. Seuraavia englantilaisen mittajärjestelmän yksiköitä käytetään silloin, jos SI-järjestelmän mittalaitetta ei ole saatavilla. Missään olosuhteissa pelaajien tai toimitsijoiden ei tule kääntää SI-järjestelmän mittoja englantilaiseen järjestelmään käyttäen muuntolaskimia.

SI-järjestelmä	Englantilainen mittajärjestelmä
10 metriä	32 jalkaa 10 tuumaa
5 metriä	16 jalkaa 5 tuumaa
3 metriä	9 jalkaa 10 tuumaa
2 metriä	6 jalkaa 6 tuumaa
1 metri	3 jalkaa 3 tuumaa
30 senttimetriä	11,75 tuumaa
15 senttimetriä	5,875 tuumaa
7 senttimetriä	2,75 tuumaa
3 senttimetriä	1,18 tuumaa

B. Pelissä käytettyjen golfkiekkojen täsmälliset säännöt on määritelty PDGA Technical Standards Documentissa. Ollakseen luvallinen PDGA:n alaisissa kilpailuissa, kiekon on täytettävä seuraavat vaatimukset:

(1) Kiekon on oltava muodoltaan lautasmainen ja lentopinnaltaan eheä. Sisäreunan syvyyden on oltava yli viisi prosenttia kiekon ulkohalkaisijasta. Lentopinnalla tarkoitetaan kiekon yläpuolelta nähtyä leikkauspintaa.

(2) Kiekon on oltava valmistettu umpinaisesta, ei-magneettisesta muovista, jossa ei saa olla ilmalla täytettäviä osia.

(3) Kiekon ulkohalkaisijan on oltava pituudeltaan 21 - 40 senttimetriä.

(4) Kiekon massan on oltava korkeintaan 8,3 grammaa ulkohalkaisijan senttimetriä kohden.

(5) Kiekon massa ei saa ylittää 200 grammaa.

(6) Kiekon on oltava olennaisilta osiltaan sellainen, millaiseksi se on valmistettu. Jälkikäteisiä painoon tai lento-ominaisuuksiin vaikuttavia muutoksia ei sallita.

(7) Kiekon on oltava tuotantosarjaa, jota on julkaistu yleiseen jakeluun vähintään 1500 kappaletta, jos kyseessä on uusi muotti, tai 500 kappaletta jos kyseessä on aiemmin hyväksytyn muotin uudelleennimeäminen.

(8) Kiekko ei saa aiheuttaa kohtuutonta tai epätavallista vaaraa pelaajille tai katsojille.

(9) Kiekon reunan muotoarvon (rim configuration rating) on oltava vähintään 26.

(10) Kiekon on läpäistävä reunuksen muototesti (leading edge radius test) 1/16 tuuman (1,6 mm) mittarilla.

(11) Kiekon taipuisuusarvon (flexibility rating) on oltava korkeintaan 12,25 kiloa (27 paunaa).

(12) PDGA:n teknisten standardien komitean (PDGA Technical Standards Committee) on hyväksyttävä kiekko kilpailukäyttöön.

[Tämä sivu on tarkoituksella jätetty  
tyhjäksi.]

[Tämä sivu on tarkoituksella jätetty  
tyhjäksi.]

## Kiitokset

Kiitos sääntöjen alkuperäiskielisestä versiosta kuuluu PDGA:n sääntötoimikunnan jäsenille:

Carlton Howard, pj.  
John Chapman  
Conrad Damon  
Harold Duvall  
Joe Garcia  
Jim Garnett  
Rick Voakes

Ulkoasu ja ladonta: David Hendrickson

Suomenkielinen käännös:  
Jouni Heikniemi, Sami Poimala  
Ladonta: Dave "Nez" Nesbitt

Sääntöjen kehitysideoita voi lähettää kirjallisesti :

PDGA  
International Disc Golf Center  
3841 Dogwood Lane  
Appling, GA USA 30802-3004

[Suomenkielinen painos]  
PDGA Europe  
info@pdga-europe.com

PDGA on voittoa tavoittelematon yhdistys US IRC Section 501(c)(6):n mukaisesti ja sen toimiston osoite on:

20 Boulder Crescent, Suite 100  
Colorado Springs, CO USA 80903

Sääntökirjan ja sen eri versioiden kaikki tekijänoikeudet omistaa PDGA. Tämän sääntökirjan kopioita myydään kattamaan tuotannosta aiheutuvia kustannuksia. Englanninkielistä teosta voi tilata PDGA:lta ([www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com)). Suomenkielistä versiota voi tiedustella Suomen frisbeeliitolta ([www.frisbeeliitto.com](http://www.frisbeeliitto.com)). PDGA:n jäsenyhdistyksillä on oikeus kääntää nämä säännöt omalle kielelleen edellyttäen, ettei sääntöjä muuteta. PDGA:n johdolle on ilmoitettava tällaisesta käännöksestä ja lähetettävä kopio julkaisusta.



PDGA:n hallinnollisen toimiston  
yhteystiedot:

Suomen kansallinen  
PDGA:n jäsenyhdistys

**PDGA**  
**International Disc Golf Center**  
3841 Dogwood Lane  
Appling GA USA 30802-3004  
Email [office@pdga.com](mailto:office@pdga.com)  
Phone +1 (706) 261-6342  
Fax +1 (706) 261-6347

[www.frisbeeliitto.com](http://www.frisbeeliitto.com)

Web [www.pdga.com](http://www.pdga.com)  
[www.pdgatour.com](http://www.pdgatour.com)  
[www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com)

[www.pdga-europe.com](http://www.pdga-europe.com)

Tämän version ensimmäinen painos on tehty tammikuussa 2006

Tämä suomenkielinen käännös on tehty helmikuussa 2008

© 2007 Professional Disc Golf Association [PDGA]