

Professional Disc Golf Associationin  
**Frisbeegolfin**  
**viralliset säännöt**



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

# Sisällys

## 800 Johdanto

- 800.01 Pelin kuvaus
- 800.02 Sanasto
- 800.03 Muunnokset
- 800.04 Linkit

## 801 Yleistä

- 801.01 Sääntöjen noudattaminen
- 801.02 Pelissä käytettävät kiekot
- 801.03 Apuvälineet
- 801.04 Käyttäytyminen
- 801.05 Heittojärjestys
- 801.06 Harjoitusheitot

## 802 Pelaaminen

- 802.01 Avausheitto
- 802.02 Kiekon paikka
- 802.03 Heittopaikan (lie) merkitseminen
- 802.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa
- 802.05 Väylän pelaaminen loppuun

## 803 Heittopaikka

- 803.01 Esteet ja helpotukset
- 803.02 Valinnainen helpotus ja valinnainen uusintaheitto
- 803.03 Virheellinen peli

## 804 Heitto

- 804.01 Liiallinen ajankäyttö
- 804.02 Mandot
- 804.03 Peliin puuttuminen
- 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB)
- 804.05 Kadonnut kiekko
- 804.06 Varaheitot

## 805 Kilpailukäytännöt

- 805.01 Sääntöratkaisusta valittaminen
- 805.02 Tulosten laskeminen
- 805.03 Erityisolosuhteet ja paikallissäännöt

## 806 Harkinnanvaraiset säännöt

## 807 Kokeelliset säännöt

## 808 Sääntökysymyksiä ja vastauksia



# PDGA:n frisbeegolfin viralliset säännöt

## 800. Johdanto

### 800.01 Pelin kuvaus

Frisbeegolfissa on tarkoitus suorittaa rata alusta loppuun mahdollisimman pienellä heittomäärällä. Voittaja on se pelaaja, joka käyttää vaaditun rata kierroksen tai -kierrosten pelaamiseen vähiten heittoja (rangaistusheitot mukaan lukien).

Radan jokainen väylä aloitetaan avauspaikalta ja päätetään väylämaaliin eli koriin.

Avasheiton jälkeen pelaajat jatkavat siitä, mihin edellinen heitto pysähtyi. Pelattuaan väylän loppuun pelaajat siirtyvät seuraavan väylän avauspaikalle ja pelaavat väylän. Näin jatketaan, kunnes he ovat pelanneet radan kaikki väylät.

Frisbeegolfiradat on tavallisesti suunniteltu vaihtelevaan metsäiseen maastoon, jonka luonnolliset esteet rajoittavat kiekkojen lentoratoja. Luonnolliset esteet ovat oleellinen osa peliä, eivätkä pelaajat saa missään tapauksessa muuttaa niitä helpottaakseen väylän pelaamista. Pelaajien tulee pelata rata sellaisena se kuin se on ja jatkaa siitä, mihin edellinen heitto pysähtyi, ellei säännöissä toisin määrätä.

### 800.02 Sanasto

**Arvioitu heittopaikka** Ryhmän oikeaksi arvioima heittopaikka, josta peliä jatketaan kun heittopaikkaa ei ole merkitty.

**Arvioitu kiekon paikka** Ryhmän arvioima kiekon paikka, joka on mahdollisimman lähellä alkuperäistä kiekon paikkaa.

**Avaspaikka (tii)** Tiimaton tai -laatan reunojen rajaama alue. Jos tiimattoja tai -laattaa ei ole, katsotaan avauspaikan olevan suorakulmainen, kolmen metrin mittainen alue suoraan tiilinjasta taaksepäin.

**Drop zone** Kilpailunjohtajan määrittelemä vaihtoehtoinen tai pakollinen alue, jolta peliä jatketaan heittopaikan sijasta. Drop zone tulee merkitä avauspaikkaa vastaavalla tavalla, ja siitä pelataan kuten avauspaikalta. Avauspaikkaa voi käyttää drop zonena. Drop zone on heittopaikka (lie).

**Edellinen heittopaikka** Edellisen heiton merkkauksiekko mukainen heittopaikka. Jos merkkauksiekko on siirretty, käytetään arvioitua heittopaikkaa.

**Este** Mikä tahansa radan ominaisuus, joka haittaa pelaamista tavalla tai toisella.

**Harjoitusheitto** Kilpailukierroksen aikana heitetty yli kahden metrin heitto, joka ei muuta heittopaikkaa. Varaheitot, väärin pelatut heitot ja asentovirheet eivät ole harjoitusheittoja.

**Heitto** Kiekon lähettäminen liikkeelle siten, että se irtoaa pelaajasta ja aikaansaa uuden heittopaikan (lien).

**Heittopaikka (lie)** Pelialustalla, merkkauksekiekon takana oleva paikka, johon pelaaja asettuu sääntöjenmukaiseen heittoasentoon. Heittopaikka on 30 cm:n mittainen jana pelilinjalla suoraan merkkauksekiekon takareunasta taaksepäin. Väylän ensimmäisen heiton heittopaikka on avauspaikka. Myös drop zone on heittopaikka.

**Helpotus** Pelaajan heittopaikkaan tai lähiympäristöön tehty muutos, jossa este poistetaan tai jos se ei ole käytännöllistä, heittopaikan siirto.

**Kauimmainen pelaaja** Pelaaja, jonka heittopaikka on kauimpana väylämaalista.

**Keskitolppa** Tolppa tai putki, joka kannattelee maalikorin muita osia.

**Ketjujen kannatin** Rakenne, josta ketjut roikkuvat. Maalikorin yläosa.

**Ketjut** Maalikorin ketjut, joiden tarkoitus on pysäyttää kiekko ja ohjata se korin alaosaan.

**Kiekon paikka** Paikka, johon kiekko ensisijaisesti jää heiton jälkeen.

**Kilpailunjohtaja** Kilpailusta tai tapahtumasta vastuussa oleva henkilö. Termillä voidaan viitata sekä kilpailusta

vastaavaan henkilöön että useassa pelipaikassa pidettävän kilpailun yksittäisestä radasta vastaavaan henkilöön.

**Koriosa (kori)** Ylhäältä avoin korin osa, johon kiekon voi heittää suoraan tai ketjujen kautta.

**Mando (pakollinen reitti)** Yksi tai useampia kohteita, jotka kiekon tulee ohittaa määrätyltä puolelta, jotta väylä katsotaan hyväksytyksi pelatuksi. Mando rajoittaa kiekon reittiä avauspaikalta väylämaaliin.

**Merkkauksekiekko** Minikiekko tai edellisen heiton paikalleen jätetty kiekko, joka määrittää seuraavan heiton heittopaikan.

**Mini** Pieni kiekko, jolla merkataan heittopaikka. Ei käytetä heittämiseen.

**OB (pelialueen ulkopuolinen alue)** Kilpailunjohtajan ennen kilpailua määrittelemä alue, josta ei saa heittää ja jossa ei saa olla tukipisteitä heittäessä. Pelialueen rajaviiva määrittää pystysuuntaisen tason, joka ulottuu äärettömästi ylös- ja alaspäin. Pelialueen rajaviiva (OB-viiva) itsessään on pelialueen ulkopuolista aluetta.

**Par** Kilpailunjohtajan määrittelemä tietyn väylän tulos, jonka kilpapelajaan voisi olettaa saavuttavan virheettömällä pelillä tavanomaisissa sääoloissa siten, että pelaajalla on käytettävissään kaksi heittoa lähietäisyydeltä.

**Pelaajakokous** Kilpailunjohtajan ja pelaajien kokoontuminen ennen kilpailua. Pelaajat saavat pelaajakokouksessa ohjeet kilpailujärjestelyistä, radasta ja kilpailun aikana voimassa olevista erityisolosuhteista ja –säännöistä.

**Pelialue (In-bounds)** Mikä tahansa radan osa, joka ei ole pelialueen ulkopuolella (OB).

**Pelialusta** Pinta, yleensä maanpinta, joka kantaa pelaajan massan ja jolle pelaaja voi kohtuullisesti asettua heittoasentoon. Pelialusta voi sijaita toisen pelialustan ylä- tai alapuolella. Mikäli on epäselvää, onko pinta pelialustaa, kilpailunjohtaja tai virallinen toimitsija tekee päätöksen.

**Pelilinja** Kuvitteellinen, pelialustalla kulkeva linja väylämaalin keskipisteestä merkkauskiekon keskikohtaan ja siitä taaksepäin.

**Putti** 10 metristä tai sitä lähempää suoritettu heitto. Etäisyys mitataan merkkauskiekon takareunasta väylämaalin juureen.

**Rangaistusheitto** Ylimääräinen heitto, joka sääntöjen mukaan lisätään pelaajan tulokseen sääntörikkomuksen tai sääntöjen mukaisen uuden heittopaikan ottamisen vuoksi.

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

**Tiilinja** Avauspaikan edessä oleva linja tai kahden tiimerkin ulkokulmien välinen linja.

**Tilapäinen vesi** Veden kerääntymä, joka ei ole pelialueen ulkopuolella (OB) ja jota kilpailunjohtaja ei ole erikseen määrittänyt muuksi kuin tilapäiseksi vedeksi.

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

**Uusintaheitto** Ylimääräinen heitto, joka heitetään samalta heittopaikalta edellisen heiton sijasta.

**Varaheitto** Pelaajan, ryhmän tai toimitsijan hyväksymä ylimääräinen heitto, joka on osa vaihtoehtoisten heittojen sarjaa, jota voidaan käyttää silloin, kun sääntöjen tulkinnasta on erimielisyyttä tai kun halutaan säästää aikaa. Pelaajan tulokseen lasketaan vain yksi heittojen sarja lopullisen sääntötulkinnan jälkeen.

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

**Virallinen toimitsija** Kilpailussa nimetty henkilö, joka on oikeutettu ratkaisemaan sääntöjen oikeaa soveltamista koskevia kysymyksiä.

**Väylä** Yksittäinen numeroitu radan osa, joka pisteytetään erikseen.

**Väylämaali** Laite, yleensä kori, jonka tarkoituksena on määrittää väylän suorittaminen loppuun yksiselitteisesti. Kori koostuu keskitolppaan kiinnitetystä ketjuista, ketjujen kannattimesta ja koriosasta. Voidaan käyttää myös kohdemaalia, jossa on merkitty alue, johon tulee osua.

**Väylän suorittaminen loppuun (Hole Out)** Väylän pelaaminen loppuun sääntöjen mukaisesti.

**800.03 Muunnokset**

Säännöissä käytetään aina metrijärjestelmän yksiköitä. Jos käytössä on vain brittiläisen yksikköjärjestelmän mukaisia mittalaitteita, käytetään seuraavia arvoja. Pelaajat tai toimitsijat eivät saa käyttää mitään muita muunnostaulukoita.

**Metrijärjestelmä**

10 metriä  
5 metriä  
3 metriä  
2 metriä  
1 metriä  
30 senttimetriä

**Brittiläinen järjestelmä**

32 jalkaa 10 tuumaa  
16 jalkaa 5 tuumaa  
9 jalkaa 10 tuumaa  
6 jalkaa 6 tuumaa  
3 jalkaa 3 tuumaa  
11 3/4 tuumaa

**800.04 Linkit**

**Säännöt** [pdga.com/rules](https://pdga.com/rules)

**Sääntö Q&A** [pdga.com/rulesqa](https://pdga.com/rulesqa)

**Kilpailuopas**

[pdga.com/rules/competition-manual](https://pdga.com/rules/competition-manual)

**PDGA:n ratatietokanta**

[pdga.com/course\\_directory](https://pdga.com/course_directory)

**Tekniset Standardit**

[pdga.com/tech-standards](https://pdga.com/tech-standards)

## 801. Yleistä

**801.01 Sääntöjen noudattaminen**

A. Nämä säännöt on suunniteltu reilun pelin hengen edistämiseksi kaikkien pelaajien keskuudessa. Sääntöjä tulkitessaan pelaajien tulee käyttää sitä sääntöä, joka lähimmin käsittelee kyseistä tilannetta. Jos jotakin tilannetta ei täsmällisesti määritellä säännöissä, noudatetaan reiluuden periaatetta. Reiluuden määrittämiseen on usein paras käyttää lähintä olemassa olevaa sääntöä tai säännön henkeä.

B. Pelaajien tulee huomauttaa sääntörikkomuksesta välittömästi, kun se on selkeästi havaittu.

C. Jos sääntötulkinnasta ei olla varmoja, voidaan yrittää selvittää tilanne viralliselta toimitsijalta. Mikäli toimitsijaa ei ole heti saatavilla, voidaan jatkaa varaheitoilla säännön 804.06 mukaisesti.

D. Pelaajalle ei voida antaa varoitusta, ellei säännöissä erikseen ole annettu mahdollisuutta varoitukseen. Varoitukset eivät säily voimassa kierrokselta toiselle tai playoff-ratkaisuun.

E. Sääntörikkomuksesta, joka johtaa varoitukseen, voi huomauttaa kuka tahansa ryhmän pelaaja tai virallinen toimitsija. Varoitus annetaan tiedoksi ryhmän kaikille pelaajille, ja se merkitään tuloskorttiin.

F. Sääntörikkomuksesta, joka johtaa yhteen tai useampaan rangaistusheittoon, voi huomauttaa kuka tahansa ryhmän pelaaja tai virallinen toimitsija. Jos huomautuksen tekee pelaaja, tulee toisen pelaajan vahvistaa tämä.

G. Jos ei toisin mainita, tulee ryhmän päätöksen aina olla enemmistöpäätös tai virallisen toimitsijan päätös.

H. Heitto tai muu pelaajan toiminta, joka rikkoo useampaa kuin yhtä rangaistusheittoon johtavaa sääntöä kerralla, tuomitaan sen säännön mukaan, josta annetaan eniten rangaistusheitoja. Mikäli sääntörikkomukset johtaisivat samaan rangaistukseen, annetaan rangaistus sen säännön mukaan, jota ensin rikottiin.

**801.02 Pelissä käytettävät kiekot**

A. Pelikiekkojen on noudatettava kaikkia PDGA:n kielkoja koskevia teknisiä määräyksiä (Official PDGA Technical Standards Document).

B. 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.

C. Murtuneet tai reikiintyneet kiekot ovat kiellettyjä.

D. Jos toinen pelaaja tai virallinen toimitsija epäilee kiekon sääntöjenmukaisuutta, kiekkoa pidetään sääntöjen vastaisena, ellei kilpailujohtaja sitä erikseen hyväksy.

E. Sääntöjen vastaista kiekkoa kierroksen aikana heittävälle pelaajalle määrätään kaksi rangaistusheittoa ilman varoitusta. Pelaaja, joka toistuvasti heittää tällaista kiekkoa, voidaan sulkea kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.3 mukaisesti.

F. Kaikki pelikiekot, paitsi minit, on merkittävä yksilöllisesti. Pelaajan heittäessä merkitemätöntä kiekkoa ensimmäisen kerran hänelle annetaan varoitus, ja toistuvista rikkeistä määrätään kustakin rangaistusheitto.

### 801.03 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. Mitään välinettä ei saa käyttää suuntaamisen apuna. Heittopaikalla voidaan käyttää pyyhettä tai pehmustetta, mikäli sen paksuus painettuna on alle 1 cm.

B. Jos toinen pelaaja tai virallinen toimitsija epäilee välineen sääntöjenmukaisuutta, välinettä pidetään sääntöjen vastaisena, ellei

kilpailujohtaja sitä erikseen hyväksy.

C. Sääntöjen vastaista välinettä kierroksen aikana käyttävälle pelaajalle määrätään kaksi rangaistusheittoa ilman varoitusta. Pelaaja, joka toistuvasti käyttää sääntöjen vastaista välinettä, voidaan sulkea kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.3 mukaisesti.

### 801.04 Käyttäytyminen

A. Pelaaja ei saa heittää ennen kuin hän on varmistunut siitä, ettei kiekko häiritse toisia pelaajia tai aiheuta vaaraa läsnäolijoille.

B. Pelaajien on seurattava ryhmän muiden pelaajien heittoja auttaakseen kiekkojen etsimisessä ja varmistaakseen sääntöjen noudattamisen.

C. 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, laukujen heittäminen tai potkiminen, merkkauksiekkojen heittäminen ja heittovuorossa olevan pelaajan edelle liikkuminen. Varoituksen huutamista ei pidetä käyttäytymisrikkeenä, jos huuto on oikea-aikainen ja sillä pyritään välttämään kiekon osuminen henkilöön.

D. Sääntöjen edellyttämästä toiminnasta kieltäytyminen on käyttäytymisriike. Tällaisia tehtäviä ovat esimerkiksi kadonneen kiekon etsinnässä avustaminen, kiekkojen tai varusteiden asianmukainen siirtäminen ja tulosten kirjaaminen oikein.

E. Roskaaminen on käyttäytymisriike.

F. Tupakoivien pelaajien ei tule antaa savun häiritä muita pelaajia. Tupakantumppien heittämistä maahan pidetään roskaamisena.

G. Jos pelaaja tekee käyttäytymisrikkeen, virallinen toimitsija tai kuka tahansa rikkeestä kärsivä pelaaja voi antaa sääntöjen rikkojalle varoituksen. Varoitettava pelaaja voi olla toisesta ryhmästä. Jokaisesta seuraavasta saman kierroksen aikana tapahtuvasta minkä tahansa käyttäytymissäännön rikkomisesta pelaajalle tuomitaan yksi rangaistusheitto. Toistuva käyttäytymissääntöjen rikkominen voi johtaa pelaajan sulkemiseen kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.3 mukaisesti.

### 801.05 Heittojärjestys

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

B. Avausjärjestys myöhemmillä väylillä määräytyy edellisen väylän tulosten perusteella siten, että edellisellä väylällä parhaan tuloksen saanut heittää ensin. Tasatulokset ratkaistaan tarkastelemalla väylätuloksia taaksepäin, kunnes järjestys selvää.

C. Kun kaikki ryhmän pelaajat ovat heittäneet avausheittonsa, peliä jatkaa aina kulloinkin kauimmainen pelaaja.

D. Pelin kulun nopeuttamiseksi myös toinen pelaaja voi heittää ensin, mikäli kauimmainen pelaaja siihen suostuu.

E. Kilpailun aikana yksikään ryhmä ei saa ohittaa edellä olevaa ryhmää, ellei edellä olevan ryhmän ole sääntöjen mukaan tai virallisen toimitsijan määräyksestä väistettävä takaa tulijoita.

F. Väärällä vuorolla heittäminen on käytösrikkomus.

### 801.06 Harjoitusheitot

A. Harjoitusheitosta kierroksen aikana pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.

## 802. Pelaaminen

### 802.01 Avausheitto

A. Kunkin väylän pelaaminen alkaa avauspaikalta suoritettulla heitolla. Kun kiekko irtaoo heittäjän kädestä, heittäjän on koskettava avauspaikan pintaa vähintään yhdellä tukipisteellä, ja kaikkien tukipisteiden on oltava avauspaikan alueen sisäpuolella. Ennen kiekon irtoamishetkeä ja sen jälkeen tukipisteitä saa olla myös avauspaikan ulkopuolella, mutta ei irtoamishetkellä.

B. Tukipisteiden kosketus avauspaikan ulkopuolelle kiekon irrotushetkellä on heittoasentovirhe, ja se käsitellään sääntöjen 802.04 E ja F mukaan.

### 802.02 Kiekon paikka

A. Kiekon paikka määritetään siihen kohtaan, johon se jää paikalleen ensimmäisen kerran.

B. Kiekon katsotaan jääneen paikalleen, kun se ei enää liiku heiton voimasta. Jos kiekko on veden tai puun osien varassa ja liikkuu ainoastaan veden, tuulen tai puun osien liikkeen vuoksi, sen katsotaan jääneen paikalleen.

C. Jos kiekko jää paikalleen pelialustan ylä- tai alapuolelle, sen paikka on pelialustalla kohtisuoraan kiekon ala- tai yläpuolella.

E. Jos heitetty kiekko hajoaa kappaleiksi heiton aikana, kiekon paikka määritetään suurimman palan mukaan.

### 802.03 Heittopaikan merkitseminen

A. Heitetyn kiekon paikka pelialueella pelialustalla määrittää heittopaikan (lien).

B. Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää minikiekkoa heittopaikan merkitsemiseen. Mini asetetaan pelialustalle pelilinjalle siten, että se koskee heitetyn kiekon etureunaa.

C. Heittopaikka pitää merkitä minillä seuraavissa tilanteissa:

(1) Arvioidun heittopaikan merkitseminen;

(2) Pelialustan ylä- tai alapuolella olevan kiekon merkitseminen (katso 802.02.C);

(3) Heittopaikan siirtäminen metrin sisällä OB-alueesta (katso 802.03.D);

(4) Heittopaikan siirtäminen helpotuksen vuoksi (katso 803.01).

D. Jos heitetyn kiekon paikka on pelialueella metrin sisällä OB-linjasta, heittopaikka voidaan merkitä minillä pelialustalle mihin kohtaan tahansa 1 metrin mittaista janaa, joka kulkee heitetyn kiekon keskipisteen kautta kohtisuoraan OB-linjan lähimpään pisteeseen, vaikka tämä siirtäisi heittopaikan lähemmäksi väylämaalia. Heittopaikan merkitsemistä varten OB-linja katsotaan pystysuoraksi tasoksi.

E. Jos suuri kiinteä este estää pelaajaa ottamasta sääntöjen mukaista heittoasentoa merkkaukiekon takana, pelaajan tulee merkitä heittopaikka minillä pelialustalle välittömästi tuon esteen taakse pelilinjalla.

F. Jos merkkaukiekko on siirretty alkuperäiseltä paikaltaan ennen heittoa, se palautetaan alkuperäiseen paikkaan merkitsemään arvioitua heittopaikkaa.

G. Ensimmäisestä heittopaikan merkitsemisvirheestä annetaan pelaajalle varoitus. Jokaisesta myöhemmästä

saman kierroksen aikana tapahtuneesta merkintävirheestä pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.

#### **802.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa**

A. Pelaajan on valittava sellainen heittoasento, joka liikuttaa vähiten mitä tahansa radalle ominaista tai pysyvää estettä. 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. Kun kiekko irtoaa pelaajasta:

(1) Pelaajalla on oltava pelialustalla vähintään yksi tukipiste heittopaikalla; ja

(2) pelaajan yksikään tukipiste ei saa koskea merkkaukiekkoon. Pelaajalla ei saa myöskään olla tukipistettä pelialustalla tai jonkin esineen päällä paikassa, joka on lähempänä väylämaalia kuin merkkaukiekon takareuna; ja

(3) pelaajan kaikkien tukipisteiden on oltava pelialueella (in-bounds).

C. Tukipiste saa koskea merkkaukiekkoon tai sen etupuolelle kiekon irtoamisen jälkeen, paitsi putatessa.

D. Putti. Mikä tahansa heitto enintään 10 metrin etäisyydeltä väylämaalista on putti. Etäisyys mitataan väylämaalin juuresta merkkaukiekon takareunaan. Tukipisteen kosketus merkkaukiekon takareunaa lähempänä sen jälkeen kun kiekko irtoaa kädestä katsotaan asentovirheeksi. Pelaajan on osoitettava pysyvänsä tasapainossa ennen kuin lähestyy väylämaalia heiton jälkeen.

E. Kierroksen ensimmäisestä heittoasentovirheestä annetaan pelaajalle varoitus. Myöhemmät heittoasentovirheet samalla kierroksella aiheuttavat rangaistusheiton lisäämisen pelaajan tulokseen. Heittäjä itse ei voi huomauttaa eikä vahvistaa heittoasentovirhettä.

F. Virheellistä heittoa ei saa käyttää. Pelaajan on heitettävä uudestaan samasta heittopaikasta ennen kuin muut pelaajat jatkavat pelaamistaan.

### 802.05 Väylän pelaaminen loppuun

A. Korit: Väylän pelaamiseksi loppuun kiekon on irrottava pelaajasta ja pysähdyttävä ketjujen kannattelemaksi tai korin koriosan pohjan ja reunojen sisäpuolelle. Kiekko voi olla myös keskitalon tukema. Jos kiekko päätyy koriin koriosan yläreunan alta (korin läpi) tai ketjujen kannattimen yläpuolelta (korin katon läpi), väylää ei ole pelattu loppuun.

B. Kohdemaalit: Kiekon on irrottava pelaajasta ja osuttava kilpailunjohtajan määrittämään osuma-alueeseen.

## 803. Heittopaikka

### 803.01 Esteet ja helpotukset

A. Heittoasennon tai heittoliikkeen esteet: Alla kuvattavia tilapäisiä esteitä lukuun ottamatta pelaaja ei saa siirtää mitään esteitä radalla. Helpotusta ei myönnetä puistovarusteiden (esim. kyltit, roskasäiliöt, ruokailupöydät) osalta, koska niiden katsotaan olevan osa rataa. Pelaaja voi pyytää muita pelaajia tai katsoja siirtymään tai siirtämään tavaroitaan heittopaikalta tai pelilinjalta.

B. Heittoasentoon vaikuttavat tilapäiset esteet: Pelaaja voi saada helpotuksen vain seuraavista heittopaikalla tai sen takana

olevista tilapäisistä esteistä: tilapäinen vesi, irtolehdet tai roskat, puista irronneet oksat, moottoriajoneuvot, vahingolliset tai haitalliset hyönteiset tai eläimet, pelaajien varusteet, katsojat ja mikä tahansa muu kilpailunjohtajan ennen kierrosta määrittämä esine tai alue. Pelaajan on ensin yritettävä siirtää estettä. Jos esteen siirtäminen on epäkäytännöllistä tai mahdotonta, pelaaja saa siirtää heittopaikkansa pelilinjalla taaksepäin lähimpään mahdolliseen paikkaan korkeintaan viiden metrin päähän alkuperäisestä paikasta. Kilpailunjohtaja voi sallia myös viittä metriä pidemmän siirtomatkan.

C. Ratavarustuksen saa korjata tarkoituksenmukaiseksi, ja siirretyt esteet voi palauttaa paikoilleen.

D. Jos pelaaja rikkoo esteitä tai helpotuksia koskevia sääntöjä, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto ilman varoitusta.

E. Jos pelaaja tarkoituksellisesti vahingoittaa mitä tahansa radalla olevaa, hänen tulokseensa lisätään ilman varoitusta kaksi rangaistusheittoa. Pelaaja voidaan myös sulkea kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.3. mukaisesti.

### 803.02 Valinnainen helpotus ja valinnainen uusintaheitto

A. Valinnainen helpotus: Pelaaja voi milloin tahansa ottaa valinnaisen helpotuksen. Tällöin hän saa valita uuden heittopaikan mistä tahansa pelilinjaltaan, mutta ei lähempää väylämaalia. Pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.

B. Valinnainen uusintaheitto: Pelaaja voi koska tahansa valita heittävänsä uudestaan edelliseltä heittopaikalta. Heittäjän tulokseen merkitään alkuperäisen heiton lisäksi yksi rangaistusheitto.

**803.03 Virheellinen peli**

A. Jokaisen pelaajan vastuulla on pelata rata oikein. Ennen kilpailun alkamista pelaajien tulee osallistua pelaajakokoukseen ja selvittää radalla vallitsevat erityisolosuhteet ja -säännöt kuten lisäväylät, poikkeavat avauspaikat ja väylämaalien sijainnit, pelialueen rajat, pakolliset reitit ja drop zonet.

B. Virheellinen peli on tapahtunut, jos pelaaja ei suorita jokaista radan väylää määrätysti ja oikeassa järjestyksessä, tai on heittänyt minkä tahansa heiton väärältä heittopaikalta.

C. Vaikka virheellisen pelin säännöt vaikuttaisivat saman ryhmän pelaajiin eri tavalla, ryhmän on kuitenkin pysyttävä yhdessä väylän pelaamisen ajan, jotta voidaan varmistaa oikeat tulokset ja sääntöjen noudattaminen.

D. Jos virheellinen peli havaitaan vasta kun pelaaja on jo luovuttanut tulokorttinsa, virheellistä peliä ei korjata pelaamalla uudelleen, vaan tulokorttiin lisätään kaksi rangaistusheittoa.

E. Virheelliseksi peliksi ei lueta heittoasentovirhettä tai harjoitusheittoa.

F. Jos pelaaja on pelannut tarkoituksella virheellisesti saavuttaakseen etua, häntä rangaistaan Kilpailuoppaan kohdan 3.3 mukaisesti.

G. Virheellisiä pelejä ovat:

(1) Väärä heittopaikka. Pelaaja on heittänyt:

(A) avausheittonsa avauspaikalta, joka ei ole kyseisen väylän määrätty avauspaikka; tai,

(B) heittopaikalta, joka ei ole edellisen heiton määräämä; tai,

(C) pelialueen ulkopuolelta kun heittopaikka olisi ollut pelialueella; tai,

(D) heittopaikalta, joka oli virheellisesti mandon kiertäneen heiton paikka.

Jos virhe havaitaan ennen pelaajan seuraavaa heittoa, pelaajan on jatkettava peliä oikeasta heittopaikasta ja hänelle lisätään yksi rangaistusheitto virheellisestä pelistä. Jos virhe havaitaan vasta pelaajan seuraavan heiton jälkeen, pelaaja pelaa väylän normaalisti loppuun. Hänen tulokseensa lisätään tällöin kaksi rangaistusheittoa.

(2) Väärä väylämaali (kori). Pelaaja heittää kiekon väylämaaliin, joka ei ole kyseisen väylän väylämaali. Jos virhe havaitaan ennen pelaajan seuraavaa heittoa, pelaaja jatkaa suoraan kyseisen maalin alla olevasta heittopaikasta. Jos kyseinen väylämaali on kori, kiekko on pelialustan yläpuolella ja peli jatkuu säännön 802.02.C mukaisesti. Jos pelaaja on jo heittänyt avausheittonsa seuraavalla väylällä, hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa.

(3) Väylän suorittaminen loppuun virheellisesti. Jos pelaaja heittää avausheittonsa seuraavalla väylällä suorittamatta edellistä väylää loppuun, hänen tuloksekseen edelliseltä väylältä merkitään heitetty heitot lisättynä yhdellä heitolla väylän suorittamiseksi sekä kaksi rangaistusheittoa virheellisestä pelistä. Pelaaja ei palaa pelaamaan edellistä väylää loppuun. Jos pelaaja jättää tahallisesti väylän suorittamatta loppuun, hänen katsotaan keskeyttäneen kilpailun.

(4) Väylien pelaaminen väärässä järjestyksessä. Pelaaja pelaa väyliä väärässä järjestyksessä. Pelaaja jatkaa radan pelaamista oikeassa järjestyksessä.

Väärässä järjestyksessä pelattujen tai yli hypätyjen väylien määrästä riippumatta pelaajan tulokseen lisätään yhteensä kaksi rangaistusheittoa. Loppuun pelattujen väylien tulokset pysyvät ennallaan, eikä loppuun suoritettuja väyliä pelata uudestaan.

(5) Myöhästymisen vuoksi pelaamatta jäänyt väylä. Myöhästymisen vuoksi pelaamatta jääneestä väylästä pelaajalle merkitään väylän par-lukema ja lisätään neljä rangaistusheittoa Kilpailuoppaan kohdan 1.5 B mukaisesti.

(6) Pelaamatta jäänyt väylä. Kierros on päättynyt, ja pelaajalta on jäänyt väylä heittämättä. Pelaajalle merkitään väylän par-lukema ja lisätään neljä rangaistusheittoa, kuten myöhästymisen vuoksi pelaamatta jääneestä väylästä.

(7) Väärä väylä. Pelaaja on jättänyt rataan kuuluvan väylän pelaamatta ja sen sijaan suorittanut loppuun väylän, joka ei kuulu kyseisen kierroksen rataa. Pelaajalle merkitään pelatun väylän väylätulos ja lisätään kaksi rangaistusheittoa.

(8) Ylimääräinen väylä. Pelaaja on suorittanut loppuun väylän, joka ei kuulu kyseisen kierroksen rataa. Pelaajalle merkitään kaksi rangaistusheittoa. Ylimääräisen väylän tulosta ei merkitä.

## 804. Heitto

### 804.01 Liiallinen ajankäyttö

A. Pelaajan on suoritettava heittonsa 30 sekunnin kuluessa siitä, kun

(1) edellinen heittäjä on heittänyt; ja

(2) pelaajalla on ollut kohtuullinen aika saapua kiekkonsa luokse; ja

(3) pelialue on tyhjä ja häiriötön.

B. Ensimmäisestä 30 sekunnin aikarajan ylityksestä on pelaajalle annettava varoitus liiallisesta ajankäytöstä. Jokaisesta seuraavasta saman kierroksen aikana tapahtuneesta aikarajan ylityksestä määrätään pelaajalle yksi rangaistusheitto.

### 804.02 Mandot

A. Mandot rajoittavat reittiä avauspaikalta väylämaaliin. Kiekon on ohitettava mando oikealta (määrätyltä) puolelta ennen kuin väylä on suoritettu loppuun. Mando on ohitettu, kun kiekon paikka on mandolinjan takana.

(1) Mandolinja on kilpailunjohtajan tai ratasuunnittelijan merkitsemä linja, joka määrittää milloin kiekko on ohittanut mandon oikealta tai väärältä puolelta.

(2) Jos mandolinjaa ei ole merkitty, mandolinja on suora linja, joka kulkee mandon läpi ja on kohtisuorassa siihen linjaan, joka yhdistää mandon edelliseen mandoon, tai jos edellistä mandoa ei ole, kohtisuorassa siihen linjaan, joka yhdistää mandon avauspaikkaan.

(3) Jos tuplamandon mandolinjaa ei ole merkitty, mandolinja on suora linja, joka yhdistää kaksi mandoa ja jatkuu suoraan mandojen läpi molempiin suuntiin.

B. Heitto on ohittanut mandon väärin, jos kiekko on ohittanut mandon väärältä puolelta ja kiekon paikka on kokonaisuudessaan mandolinjan takana.

C. Jos heitto on ohittanut mandon väärin, pelaajalle merkitään yksi rangaistusheitto. Seuraavan heiton heittopaikka on tälle

mandolle määrättyä drop zonella.

D. Jos drop zona ei ole määrätty, pelaaja jatkaa edelliseltä heittopaikalta.

E. Jos mandolinja on ylitetty oikein, mutta pelaajan myöhempi heitto ylittää mandolinjan uudelleen mandon oikealta puolelta mutta väärään suuntaan, mandolinjaa ei katsota enää ylitettyksi oikein vaan se tulee ylittää uudestaan oikein. Suoritetun väylän heittopaikat yhdistävän linjan tulee kulkea kaikkien mandojen oikealta puolelta.

F. Tulkittaessa kaikkia niitä sääntöjä jotka liittyvät heittopaikan merkitsemiseen, heittoasentoon, esteisiin ja helpotukseen, lähin vielä ohittamaton mando ajatellaan väylämaailiksi jos pelilinja ei kulje kyseisen mandon oikealta puolelta.

### 804.03 Peliin puuttuminen

A. Toiseen pelaajaan, katsojaan tai eläimeen osumisen jälkeen peliä jatketaan siitä, mihin kiekko jäi paikalleen.

B. Jos kiekko otettiin kiinni tai sen kulkuun vaikutettiin tarkoituksellisesti, heittopaikka merkitään mahdollisimman lähelle pistettä, jossa kiekon kulkuun vaikutettiin.

C. Jos paikoilleen jäänyttä kiekkoa siirretään, kiekko palautetaan mahdollisimman lähelle alkuperäistä sijaintiaan (katso 802.02.E). Jos merkkauksiekkoa siirretään, se palautetaan arvioituun heittopaikkaan mahdollisimman lähelle alkuperäistä sijaintiaan (katso 802.03.F)

D. Jos pelaaja tietoisesti puuttuu toisen pelaajan peliin millä tahansa seuraavista tavoista, rangaistaan häntä kahdella

rangaistusheitolla:

(1) Muuttaa heitetyn kiekon lentosuuntaa (muuten kuin estääkseen loukkaantumisen); tai,

(2) Siirtää heitettyä kiekkoa tai miniä (muuten kuin tunnistaakseen, hakeakseen tai merkitäkseen); tai,

(3) Piilottaa heitetyn kiekon tai minin.

E. Pelaajalla on oikeus uusintaheittoon, mikäli hänen heittoonsa on puututtu kohdan 804.03.D.1 mukaisesti.

F. Pelaajien ei tule seisoa sellaisessa paikassa tai jättää varusteitaan siten, että se voi johtaa peliin puuttumiseen. Pelaaja voi vaatia muita pelaajia väistymään tai siirtämään varusteitaan, jos nämä voivat vaikuttaa hänen heittoonsa. Kieltäytyminen tästä on käyttäytymisriike.

G. Heittäjän luvalla heittoon puuttumista ei lasketa rangaistavaksi peliin puuttumiseksi, mikäli sillä estetään kiekon katoaminen. Jos kiekon rataa vaikutetaan tällä tavalla, kiekko tuomitaan kadonneeksi.

### 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB)

A. Kiekko on pelialueen ulkopuolella (OB:lla), jos sen paikka on selvästi ja kokonaan pelialueen ulkopuolella, eli mikään osa siitä ei ole pelialueen sisäpuolella. Katso sääntökohdasta 802.02.B, milloin kiekon katsotaan jääneen paikalleen veteen tai puun osien kannattamaksi.

B. Pelialueen rajalinja (OB-linja) itsessään on pelialueen ulkopuolista aluetta.

C. Kadonnut kiekko tuomitaan pelialueen ulkopuolella olevaksi, jos voidaan kohtuullisesti olettaa, että kiekko jäi paikalleen pelialueen ulkopuolella. Mikäli tällaista näyttöä ei ole, kiekkoa pidetään kadonneena ja peliä jatketaan sääntökohdan 804.05 mukaisesti.

D. Jos pelaajan kiekon tuomitaan olevan pelialueen ulkopuolella, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto. Pelaaja voi valita seuraavaksi heittopaikaksi jonkin seuraavista:

(1) Edellisen heittopaikan; tai,

(2) Heittopaikan, joka on korkeintaan yhden metrin päässä kohtisuoraan siitä kohdasta, jossa kiekko viimeksi ylitti pelialueen rajalinjan. Näin voidaan menetellä, vaikka tämä veisi heittopaikan lähemmäksi väylämaalia; tai,

(3) Määritellyltä drop zonelta, mikäli sellainen on osoitettu.

Kilpailunjohtaja voi rajoittaa näitä vaihtoehtoja vain PDGA Tour Managerilta erikseen anotulla luvalla.

E. Pelialueen rajalinja (OB-linja) muodostaa pystysuoran tason. Jos pelaajan heittopaikka merkitään korkeintaan yhden metrin sisälle rajalinjasta, tämä korkeintaan metrin helpotus voidaan mitata korkeussuunnassa mistä tahansa kohdasta tätä pystysuoraa tasoa.

F. Jos heittäjä liikuttaa kiekkoa ennen kuin on ratkaistu, onko kiekko pelialueella, kiekon tuomitaan olleen pelialueen ulkopuolella.

#### 804.05 Kadonnut kiekko

A. Kiekko tuomitaan kadonneeksi, mikäli pelaaja ei löydä sitä kolmen minuutin kuluessa siitä, kun hän saapuu paikalle, jossa kiekko

viimeksi nähtiin. Kuka tahansa ryhmän pelaajista, tai virallinen toimitsija, voi aloittaa kolmen minuutin ajanoton ja tämä on ilmoitettava koko ryhmälle. Ryhmän kaikkien pelaajien on osallistuttava kiekon etsintään. Kiekko tuomitaan kadonneeksi kolmen minuutin päätyttyä.

B. Jos pelaajan kiekko julistetaan kadonneeksi, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto. Pelaaja jatkaa peliä edelliseltä heittopaikalta.

C. Kilpailun johtaja voi määritellä tietyille väylille drop zonen kadonneille kiekkoille. Jos drop zone on määritelty, pelaaja voi heittää siitä tai edelliseltä heittopaikalta. Kaikissa tapauksissa pelaajan tulokseen lasketaan alkuperäinen heitto ja lisätään yksi rangaistusheitto.

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

E. Jos merkkausekierro katoaa, pelaaja jatkaa arviodulta heittopaikalta ilman rangaistusheittoja.

#### 804.06 Varaheitot

A. Varaheitot ovat ylimääräisiä heittoja, joita ei lasketa pelaajan tulokseen, ellei niitä lopulta käytetä väylän loppuun pelaamisessa. Varaheiton heittäminen on suositeltavaa kaikissa tilanteissa, joissa oikean heittopaikan tulkinta on epäselvä ja varaheiton heittäminen nopeuttaisi peliä, tai joissa pelaaja on eri mieltä sääntötulkinnasta. Käyttämättä jääneitä heittoja ei lasketa pelaajan tulokseen eikä niitä tulkita harjoitusheittoiksi, kunhan pelaaja ennen heittoa ilmoittaa, että kyseessä on varaheitto.

B. Varaheittojen käyttäminen on tarkoituksenmukaista seuraavissa tilanteissa:

(1) Ajan säästäminen. Pelaaja voi ilmoittaa heittävänsä varaheiton, jos

a) ei voida helposti määrittää kiekon paikkaa ; ja

b) ryhmän enemmistö on sitä mieltä, että varaheiton heittäminen voi säästää aikaa, ja

c) alkuperäinen kiekko voi olla ulkona pelialueelta, kadonnut tai kiertänyt mandon väärin.

Tällaisen varaheiton yhteydessä heittäjä pelaa väylän loppuun siitä heittopaikasta, jonka ryhmä tai virallinen toimitsija määrittelee sääntöjen mukaan oikeaksi.

(2) Ryhmän tai virallisen toimitsijan ratkaisun kiistäminen: Pelaaja voi heittää sarjan varaheittoja suorittaakseen väylän loppuun, mikäli hän on eri mieltä ryhmän päätöksestä eikä virallista toimitsijaa ole saatavilla, tai jos pelaaja on eri mieltä toimitsijan päätöksestä. Molempien heittosarjojen tulokset kirjataan. Kierroksen jälkeen kilpailunjohtaja antaa lopullisen sääntötulkinnan ja sen mukainen tulos jää voimaan.

C. Varaheittoa ei voi jälkikäteen tulkita valinnaiseksi uusintaheittoksi.

## 805. Kilpailukäytännöt

Kilpailukäytännöistä, joita ei käsitellä tässä, löydät tietoa Kilpailuoppaasta (esimerkiksi

pelin aloitus, sade tai vaaralliset olosuhteet, kilpailusta sulkeminen ja kilpailukielto, pelaajien jakaminen ryhmiin ja lohkoihin, tasatulosten ratkaisu, pelaajaluokat ja kelpoisuus sekä toimitsijat).

### 805.01 Sääntöratkaisusta valittaminen

A. Jos ryhmä ei pysty ratkaisemaan sääntötulkintaa, heittäjän kanta ratkaisee (pelaajan etu). Kuka tahansa pelaaja voi kuitenkin pyytää virallista toimitsijaa ratkaisemaan kiistan, ja toimitsijan ratkaisu kumoaa ryhmän ratkaisun. Jos joku pelaajista haluaa valittaa ryhmän ratkaisusta, on hänen viipymättä ja selkeästi ilmaistava tämä ryhmälle.

B. Jos virallinen toimitsija on välittömästi tavoitettavissa, ryhmä siirtyy sivuun odottamaan toimitsijan ratkaisua ja antaa muiden ryhmien ohittaa heidät.

C. Jos toimitsijaa ei ole välittömästi tavoitettavissa, ryhmä voi ratkaista tilanteen toisella kahdesta mahdollisesta tavasta. Ryhmä voi ratkaista tilanteen pelaajan edun mukaan ja jatkaa peliä. Vaihtoehtoisesti voidaan käyttää varaheittoja. Jos pelaaja ei halua jatkaa ryhmän ratkaisun mukaisesti, hän voi ilmoittaa heittävänsä varaheittojen sarjan säännön 804.06.B mukaisesti. Varaheittojen käyttöä suositellaan kaikissa tilanteissa, joissa heittäjä on eri mieltä ryhmän tai virallisen toimitsijan ratkaisusta.

D. Pelaaja voi valittaa virallisen toimitsijan ratkaisusta kilpailunjohtajalle. Jos kilpailunjohtaja on välittömästi tavoitettavissa, valitus käsitellään heti. Ryhmä siirtyy sivuun

odottamaan kilpailunjohtajan päätöstä. Jos kilpailunjohtaja ei ole välittömästi tavoitettavissa, ryhmä jatkaa pelaamista virallisen toimitsijan ratkaisun mukaan. Valitus tulee käsitellä heti, kun se on kohtuullisesti mahdollista. Kilpailunjohtajan ratkaisu on lopullinen.

E. Jos ryhmän tai virallisen toimitsijan ratkaisu kumotaan, toimitsija tai kilpailunjohtaja voi reilun periaatetta noudattaen säilyttää heittäjän tuloksen ennallaan tai muuttaa sitä sääntöjen oikeaa tulkintaa vastaavaksi. Väylän tai väylien uudelleen pelaamista tulee käyttää vain tilanteissa, joissa kilpailunjohtaja harkitsee sen reilummin ratkaisuksi.

#### 805.02 Tulosten laskeminen

A. Pelaaja, jonka nimi on tulokortissa tai -korteissa ensimmäisenä, on ensisijaisesti vastuussa ryhmän tulokorttien noutamisesta.

B. Ryhmän pelaajien tulee kierrättää tulosten kirjaustehtävää tasapuolisesti. Tästä voidaan poiketa, jos yksi pelaajista tai erillinen kirjaaja tarjoutuu toimimaan tulosten kirjaajana, ja koko ryhmä hyväksyy tämän toimintatavan.

C. Kun väylä on pelattu loppuun, kutsuu kirjaaja pelaajia nimeltä. Kutsuttu pelaaja ilmoittaa tuloksensa selkeästi ja kuuluvasti siten, että kirjaaja ja ryhmän muut jäsenet kuulevat sen. Kirjaaja merkitsee tuloksen tulokorttiin ja toistaa tuloksen ääneen siten, että kaikki ryhmän pelaajat kuulevat sen. Jos pelaajan ilmoittamasta tuloksesta on erimielisyyttä, ryhmän on tarkasteltava väylää uudelleen ja pyrittävä päättämään oikeaan tulokseen. Jos ryhmä ei pääse yhteyssymäryyksen pelaajan tuloksesta, heidän on toimittava säännön 805.01 mukaisesti.

D. Kirjaaja merkitsee tulokorttiin kunkin pelaajan väyläkohtaisen tuloksen heittojen kokonaismääränä sisältäen mahdolliset rangaistusheitot. Kierroksen kokonaistulos merkitään kaikkien väylätulosten yhteistuloksena sisältäen kaikki rangaistusheitot.

Merkinnän puuttuminen, tai minkä tahansa muun merkintätavan kuin luvun käyttäminen, tulkitaan virheelliseksi tulosmerkinnäksi, ja siitä rangaistaan alla olevan säännön mukaisesti.

E. Varoitukset ja sääntörikkomuksista aiheutuneet rangaistusheitot on merkittävä tulokorttiin.

F. 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. Pelaaja kantaa vastuun korttiinsa kirjatusta tuloksesta myös silloin, jos tulokortti palautetaan allekirjoittamattomana.

G. Jokainen pelaaja vastaa siitä, että hänen tulokorttinsa palautetaan 30 minuutin kuluessa kierroksen päättymisestä. Kierros on virallisesti päättynyt kaikkien pelaajien osalta silloin, kun viimeisenä radalla ollut ryhmä on päättänyt viimeisen väylänsä ja sillä on kilpailunjohtajan arvion mukaan ollut kohtuullisesti aikaa palata kilpailukeskukseen. Mikäli tulokorttia ei palauteta ajoissa, kullekin pelaajalle, jonka tulokset ovat liian myöhään palautetussa tulokortissa, lisätään kaksi rangaistusheittoa ilman varoitusta.

H. Kun tulokortit on palautettu, kirjattu kokonaistulos on lopullinen ilman valitusoikeutta, lukuun ottamatta seuraavia poikkeuksia:

(1) Tulokseen voidaan lisätä rangaistusheittoja, jos havaitaan jokin rike ennen sitä hetkeä, kun kilpailunjohtaja julistaa kilpailun virallisesti päättyneeksi tai kun kaikki palkinnot on jaettu.

(2) Kilpailunjohtajan tulee lisätä kaksi rangaistusheittoa oikeaan yhteistulokseen, jos kokonaistuloksen havaitaan olevan väärä joko virheellisen väyläkohtaisen tuloksen tai yhteenlaskuvirheen takia. Näin rangaistaan myös, jos kokonaistulosta ei ole merkitty tulokorttiin.

Tässä säännössä tarkoitettuja rangaistusheittoja ei lisätä, jos pelaaja on palauttanut muuten oikein täytetyn tulokortin, mutta kilpailunjohtaja korjaa pelaajan tulosta jälkikäteen havaittujen sääntörikkomusten vuoksi.

#### 805.03 Erityisolosuhteet ja 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 toimii pelaajakokouksessa annetun ohjeistuksen mukaan.

B. Drop zona voidaan käyttää erityisolosuhteissa. Kilpailunjohtajan on ennen kilpailua ilmoitettava, missä erityistapauksessa ja miten drop zona käytetään sekä se, merkitäänkö käytöstä rangaistusheitto.

C. PDGA:n virallisten sääntöjen kanssa

ristiriitaisia paikallissääntöjä ei voida määrätä, ellei PDGA Tour Manager ole niitä etukäteen hyväksynyt.

## 806. Harkinnanvaraiset säännöt

Kilpailunjohtaja voi määrätä seuraavia harkinnanvaraisia sääntöjä käyttöön ilman PDGA:n etukäteishyväksyntää. Kilpailunjohtajan tulee ilmoittaa etukäteen kaikki käytettävät harkinnanvaraiset säännöt ja käydä ne läpi pelaajakokouksessa.

#### 806.01 Kahden metrin sääntö

A. Mikäli kiekko jää paikalleen yli kahden metrin korkeuteen mitattuna kiekon alimmasta kohdasta pelialustaan kohtisuoraan sen alapuolella, pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto. Pelaaja jatkaa tämän jälkeen säännön 802.02.C mukaisesti.

B. Jos kiekon paikka pelialustalla suoraan kiekon alapuolella on pelialueen ulkopuolella, kiekon tulkitaan olevan pelialueen ulkopuolella riippumatta siitä, miten korkealla se on pelialustan yläpuolella.

C. Kahden metrin sääntö ei koske maalikorin kannattelemaa kiekkoa.

D. Jos heittäjä liikuttaa kiekkoa ennen kuin on ratkaistu, onko kiekko yli kahden metrin korkeudella, kiekon tuomitaan automaattisesti olleen yli kahden metrin korkeudella.

E. Kilpailunjohtaja voi määrätä kahden metrin säännön voimaan koko radalle, tietyllä väylällä tai yksittäisten esteiden yhteyteen.

## 807. Kokeelliset säännöt

Kokeelliset säännöt ovat sääntövariaatioita, jotka kilpailunjohtajan pitää hyväksyttää PDGA:lla ennen niiden käyttöönottoa. Kilpailunjohtajan tulee ilmoittaa etukäteen ja käydä läpi kaikki kilpailussa käytettävät kokeelliset säännöt pelaajakokouksessa.

## 808. Sääntökysymyksiä ja -vastauksia

### 1: Suojellut kasvit ja alueet

K: Miten merkiten heittopaikan, kun kiekkonni päätyy paikkaan, jossa on suojeltuja, uhanalaisia, herkkiä, vaarallisia tai arvokkaita kasveja?

V: Kilpailunjohtaja voi määritellä tällaisen alueen pelialueen ulkopuoliseksi tai tilapäiseksi esteeksi, jolloin merkitset heittopaikkasi vastaavan säännön mukaisesti. Jos kilpailunjohtaja on määritellyt tähän tarkoitukseen drop zonen, jatkat sieltä. Jos aluetta ei ole määritetty OB:ksi tai tilapäiseksi esteeksi, merkitset heittopaikkasi tavalliseen tapaan sillä erotuksella, että jos alueelle meneminen on lailla kielletty, saat ottaa tilapäisen helpotuksen ilman rangaistusta. Muista, että voit aina halutessasi ottaa valinnaisen helpotuksen (siirtää heittopaikkaa taaksepäin pelilinjalla) tai valinnaisen uusintaheiton (palata edelliselle heittopaikalle) yhdellä rangaistusheitolla.

Asiaan liittyvät säännöt 803.01 Esteet ja helpotukset; 803.02 Valinnainen helpotus ja valinnainen uusintaheitto; 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB); 805.03 Erityisolosuhteet ja paikallissäännöt.

### 2: Silta OB:n yläpuolella

K: Heittoni päätyi sillalle, joka kulkee OB-puron yli. Jatkanko sillalta, vai onko kiekkonni OB:lla, koska sen paikka on OB-alueen yläpuolella? Entä jos olen sillalla maan yläpuolella?

V: Silta on esimerkki tilanteesta, jossa pelialusta on toisen pelialustan yläpuolella. Jokaista pelialustaa käsitellään itsenäisesti. Silta on pelialueen sisäpuolella, ellei kilpailunjohtaja ole sitä erityisesti määritellyt OB:ksi riippumatta siitä, onko sen ylä- tai alapuolella oleva pelialusta OB:ta. Jos kahden metrin sääntö on voimassa, se ei koske sinun kiekkoasi, koska se on pelialustalla eikä yli kahden metrin korkeudessa sen yläpuolella. Merkitset heittopaikkasi sillalle ilman rangaistusta.

Asiaan liittyvät säännöt 802.02 Kiekon paikka; 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB); 800.02 Sanasto (pelialusta).

### 3: Heittopaikan "rakentaminen"

K: Kiekkonni päätyi puroon, joka on määritelty tilapäiseksi esteeksi. Voinko asettaa kiven tai irta-oksen merkkausekseen taakse, jolloin voin heittää heittopaikalta kuivin jaloin?

V: Jos et käytä tilapäistä helpotusta (enintään 5 m taaksepäin pelilinjalla), sinun tulee asettaa heittoasentoon samalla tavalla kuin missä tahansa muuallakin radalla. Et saa muuttaa radan esteitä tai esineitä rakentaaksesi paremman heittopaikan tai mistään muustakaan syystä, elleivät ne ole tilapäisiä esteitä. Jos et halua pelata heittopaikastasi sitä muuttamatta tai et halua ottaa tilapäistä helpotusta, voit ottaa valinnaisen helpotuksen tai valinnaisen uusintaheiton yhdellä rangaistusheitolla.

Asiaan liittyvät säännöt 803.01 Esteet ja helpotukset; 803.02 Valinnainen helpotus ja valinnainen uusintaheitto.

#### 4: Jää ja lumi

K: Koskeeko tilapäisen veden sääntö myös jäätä ja lunta?

V: Ei. Tilapäinen vesi koskee vain nestemäistä vettä. Säännöt eivät anna tilapäistä helpotusta lumen tai jään takia (tai vesihöyryn, jos sellainen tilanne tulisi vastaan).

Asiaan liittyvät säännöt 803.01 Esteet ja helpotukset.

#### 5: Merkkaukiekon vaihtaminen

K: Voinko ensin merkitä heittopaikkani minillä ja sen jälkeen vaihtaa alkuperäisen kiekon takaisin paikalleen ja ottaa minin pois?

V: Et. Heitettyä kiekkoa voi käyttää merkkaukiekkona vain jos sitä ei ole siirretty. Sen jälkeen kun sitä on siirretty, sitä ei voi enää käyttää heittopaikan merkitsemiseen. Välttää tämän tilanteen asettamalla minin siirtämättä alkuperäistä kiekkoa. Sitten valitset kumpaa kiekkoista käytät heittopaikan merkitsemiseen, ja nostat vain toisen kiekon pois ennen heittoa.

Asiaan liittyvät säännöt 802.03 Heittopaikan (lie) merkitseminen.

#### 6: Kiekko pelialustan alapuolella

K: Miten merkitse heittopaikkani, jos kiekkonni on mahdottomassa paikassa pelialustan alapuolella esimerkiksi kiven kolossa tai halkeamassa

B: Säännöt, jotka koskevat kiekon paikkaa pelialustan yläpuolella, koskevat myös

kiekon paikkaa pelialustan alapuolella. Jos pystyt näkemään, missä kohdassa kiekko on kivenkolossa, voit merkitä heittopaikan kohtisuoraan sen yläpuolelle ilman rangaistusta. Jos kohtisuoraan kiekon yläpuolella oleva paikka on ilmassa tai kiinteän esteen sisällä, merkitse heittopaikka ensimmäiseen mahdolliseen paikkaan pelilinjalta taaksepäin.

Asiaan liittyvät säännöt 802.02 Kiekon paikka.

#### 7: Kiekko korin katolla

K: Kiekkonni jäi putin jälkeen korin katolle. Miten jatkan?

V: Et ole suorittanut väylää loppuun. Merkitse heittopaikkasi pelialustalle kiekon alapuolelle ja jatka peliä.

Asiaan liittyvät säännöt 802.02 Kiekon paikka.

#### 8: Puusta pudonnut kiekko

K: Kiekkonni jäi puuhun reilusti yli kahden metrin korkeuteen kahden metrin säännön ollessa voimassa. Toisen pelaajan kiekko osui omaan kiekkooni, joka putosi maahan. Mistä jatkan peliä ja merkitäänkö minulle rangaistusheitto kahden metrin säännön mukaisesti?

V: Kiekon paikka muodostuu siihen kohtaan, johon kiekko ensimmäistä kertaa jää paikalleen. Koska kiekko oli selvästi yli kahden metrin korkeudella, sinulle merkitään rangaistusheitto, kuten olisi merkitty silloin, jos kiekko ei olisi pudonnut. Pelaajalle, joka pudotti kiekko, ei tuomita rangaistusta, sillä peliin puuttumiseen liittyvät säännöt eivät koske kilpailuheittoa.

Asiaan liittyvät säännöt 804.03 Peliin puuttuminen; 802.02 Kiekon paikka; 806.01 Kahden metrin sääntö.

### 9: Tilapäiseen vesiesteeseen kadonnut kiekko

K: Ryhmäni on yksimielinen siitä, että kiekkoni putosi mutaiseen tilapäiseen vesiesteeseen, mutta emme löytäneet sitä. Tuomitaanko kiekko kadonneeksi, vai saanko ottaa tilapäisen helpotuksen?

V: Jos ryhmäsi on sitä mieltä, että kiekkosi on tilapäisessä vesiesteessä, jatkat kuin se olisi löytynyt sieltä, eli otat väliaikaisen helpotuksen ilman rangaistusta. Ryhmän tulee päättää kiekon arvioitu paikka, jotta voit ottaa helpotuksen oikeasta kohdasta. Jos ryhmä ei ole vakuuttunut siitä, että kiekko on tilapäisessä vesiesteessä, se tuomitaan kadonneeksi kiekoksi.

Asiaan liittyvät säännöt 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB); 803.01 Esteet ja helpotukset.

### 10: Aita OB-linjana

K: Kiekkoni osui taipuisaan OB-aitaan OB:n puolella. Kävikö kiekkoni hetkellisesti pelialueella, kun aita taipui? Tai kävikö se pelialueella, kun osa siitä ulottui aidan raosta pelialueelle?

V: Ei ja ei. Aita määrittää pystysuoran OB-tason, joka taipuu samalla kun aita taipuu. Aitaa pidetään jatkuvana läpäisemättömänä pintana, ellei kiekko läpäise aitaa ja jää siihen kiinni osittain pelialueen sisäpuolelle. Kiekkosi ei käynyt pelialueen sisäpuolella osuessaan aitaan.

Asiaan liittyvät säännöt 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB).

### 11: Pidon parantaminen

K: Voinko käyttää jotakin ainetta käsissäni pidon parantamiseksi?

A: Kyllä. Pidon parantamista ei ole säännöissä kielletty. Voit joutua ajoittain puhdistamaan kiekon, jotta pitoa antava aine ei lisää kiekon paksuutta tai painoa.

Asiaan liittyvät säännöt 801.03 Apuvälineet; 801.02 Pelissä käytettävät kiekot.

### 12: Onko kiekon putoaminen heitto?

K: Heittokäteni osui heittoliikkeen taaksevetovaiheessa puuhun, jolloin kiekkoni putosi maahan ja rollasi heittopaikkani etupuolelle. Lasketaanko tämä heitoksi?

V: Ei. Kiekko putosi ennen kuin heittoliike aiottuun heittosuuntaan alkoi. Heittoliikkeen taaksevedossa pudonnut kiekko ei ole heitto.

Asiaan liittyvät säännöt 800.02 Sanasto ("heitto").

### 13: Pyyhe polven alla

K: Heittoni päätyi erittäin kovalle, kiviselle maalle. Voinko laittaa pyyhkeen tai pehmusteen polven alle?

V: Kyllä. Voit asettaa pyyhkeen tai pienen pehmusteen heittopaikalle (myös tiillä ja drop zonella), kunhan se on alle 1 cm paksuinen, kun asetat painosi sen päälle.

Asiaan liittyvät säännöt 801.03 Apuvälineet.

### 14: Kadonnut kiekko vai OB?

K: Heittoni oli menossa kohti OB-järveä, kun se katosi näkyvistä. Emme löytäneet kiekkoa. Tuomitaanko kiekko kadonneeksi vai OB:ksi?

V: Jos ryhmäsi on vakuuttunut siitä, että kiekko päätyi OB-järveen, silloin oletat, että niin tapahtui ja jatkat OB-säännön mukaan. Jos on epäselvää siitä, päätyikö kiekko järveen, se tuomitaan kadonneeksi.

Asiaan liittyvät säännöt 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB).

### **15: Kadonnut kiekko löytyi**

K: Kiekkoni tuomittiin kadonneeksi kolmen minuutin tuloksettoman etsimisen jälkeen. Juuri kun olin lähdössä palaamaan edelliselle heittopaikalleni, kiekko löytyi. Mitä teen?

V: Kiekko tuomittiin kadonneeksi, joten jatkat edelliseltä heittopaikalta.

Asiaan liittyvät säännöt 804.05 Kadonnut kiekko.

### **16: Tuen ottaminen heittopaikan takaa**

K: Voinko ottaa tukea heittopaikkani takana olevasta oksasta tai muusta esineestä putatessani?

V: Tuen ottamista heittopaikan takaa ei ole kielletty säännöissä, kunhan tuen antava esine on pelialueen sisäpuolella. Esine ei myöskään saa siirtyä, koska sinun tulee ottaa sellainen asento, joka liikuttaa radan esteitä mahdollisimman vähän. Et saa ottaa tukea toisesta henkilöstä, sillä hän ei ole osa rataa.

Asiaan liittyvät säännöt 802.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa; 803.01 Esteet ja helpotukset.

### **17: Puussa olevan kiekon paikan merkitseminen**

K: Vanhan sääntökirjan kohdassa 803.08 (ja kysymyksessä 6) kerrotaan miten jatketaan, jos heittopaikka on puun tai muun kiinteän esteen sisällä. Tarkoittaako tämä vain puun runkoa vai myös maanpinnan tasossa olevia oksia?

V: Tällä viitataan puun runkoon, tai mihin tahansa muuhun kiinteään osaan, jonka sisään minin asettaminen olisi mahdotonta. Jos minin pystyy asettamaan pelialustalle suoraan kiekon alapuolelle, pitää tehdä niin. Jos tämä on mahdotonta, merkitset heittopaikan ensimmäiseen mahdolliseen paikkaan pelilinjalta taaksepäin.

Asiaan liittyvät säännöt 802.02 Kiekon paikka; 802.03 Heittopaikan (lie) merkitseminen.

### **18: Väärin pelattu mando**

K: Pelasin mandon väärin, mutta olin jo heittänyt jatkoheiton ennen kuin huomasimme tämän. Miten jatkan?

V: Jatkat väylän loppuun. Tulokseesi lisäään kaksi rangaistusheittoa virheellisestä pelistä.

Asiaan liittyvät säännöt 803.03 Virheellinen peli.

### **19: Puuttuva tulos**

K: Jos unohdan merkitä väylätuloksen tulokorttiin, mutta kirjaan lopputuloksen oikein, saanko rangaistuksen?

V: Jos väylätulos on jäänyt merkitsemättä, tulokortti on virheellinen, ja siihen lisätään kaksi rangaistusheittoa.

Asiaan liittyvät säännöt 805.02 Tulosten laskeminen.

## 20: Mandolle ei ole määritelty drop zonea

K: Pelasin väärin mandon, jolle ei ole määritelty drop zonea. Missä on seuraava heittopaikkani?

V: Jatkat edelliseltä heittopaikaltasi.

Asiaan liittyvät säännöt 804.02 Mandot.

## 21: Heittoasentoa ja kiekon lentorataa häiritsevä este

K: Kiekkoni päätyi suuren katkenneen oksan alle. Oksa on selvästi kuollut ja irronnut ja ulottuu kiekkoni takaa sen etupuolelle. Saanko siirtää oksan?

V: Kyllä. Jos oksan osa haittaa heittoasentoasi tai vauhdinottoasi, saat siirtää sitä, vaikka toinen osa sitä ulottuisi heittopaikkasi etupuolelle.

Asiaan liittyvät säännöt 803.01 Esteet ja helpotukset.

## 22: Pelasimme väylän, joka ei kuulu kilpailurataan

K: Ryhmäni pelasi väylän, joka ei kuulu kilpailurataan. Minkä rangaistuksen saamme?

V: Jos pelasitte väärän väylän rataan kuuluvan väylän sijasta, teille merkitään oikean väylän tulokseksi pelatun väylän tulos lisättynä kahdella rangaistusheitolla. Jos pelasitte ylimääräisen väylän, teidän lopputulokseenne lisätään kaksi rangaistusheittoa

Asiaan liittyvät säännöt 803.03 Virheellinen peli.

## 23: Väärältä väylältä aloittaminen

K: Ryhmäni aloitti kierroksen väärältä väylältä. Mitä teemme?

V: Riippuu siitä montako heittoa itse kukin on heittänyt. Jos pelaaja on heittänyt vain yhden heiton, siitä merkitään yksi rangaistusheitto ja pelaaja siirtyy jatkamaan peliä oikealle väylälle. Jos pelaaja on ehtinyt heittää useamman heiton, pelaaja pelaa väylän loppuun, ja hänelle lisätään kaksi rangaistusheittoa.

Asiaan liittyvät säännöt 803.03 Virheellinen peli.

## 24: Huonosti määritelty mando

K: Mando oli merkitty puunrunkoon vasemmalle osoittavalla nuolella. Runko jakautui kahdeksi päärungoksi. Kiekkoni meni näiden kahden päärunгон välistä puun yläosassa. Suoritinko mandon oikein?

V: Tähän ei ole helppoa vastausta, sillä mando oli huonosti määritelty. Ryhmänne pitää ensin päästä yhteisymmärrykseen siitä, mikä mando itse asiassa on. Eli jatkuuko päärunko toisena haaroista. Kun tämä on päätetty, kuvitelkaa mando pystysuoraksi linjaksi, joka alkaa haaran päästä. Tämän jälkeen ryhmänne tulee päättää kummalta puolelta tätä linjaa kiekkosi lensi.

Asiaan liittyvät säännöt 804.02 Mandot.

## 25: Varaheitot

K: Mikä on varaheitto ja miten sitä käytetään?

V: Varaheittoja käytetään, kun pelaaja on eri mieltä ryhmän päätöksestä, eikä virallista toimitsijaa ole heti tavoitettavissa, tai jos heiton epäillään mahdollisesti

menneen OB:lle tai kadonneen, ja varaheitto nopeuttaisi peliä. Varaheidot mahdollistavat pelin jatkamisen ja ratkaisun siirtämisen, kunnes kiekon paikka saadaan selvitettyä, tai saadaan toimitsija ratkaisemaan tilanne. Jos sääntöratkaisusta ollaan epävarmoja tai eri mieltä, pelaaja voi suorittaa väylän loppuun sekä alkuperäisen heiton mukaan että varaheitoilla, eli pelata väylän loppuun kahdella heittosarjalla. Ylimääräisiä heittoja ei tulkita harjoitusheitoiksi, eikä niitä lasketa lopulliseen tulokseen, kun oikea sääntötulkinta on saatu tehtyä. Varaheittoja ei voi jälkikäteen tulkita valinnaisiksi uusintaheitoiksi.

Asiaan liittyvät säännöt 804.06 Varaheidot; 805.01 Sääntöratkaisusta valittaminen.

## 26: Ylijäämäkiekot

K: Ovatko PDGA-hyväksytyjen kiekkojen ylijäämäyksilöt (X-out, Factory Second, painovirheelliset jne.) sallittuja kiekkoja PDGA-kilpailuissa?

V: Kyllä. Ne ovat sallittuja kiekkoja, kunhan ne noudattavat PDGA Technical Standards –dokumentin rajoituksia (paino, reunan paksuus, taipuisuus, jne.) Pelaajat voivat aina kyseenalaistaa kilpailussa käytetyn kiekon säännönmukaisuuden. Tällöin kilpailunjohtaja tekee lopullisen päätöksen.

Asiaan liittyvät säännöt 801.02 Pelissä käytettävät kiekot.

## 27: Avaus uudestaan tiiltä OB:lle menneen avauksen jälkeen

K: Avausheittoni meni OB-lampeen, jota ympäröi korkea kaislikko. Metrin helpotus ei auta, vaan sen jälkeenkin olen keskellä kaislaviidakkoa. Voinko heittää uudestaan tiiltä?

V: Kyllä. Sinulla on aina kaksi heittopaikkavaihtoehtoa OB:n jälkeen. Voit heittää metrin sisältä siitä, mistä kiekkosi meni OB:lle tai edelliseltä heittopaikalta. Jos kilpailunjohtaja on määritellyt drop zonen, on se kolmas vaihtoehto. Saat yhden rangaistusheiton OB:sta riippumatta siitä, minkä jatkopaikan valitset.

Asiaan liittyvät säännöt 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB).

## 28: Kiekon ravistaminen alas puusta

K: Virallinen toimitsija tuomitsi kiekkoni olleen yli kahden metrin korkeudessa ennen kuin ehdin itse paikalle. Toinen pelaaja ravisteli puuta ja tiputti kiekkoni alas ennen kuin ehdin merkitä heittopaikan. Kahden metrin sääntö oli voimassa. Miten tilanne tuomitaan?

V: Koska virallinen toimitsija on tuominut kahden metrin sääntöä rikotun, saat rangaistuksen tämän säännön rikkomisesta. Merkitset heittopaikan suoraan sen kohdan alle, johon kiekkosi oli jäänyt puuhun. Ryhmä ja toimitsija arvioivat paikan mahdollisimman lähelle alkuperäistä.

Asiaan liittyvät säännöt 804.03 Peliin puuttuminen; 806.01 Kahden metrin sääntö; 802.02 Kiekon paikka.

## 29: Lailliset heittotyyli

K: Onko heittotekniikoita tai -tyylejä rajoitettu? Voisinko esimerkiksi heittää pelkästään upseja?

V: Heittotekniikkaa ei ole rajoitettu. Voit heittää rystyllä, kämmenellä, upsilla tai millä tahansa haluamallasi tavalla. Voit heittää

vaikka jalalla, jos niin haluat. Muista, että tämä tarkoittaa sitä, että kiekon potkaiseminen voidaan tulkita harjoitusheitoksi.

Asiaan liittyvät säännöt 800 Sanasto (heitto).

### 30: Pelikelvottomat tai vaaralliset tiit

K: Mitä voin tehdä, jos heittopaikka on pelikelvoton, vaarallinen tai puutteellisesti merkitty?

V: Jos tiillä on tilapäinen este, jota ei voi helposti siirtää (kuten veden kerääntymä), voit ottaa tilapäisen helpotuksen eli heittää korkeintaan 5 metriä tiin takaa. Muiden huonojen olosuhteiden takia ei anneta helpotusta. Muista, että voit asettaa tiille pyyhkeen, jos tii on liukas. Aina voit myös ottaa valinnaisen helpotuksen, jolloin voit mennä pelinjalalla taaksepäin niin kauas kuin haluat yhdellä rangaistusheitolla. Jos tiin merkintä on puutteellinen, etsi virallinen toimitsija tai paikallinen pelaaja toisesta ryhmästä osoittamaan tiin rajat, mikäli se on mahdollista.

Asiaan liittyvät säännöt 803.01 Esteet ja helpotukset; 801.03 Apuvälineet.

### 31: Kahden metrin sääntö

K: Onko kahden metrin sääntö edelleen voimassa?

V: Oletusarvoisesti kahden metrin sääntö ei ole voimassa. Kilpailunjohtaja voi kuitenkin halutessaan määrätä sen käyttöön koko kisaan tai osassa kisaa, jopa vain yksittäiseen esteeseen. Jos kilpailunjohtaja päättää ottaa säännön käyttöön, se tulee ilmoittaa pelaajakokouksessa.

Asiaan liittyvät säännöt 806.01 Kahden metrin sääntö.

### 32: Valinnainen helpotus, kun kiekko on OB:lla

K: Kiekkonni päätyi OB:lle. Voinko käyttää valinnaista helpotusta ja merkitä heittopaikkani pelinjalalla taaksepäin sen sijaan, että otan korkeintaan yhden metrin helpotuksen OB:lta?

V: Et. Valinnaisen helpotuksen säännössä sanotaan että voit ottaa helpotuksen heittopaikalta (lieltä) ja OB:lla oleva kiekko ei ole vielä muodostanut uutta heittopaikkaa. Kun olet merkinnyt heittopaikan, voit sen jälkeen käyttää valinnaista helpotusta valitaksesi heittopaikan pelinjalalla taaksepäin. Tällöin sinulle lisätään yksi ylimääräinen rangaistusheitto.

Asiaan liittyvät säännöt 803.01 Esteet ja helpotukset; 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB).

### 33: Rangaistusten järjestys

K: Onko määrätty, minkä säännön mukaan annetaan rangaistus, jos sattuu useita rikkeitä samalla heitolla?

V: Kyllä. Sitä sääntöä noudatetaan, josta on määrätty suurin rangaistus. Mikäli useammasta rikkeestä tuomitaan sama rangaistus, silloin ensimmäisenä tapahtuneen rikkomuksen sääntöä noudatetaan. Yhtä heittoa ei voi rangaista kuin yhdestä rikkeestä.

Asiaan liittyvät säännöt 801.01 Sääntöjen noudattaminen.

### 34: Väärin koriin mennyt putti

K: Kaikki ryhmämme pelaajat näkivät, että pehmeä putterini meni korin reunan läpi

kokonaan korin pohjalle, eli ei jäänyt reunaan kiinni. Muiden pelaajien mielestä kiekko ei vielä ole korissa hyväksytysti. Ovatko he oikeassa?

V: Vuoden 2011 sääntöuudistuksesta lähtien, jos kiekon nähdään menevän koriin reunan tai katon läpi, väylää ei tulkita vielä loppuun pelatuksi, vaikka kiekko jäisikin koriin tai ketjuihin. Jos kukaan ei näe, miten kiekko päättyi koriin (jos kori ei ole näkyvissä tai on liian kaukana), väylä hyväksytään loppuun pelatuksi pelaajan edun mukaisesti.

Asiaan liittyvät säännöt 802.05 Väylän pelaaminen loppuun.

### 35: Kuka on virallinen toimitsija?

K: Jokainen ryhmäni pelaaja on suorittanut PDGA:n virallisen toimitsijan kokeen. Joidenkin sääntöjen tuomitseminen vaatii joko ryhmän kahden pelaajan tai virallisen toimitsijan ratkaisun. Voiko vain yksi meistä tehdä ratkaisun kun kaikki olemme virallisia toimitsijoita?

V: Ei. Virallisen toimitsijan oikeuksia on rajoitettu sen mukaan, ovatko he itse pelaamassa vai eivät. Kilpailussa mukana olevat viralliset toimitsijat (mukaan lukien kilpailunjohtaja) eivät voi tehdä samassa luokassa pelaavia koskevia päätöksiä yksin. Pelaava virallinen toimitsija voi tehdä sääntöratkaisun toisessa ryhmässä pelaavan eri luokan pelaajan tilanteessa. Ei-pelaava virallinen toimitsija voi tehdä päätöksen yksin missä tahansa tilanteessa, jossa virallisen toimitsijan päätös on sääntöjen mukaan pätevä. Vaikka turnauksen järjestäjiin kuulumat katsoja, joka on suorittanut virallisen toimitsijan kokeen, voi sääntöjen mukaan myös tehdä ratkaisuja, ei tätä katsota

soveliaaksi paitsi jos häntä erikseen pyydetään näin tekemään. Kilpailun ”spotterit” voivat tehdä kiekon paikkaan liittyviä päätöksiä (kuten missä kohdassa kiekko viimeksi oli pelialueen sisäpuolella), vaikka eivät olisi suorittaneet virallisen toimitsijan koetta. Nämä päätökset ovat virallisia sääntötulkintoja.

Asiaan liittyvät säännöt 801.01 Sääntöjen noudattaminen; 1.11 Toimitsijat (Kilpailuopas).

### 36: Voidaanko sääntötulkintoja tehdä videokuvan perusteella?

K: Katsoja sai kuvattua pelaajien heittoasentovirheitä ja käytösrikkoja, kuten voimasanojen ja alkoholin käyttöä kierroksen aikana. Voiko virallinen toimitsija antaa varoituksia tai rangaistuksia jälkikäteen näiden kuvamateriaalien pohjalta?

V: Ei. Kilpailunjohtaja tai toimitsijat eivät saa käyttää audiovisuaalista materiaalia kuten valokuvia, ääntä tai videokuvaava sääntötulkintojen tekemiseen. Kilpailunjohtaja voi käyttää vain pelaajien, toimitsijoiden tai katsojien suoria visuaalisia havaintoja sääntötulkintojen tekemisessä.

### 37: Mitä tarkoittaa, että puteissa “on osoitettava pysyvänsä tasapainossa”?

K: Kun päästän putissa irti kiekosta, ponnistan takajalallani niin, että olen etujalan varassa putin jälkeen. Yleensä jään siihen asentoon pariksi sekunniksi, sitten astun taaimmaisella jalallani eteenpäin ja kävelen korille. Onko tässä kyse heittoasentovirheestä?

V: Tätä on vaikea sanoa. Ryhmäsi tulee arvioida tilanne. Osoittaakseen ”pysyvänsä tasapainossa” pelaajan tulee tehdä jotain, joka pysäyttää koria kohti suuntaavan liikkeen kiekon irtoamisen jälkeen ennen

korille kävelemistä. Esimerkkejä tästä ovat esimerkiksi (1) selkeä pysähtyminen ja tasapainon osoitus, (2) takana olevan jalan palauttaminen maahan merkkaukiskiekon takana ja (3) merkkaukiskiekon nostaminen maasta. Kaikissa tapauksissa tulee osoittaa tasapainon hallinta merkkaukiskiekon takana, ennen kuin aloittaa liikkeen eteenpäin. Paras on tietenkin aina toimia niin, ettei jää tulkinnanvaraa, mikä on helppoa, jos todellakin hallitset tasapainosi putin jälkeen.

Asiaan liittyvät säännöt 802.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa.

### 38: Helpotus rinteessä olevasta vesiputkesta

K: Kotiradallani on kaksi vaakasuuntaista sadevesiputkea rinteessä väylän vieressä. Putket ovat reilu puoli metriä läpimitaltaan, ja niiden päässä on metalliset kehikot, joiden reiät ovat niin suuria, että kiekko mahtuu niistä sisään, mutta pelaaja ei. Jos kiekko menee putken sisään, voiko pelaaja merkitä heittopaikkansa rinteeseen suoraan kiekon paikan yläpuolelle ilman rangaistusta?

V: Kyllä. Putken sisäpuoli ei ole pelialusta, mutta sen yläpuolella oleva rinne on. Jos kilpailunjohtaja ei ole ohjeistanut, miten putken sisälle joutuneita kiekkoja käsitellään, pelaajat voivat merkitä heittopaikkansa rinteeseen kiekon paikan yläpuolelle ilman rangaistusta.

Asiaan liittyvät säännöt 802.02 Kiekon paikka.

### 39: Naisille avoimet luokat

K: Voivatko naiset pelata missä tahansa luokassa?

V: Naiset voivat pelata missä tahansa luokassa, kunhan pro/amatööri-status on oikea ja ikärajoitukset täyttyvät. Mitään luokkaa ei ole rajoitettu vain miehille.

Asiaan liittyvät säännöt 2.1 Pelaajaluokat ja kelpoisuus (Kilpailuopas).

### 40: Liian aikaisin aloittaminen

K: Mitä tapahtuu, jos ryhmä aloittaa liian aikaisin, ennen virallista aloitussignaalia?

V: Jos ryhmä aloittaa virheellisesti liian aikaisin ja kuulee sitten virallisen aloitusmerkkiään, se palaa tilille ja aloittaa uudestaan. Siihen mennessä heitettyjä heittoja ei lasketa harjoitusheitoiksi, vaikka ne olisi heitetty kahden minuutin varoituksen jälkeen. Jos ryhmä aloitti liian aikaisin, eikä koskaan kuullut aloitusmerkkiä, tulokset pätevät eikä rangaistuksia lisätä.

Asiaan liittyvät säännöt 1.5 Harjoituskierrokset ja pelin aloitus (Kilpailuopas).

### 41: Putti jäi kiinni korin nipukoihin

K: Puttini jäi kiinni koriin vaakasuoraan korin reunan päälle kahden nipukan varaan. Hyväksytäänkö se?

V: Ei. Kiekon tulee jäädä paikalleen koriosan pohjan, koriosan sisäreunan, ketjujen tai keskitalpan tai näiden yhdistelmän varaan. Sinun kiekkosi on koriosan reunan päällä nipukoiden varassa, joten väylää ei lasketa loppuun pelatuksi.

Tämän osoitteen kuvassa: [http://www.pdga.com/files/u5379/Hole\\_Outs.jpg](http://www.pdga.com/files/u5379/Hole_Outs.jpg) vain punainen ja valkoinen kiekko ovat hyväksytysti korissa. Vasemmalla oleva oranssi kiekko kuvaa oman heittosi tilannetta. Se on vielä ulkona korista.

Asiaan liittyvät säännöt 802.05 Väylän pelaaminen loppuun.

#### 42: Jalka tiin ulkopuolella

K: Heitin avausheittoni korotetulta betonitiiltä. Kun päästin heiton irti kädestäni, tukijalkani kärki oli jo ylittänyt tiin reunan. Oliko kyseessä heittoasentovirhe?

V: Ei. Sääntö sanoo, että kiekon irtoamishetkellä kaikkien tukipisteiden tulee olla tiin sisäpuolella. Tukipisteellä tarkoitetaan mitä tahansa kehonosaa, joka koskettaa pelialustaa (tässä tapauksessa tiilaattaa), ei siis mitä tahansa kokonaista kehonosaa, kuten jalkaterää. Reunan yli ulottuva jalkaterän kärki ei ole tukipiste, koska se ei kosketa pelialustaa, joten heittoasentovirhettä ei tapahdu.

Asiaan liittyvät säännöt 802.01 Avausheitto; 800.02 Sanasto ("tukipiste").

#### K: 43 Hämähäkinverkot

K: Heittopaikkani edessä on valtava hämähäkinverkko. Voinko huitaista sen alas?

V: Vain jos se estää heittoasentoasi, jolloin se voitaisiin katsoa "roskaksi" ja poistaa tilapäisenä esteenä. Jos se on vain kiekkosi lentoradalla, et voi poistaa sitä.

Asiaan liittyvät säännöt 803.01 Esteet ja helpotukset.

#### 44: Toinen pelaaja kosketti mahdollisesti OB:lla ollutta kiekkoani

K: Heittoni laskeutui OB-puron viereen. On vaikea tulkita, onko kiekko purossa vai ei, koska puron törmällä on mutaa ja heinää. Toinen pelaaja meni kiekolleni, ja painoi kiekkoa nähdäkseen oliko alla vettä. Onko kiekkonni nyt automaattisesti OB:lla koska toinen pelaaja koski sitä?

V: Ei. Peliin puuttuminen ja kiekon paikka -säännöissä on ero siinä, että onko kiekkoa siirretty vai vain kosketettu. Toinen pelaaja ei siirtänyt kiekkoa. Itse asiassa joissakin tilanteissa kiekkoa pitää koskea, jotta voidaan varmistaa kenen se on. Jos siirrit mahdollisesti OB:lla olevaa kiekkoasi, sen tuomitaan automaattisesti olevan OB:lla. Mutta sellaista sääntöä ei ole, että kiekko tuomittaisiin automaattisesti pelialueen sisälle, jos joku muu siirtää sitä. Jos näin tapahtuu, palautat kiekkosi arvioituun paikkaan.

Asiaan liittyvät säännöt 804.04 Kiekko pelialueen ulkopuolella (OB); 804.03 Peliin puuttuminen.

#### 45: Vino haara-asento

K: Ryhmäni pelaaja merkitsi heittopaikkansa minillä, asetti oikean jalkansa reilut 20 senttiä minin taakse ja vasemman jalkansa koria lähemmäs, mutta minin taakse. Onko tämä laillinen asento?

V: Kyllä. Hänellä ei ole tukipisteitä merkkauksiekon etupuolella, mutta on yksi tukipiste heittopaikalla merkkauksiekon takana. Asento voi näyttää hieman erikoiselta, mutta se on täysin sääntöjen mukainen.

Asiaan liittyvät säännöt 802.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa.

#### Sääntömuutosten yhteenveto

Vuodelle 2013 sääntökirjaa on päivitetty merkittävästi vuoden 2011 versiosta. Suurin osa muutoksista on rakenteellisia, mutta mukana on myös muutamia uusia käsitteitä ja joitakin varsinaisia sääntömuutoksia. Merkittäviä pelisääntöjä ei ole muutettu.

## Uudelleenjärjestely

Sääntökirjan osia on järjestelty uudelleen, jotta rakenne etenisi loogisesti perussäännöistä monimutkaisempiin sääntöihin. Tämä auttaa sekä aloittelevia että kokeneita pelaajia löytämään sääntökirjasta etsimänsä kohdat. Aikaisemmin kaikki pelisäännöt oli koottu yhteen osioon (803). Nämä säännöt on nyt erotettu kolmeen osaan: ”Pelaaminen” (erityisesti uusille pelaajille), ”Heittopaikka” ja ”Heitto”, jotka ovat kattavampia ja käsittelevät erityisesti ongelmatilanteita. Pääsääntöisesti säännöt on järjestelty kronologisesti sen mukaan, miten peli etenee kilpailutilanteessa. Uudelleenjärjestelyn vuoksi sääntöosioiden numerot ovat muuttuneet.

## Uutta

Sääntökirjaan on lisätty uusi osio ”Sääntöjen noudattaminen”, joka kokoaa yhteen sääntöjen tulkitsemiseen ja noudattamiseen liittyvät toimenpiteet. Nämä toimenpiteet oli aiemmin kuvattu jokaisen säännön kohdalla erikseen.

Kiekon paikka ja heittopaikka: kiekon paikka –käsite, eli paikka jossa kiekko on pelialustalla, on erotettu heittopaikan käsitteestä (joka riippuu kiekon paikasta). Aiemmin sanaa ”heittopaikka” käytettiin viitatta näihin molempiin käsitteisiin.

Edellisen sääntökirjan osiota ”Määrätyn radan pelaaminen” on laajennettu ja muokattu uuden otsikon ”Virheellinen peli” alle.

Harkinnanvaraisille ja kokeellisille säännöille on lisätty omat osiot. Kilpailunjohtaja voi ottaa harkinnanvaraisia sääntöjä käyttöön ilman PDGA:n etukäteishyväksyntää. Tällä hetkellä ainoa harkinnanvarainen sääntö on kahden metrin sääntö. Kokeelliset säännöt ovat ehdotettuja tavallisten sääntöjen variantteja, jotka vielä vaativat erityisluvan PDGA:lta.

## Muutoksia

Lisäyksiä sanastoon: Arvioitu heittopaikka (Approximate Lie), Pelialue (In-bounds), Kiekon paikka (Position), Edellinen heittopaikka (Previous Lie), Uusintaheitto (Re-throw), Tiiliinja (Tee Line)

Poistettu sanastosta: Kierroksen päättyminen, Väylä, Heittäjä, Kahden metrin sääntö

Vain yhden pelaajan tarvitsee havaita rike, josta tuomitaan varoitus. Jos rikkeestä tuomitaan rangaistusheitto, tulee toisen pelaajan vahvistaa havainto. Jos heitosta aiheutuisi useampia rangaistuksia, tuomitaan näistä ankarin. Esimerkiksi jos virheellisestä asennosta heitetty heitto päättyy OB:lle, rangaistaan vain OB:sta. Yhtä vakavista virheistä rangaistaan virheiden tapahtumisen kronologisessa järjestyksessä. Esimerkiksi jos OB:lle lentänyt heitto kiertää myös mandon väärin, se tuomitaan OB:ksi.

Kolmenkymmenen sekunnin aikaraja (liiallinen ajankäyttö) alkaa siitä, kun ehdit kiekolle, ei siitä kun merkitset sen, koska miniä ei välttämättä tarvitse käyttää. Et voi enää sääntöjen mukaan seistä kiekkosu vieressä mini kädessä määrättömästi.

Laittoman kiekon kantaminen ei enää ole itsessään rangaistavaa. Rangaistuksen saa vain, jos laitonta kiekkoa käyttää. Sama koskee apuvälineitä. Saat käyttää pyyhettä tai pehmustetta heittopaikalla. GPS-laitteet eivät enää ole kiellettyjä.

”Kiekon paikka on se kohta, johon se jää paikalleen ensimmäisen kerran.” Tämä on tärkeä määritelmä, joka tarjoaa pohjan monelle muulle säännölle. Kun kiekko on muodostanut paikan, paikka pysyy vaikka kiekko siirtyisi sen jälkeen millä tahansa tavalla. Seuraavat säännöt hyödyntävät kiekon paikkaa: kiekko pelialustan ylä- tai alapuolella, rikkoutunut kiekko, kiekko vedessä tai puussa.

Pelialustalla oleva kiekko on nyt ensisijainen heittopaikan merkkauksena. Minin käyttö esitetään vaihtoehtona.

Heittäjä itse ei voi huomauttaa omasta heittoasentovirheestään tai vahvistaa toisen pelaajan tekemää huomautusta. Enää ei siis voi uusia omaa ”yliastuttua” puttiaan. Saat nyt hakea takaisin heittämäsi kiekon heittoasentovirheen jälkeen (ajankäytösääntö pätee totta kai). Heittoasentovirheen toteamisen kolmen sekunnin sääntö on poistettu. Kaikki huomautukset tulee tehdä viivyttämättä, ”Sääntöjen noudattaminen” –kohdan mukaisesti.

Joitakin poikkeuksia sääntöihin on lisätty. On sallittua puuttua kiekon lentorataan loukkautumisen estämiseksi ja heittäjän suostumuksella on sallittua estää kiekon katoaminen.

Kahden metrin sääntö on siirretty ”Harkinnanvaraisiin sääntöihin”.

”Toisen heittäjän heittopaikalta pelaaminen” on nyt ”väärä heittopaikka”, mikä tarkoittaa, että siitä tuomitaan vain yksi rangaistusheitto eikä kahta. Pelaaja, jonka kiekkoa siirrettiin, jatkaa samoin kuin jos kiekkoa olisi siirretty mistä tahansa syystä, ja palauttaa merkkauskiekkonsa arvioituun paikkaan.

Koko ryhmän tulee auttaa kadonneen kiekon etsimisessä. Kolmen minuutin ajanoton käynnistävän pelaajan tulee ilmoittaa koko ryhmälle, että kello on käynnistetty.

Et voi enää heittää takaisin mandolinjan yli kerran sen ylitettyäsi. Mandoilla ei ole enää oletuksena drop zonea mandolinjan takana. Jos kilpailunjohtaja ei ole määritellyt mandolle drop zonea, jatketaan edelliseltä heittopaikalta.

Tuloskortti pitää palauttaa 30 minuutin sisällä entisen 25 minuutin sijaan.

## Kiitokset

Suuret kiitokset kuuluvat PDGA:n sääntökomitean jäsenille, jotka auttoivat tässä uudelleenkirjoitusprojektissa:

Conrad Damon  
Peter Bygde  
Rick Voakes  
Shawn Sinclair  
Harold Duvall  
Neil Webber  
Jim Garnett

Ulkoasu ja ladonta: Craig Dodds

Tämän version suomenkielinen käännös:  
Tapani Aulu, Ville Kotamäki

Kehitysehdotuksia seuraavaan sääntöversioon voi lähettää kirjallisesti osoitteeseen:

Conrad Damon  
c/o International Disc Golf Center  
Wildwood Park  
3828 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802  
[rules@pdga.com](mailto:rules@pdga.com)

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.fi](http://www.frisbeeliitto.fi)). PDGA:n jäsenyhdistyksillä on oikeus kääntää nämä säännöt omalle kielelleen edellyttäen, ettei sääntöjä muuteta. PDGA:n Executive Directorille on ilmoitettava käännöksestä ja lähetettävä kopio julkaisusta.

PDGA on voittoa tavoittelematon yhdistys US IRC Section 501(c)(4):n mukaisesti ja sen toimiston osoite on:  
Alamo Corporate Center  
102 S. Tejan Street, Suite 800  
Colorado Springs, CO 80903

PDGA on voittoa tavoittelematon yhdistys  
 US IRC Section 501(c)(4):n mukaisesti ja  
 sen toimiston osoite on:  
 Alamo Corporate Center  
 102 S. Tejan Street, Suite 800  
 Colorado Springs, CO 80903

PDGA:n Kilpailuoppaan ensimmäinen  
 helmikuussa 2012 (sama kuin kolmas  
 englanninkielinen versio).

PDGA:n Kilpailuoppaan toinen  
 suomenkielinen versio julkaistiin  
 helmikuussa 2013 (sama kuin neljäs  
 englanninkielinen versio).

© 2013 PDGA Professional Disc Golf  
 Association.



**PDGA:n yhteyshenkilöt:**

International Disc Golf Center • 3828 Dogwood Lane • Appling, GA 30802  
 www.pdga.com • www.pdgaastore.com • www.pdgaeuropo.com • www.frisbeelitto.fi  
 office@pdga.com • +1 (706) 261-6342 • +1 (706) 261-6347 (FAX)

ollessaan, paitisi kilpailuukierroksen aikana ja 30 minuuttia ennen sen alkua.

### 3.7 Myynti kilpailuissa

A. Kilpailunjohtaja voi estää tuotemyynnin kilpailualueella ja sen ympäristössä harkintansa mukaan. Suomen frishbeeliton alaisissa kilpailuissa voi olla kiertuekohtaisia säännöksiä. Tarkista voimassaolevat ohjeet liiton verkkosivuilta: [www.frishbeelitto.fi](http://www.frishbeelitto.fi)

D. Kilpailunjohtajien on kohdeltava tasapuolisesti kaikkia rodusta, uskonnoista, kansallaisuudesta, sukupuolesta tai seksuaalisesta suuntauksesta riippumatta.

E. Kilpailunjohtajien tulee noudattaa voimassaolevia PDGA:n kurnipidollisia toimenpiteitä.

Myyjien tulee toimittaa ne kilpailunjohtajalle kysyttäessä.

C. Mikäli myyjä ei noudata näitä sääntöjä, voi PDGA määrätä kurnipidollisia toimenpiteitä.

normaalin kurnipitokäytännön mukaisesti.

Tämän oppaan ja sen eri versioiden kaikki tekijänoikeudet omistaa PDGA. Tämän oppaan kopiointi myydään kattamaan tuotannosta aiheutuvia kustannuksia.

Kilpailunjohtajalla on myös vastuita pelaajia ja PDGA:ta kohtaan. Näihin vastuihin kuuluvat muun muassa seuraavat:

A. Mikäli PDGA:n jäsen haluaa järjestää PDGA:n alaisen kilpailun, hänen voidaan edellyttää suorittavan PDGA:n virallisen toimitustilan kokeen verkossa. Toimitustilakoe on laadittu PDGA:n sääntökirjan ja kilpailuoppaan perusteella.

B. Kilpailunjohtajien voidaan ennen kilpailun järjestämistä edellyttää allekirjoittavan lausunto, jossa he vahvistavat lukunsa sääntökirjan ja kilpailuoppaan sekä noudattavansa niitä.

C. Kilpailunjohtajien tulee raportoida

Suomen frishbeelitto [www.frishbeelitto.fi](http://www.frishbeelitto.fi)  
Suomen frishbeeliton käännös:  
Tapani Aulu, Ville Kotamäki, Sami Poimala

D. PDGA Elite Series/National Tour ja Major-kilpailuissa tulee noudattaa seuraavaa puikentumisetikettä. PDGA suosittelee, että ohjetta noudatetaan myös Super Tourilla ja alempien tierien kilpailuissa, mutta vaatimus on kilpailunjohtajan harkittavissa:

(1) Kaikkien pelaajien ja kilpailunjärjestäjien tulee puikentua asiamunnakaasesti ja huolehtilunsti kilpailunluuella ja kilpailun luittivissä tapahutumisssa.

(2) Kaikkien pelaajien tulee puikentua ylävartalon peittävään paitaan. Paita tulee olla istuva, sinä tulee olla taittokaulus, vetoketjukaulus, crew neck -kaulus, tai v-aukko, ja paidan hihojen tulee peittää olkavarsti kyynärpäähän asti. Naiset saavat käyttää myös hihattomia paitoja.

(3) Tavallista t-paitaa saavat käyttää vain juniortit ja amatööri – hekin vain alkuterroksilla. Juniortit ja amatööri eivät saa käyttää t-paitaa semifinaalivaukkopaidat teknnististä materiaalista kuten Dry-Fit tai Cool-Max ovat sallittuja.

(4) Jos paidan helma ulottuu pelaajan shortsien helman alapuolelle, tulee se laittaa housuihin.

(5) Revittäjä paitoja, shortseja tai housuja ei saa käyttää radalla mukaan lukien saunattomat tai revitty ”tuuletusaukot” paidan kauluksessa.

(6) Missään vaatteissa ei sallita loukkaavia, riinaavia tai säädöttömiä iskulauseita, mainoslauseita tai logoja. Juniortipelaajat eivät saa käyttää vaatteita, joiden sloganit tai logot viittaavat alkoholiin, huumeasaineisiin tai tupakkakaan.

(7) Tätä puikentumisetikettä noudatetaan kilpailun alusta loppuun ja kaikkien kiertosten aikana.

(8) Jatkokierroksilla karistutuneet pelaajat, jotka jäävät kilpailunluuella, ovat katsotia, eikä heidän tarvitse noudattaa puikentumisetikettä.

### 3.5 Kärryt ja caddiet

A. Pelaajien tulee liikkua kävelien kilpailukierroksilla kaikissa PDGA-kilpailuissa, ellei vaihtoehtoisia kulujeusta, kuten golfautoja, ole järjestetty kaikkien pelaajien käyttöön.

B. Pelaajat saavat käyttää caddieta tai kantolaitetta kilpailukierroksella. Caddien tulee noudattaa PDGA:n sääntöjä sekä kilpailunoppaan puikentumisetikettä.

C. Caddieta käyttävä pelaaja on yksin vastuussa caddiensä käyttäytymisestä kahden minuutin varoituksesta tulostukortin palautukseen asti. Cadden rike voi johtaa pelaajan ja cadden hylikäykseen ja/tai kilpailukieltoon.

D. Pelaajien tulee muistuttaa caddieta pysymään kothuuluksella etäisyydellä, jolla hän ei häiritse pelaajien heittoa.

E. Hyväksyttyä kantolaitetta ovat friseegoolflaukut, taitettavat tuolit ja kekkokärryt. Eläimiä, moottorijoneuvoja tai poljettavia laitteita ei sallita PDGA-kilpailuissa.

### 3.6 Media- ja sponsorisuhteet kilpailuissa

A. Osallistujat antavat PDGA:lle ja sen edustajille oikeuden julkaista valokuvia ja muita kuvia osallistumisestaan PDGA:n alaisiin kilpailuihin.

B. PDGA Elite Seriesin/National Tourin ja Major-kilpailuihin osallistuvien pelaajien tulee olla median käytettävissä kilpailunluuella

kilpaillessaan PDGA:n alaisissa kilpailuissa.

Käytösriskkejä ovat esimerkiksi:

(1) Toistuva kiroilu tai muu karkea kielenkäyttö.

(2) Esineiden heitteleminen kilukustumena (muutoin kuin kiekkojen heittäminen pelisuorituksessa).

(3) Epäkohtellaisuus keitä tahansa kohtaan.

(4) Omaisuuden, kasvilisiusuuden tai eläinten tahallinen vahingoittaminen tai tuhoaminen.

(5) Huimaaminen eli tahallinen yritys kiertää sääntöjä.

(6) Muun läsnäolijan fyysinen uhkaaminen tai vahingoittaminen.

(7) Lain, paikallisten säästösten, tai

puiston tai ruidan sääntöjen vastainen käytös. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan sulkea pelaajan kilpailusta vakavan käytösriskikomuksen johdosta. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan varoittaa pelaajaa ennen kilpailusta sulkemista.

(8) Laittomien aineiden hallussapito.

Marinuaanan käyttö on kiellettyä kaikissa PDGA:n kilpailuissa vaikka käytettäjällä olisi laakekäyttöön oikeuttava lupa.

(9) Alkoholin kohtuuton käyttö kilpailualueella.

(10) Alkoholin hallussapito kilpailun alun ja tulostarkon palauttamisen välillä.

Tämän säännön rikkomiseen johtaa välittömään hylkääkseen PDGA:n B-tien tai korkeamman tason kilpailuissa. Vain C-tien tai alempien tasojen kilpailuissa kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan jalkineita.

jalkineita.

jaloin. Sandaalit ja varvasostot ovat sallittuja jalkineita. Pelaajat eivät saa pelata paljain

C. Pelaajien, caddieitten ja kilpailunjärjestäjien tulee aina käyttää

kyttää paitaa.

B. Pelaajien ja kilpailunjärjestäjien tulee aina

801.04 mukaisesti.

A. Pukeutumissrikkkeitä pidetään käyttäytymissrikkkeinä sääntökirjan kohdan

### 3.4 Pukenutuminen

discipline

löytyy osoitteesta: [www.pdga.com/](http://www.pdga.com/)

Lisäetteja kuurinpitotoimista ja käytännöistä kurinpidollisiin jatkotoimenpiteisiin.

E. Käytösriskit voivat johtaa

saada hyvitystä kilpailumaksusta.

D. Hyläyt pelaajat menettävät kaikki palkintorahansa ja -tuotteensa eivätkä voi

nopeasti.

C. Kilpailunjohtajan tulee raportoida kaikki hylkääkset PDGA:lle mahdollisimman

kisa tai tahallisesti väärin pelaamalla.

(13) Ratingin manipulointi keskeyttämällä

omaan tai toisen pelaajan käyttöä.

(12) Kieläytyminen virallisen toimittajan suostamasta selvityksestä liittyen pelaajan

(11) Fritsbeegon sääntöjen tahallinen ja ilmeinen rikkominen.

hylkääkseen kilpailusta.

kilpailussa, johtaa uusi rike välittömästi

varoitus alkoholin hallussapidosta samassa

sijasta. Jos pelaajalle on jo annettu

määräitä pelaajalle varoitukseen hylkääkseen

### 2.5 Pelaaminen vain pokaalista ("trophy only")

A. Kilpailunjohtaja voi antaa amatöörellisellä mahdollisuuden pelata pro-luokassa pelkästään pokaalista alennettulla osallistumismaksulla. Pelaajan tulee olla pelikeiloinen sukupuolensa ja ikänsä puolesta.

B. Kilpailunjohtaja voi antaa amatöörellisellä tai pro-pelaajille mahdollisuuden pelata missä tahansa amatöörluokassa pelkästään pokaalista alennettulla osallistumismaksulla. Pelaajan tulee olla pelikeiloinen sukupuolensa, rättinginsä ja ikänsä puolesta.

C. Jos pelaaja pelaa vain pokaalista, hän ei voi vastaanottaa rahaa tai tuotepalkintoja, mutta saa vastaanottaa pokaalin tai muun muistopalkinnon.

D. Tyyden himnan maksavilla pelaajilla tulee olla etusija kilpailussa. Mikäli kilpailu tai luokka tulee täyteen, voi TD vaatia pelaajia maksamaan täyden himnan tai luovuttamaan paikkansa kilpailussa.

## 3: Pelaajien käyttäytyminen

### 3.1 Vleista

A. PDGA:n jäsenen tulee pidättäytyä käyttöksestä, joka tuottaa vahinkoa PDGA:lle tai lajille - sekä radalla että sen ulkopuolella. B. Pelaajien tulee noudattaa PDGA:n virallisia sääntöjä ja kilpailunoppaan ohjeistuksia.

C. Pelaajien matkapuhelinten ja hakulaitteiden tulee olla asetettu äänettömälle tilpailukierroksilla. Musiikkisovittimaa saa käyttää vain kuulokkeilla, ja silloinkin äänenvoimakkuus tulee säätää niin, etteivät muut pelaajat kuule ääntä. Musiikin kuuntelu ei saa aiheuttaa vaarantilanetta esimerkiksi estämällä pelaajaa kuulemasta

fore-varoitushuutua tai kilpailunjohtajan äänimerkkejä.

D. Pelaajat eivät saa pitää eläimiä mukanaan kilpailukierroksella lukuun ottamatta avustajakoiria tai muita -eläimiä.

E. Pelaajien tulee suorittaa sähköinen virallisen toimittajan kääntökoe ennen kuin he voivat osallistua PDGA Majorin tai EliteSeries/National Tourin osakilpailuun. Sääntökoee on laadittu PDGA:n sääntökirjan ja Kilpailunoppaan perusteella.

F. PDGA pidättää oikeuden määrätä jäsenilleen ja pelaajilleen kurinpidoillisia toimenpiteitä, kuten koeaika, määräraikainen sulkeeminen kilpailuista tai pysyvä jäsenyyden menetyk. Lisäetöjä kurinpitotoimista ja käytännöistä löytyy PDGA:n verkkosivuilta.

### 3.2 Sujuva pelin kulku

A. Pelaajien tulee pelata ilman viivytelyä ja viivyttelemättä, ja väyillä tulee edetä ilman tarpeetonta viivytystä.

B. Jos pelaaja aiheuttaa tarpeetonta viivytystä, voidaan hänelle antaa rangastus aikarajan ylikyksestä. Ks. sääntökirjan kohta 804.01 – Liiallinen ajankäyttö.

### 3.3 Käytösrikkeet

A. PDGA edellyttää pelaajilta asiallista käytöstä radalla ja asiallisia kommentteja mediaan. Kilpailunjohtaja voi hylätä pelaajan epäurheilijamaisen käytöksen vuoksi, ja PDGA Europen kurinpitoryhmä voi tuomita pelaajan lisärangastukseen.

B. Pelaajien edellytetään käyttäytyvän urheilijamaisesti ja ammatillisesti aina

J. Kilpailunjohtaja voi etukäteen ilmoittaa, mitkä luokat kilpailussa tarjotaan. Jos ilmoitusta ei ole annettu, järjestetään kaikki luokat, joihin on vähintään 4 halukasta kilpailijaa. Kilpailunjohtaja voi halutessaan järjestää luokan vähemmälle kuin neljälle pelaajalle.

K. Pelaajien tulee saada pelata omassa luokassaan, mikäli se kilpailussa järjestetään.

## 2.2 Poikkeustapaukset

A. Pelaajat saavat osallistua ratingin perusteella heiltä rajoitettuihin luokkiin vain seuraavissa erikoistapauksissa:

(1) PDGA Tour Manager on myöntänyt erityisluvan ennen kilpailua

(2) Jos pelaajan rating muuttuu ilmoittautumisen jälkeen, voi hän kilpailunjohtajan harkinnan mukaan osallistua kilpailuun, mikäli se järjestetään 2 viikon sisällä rating-päivityksestä.

(3) Jos pelaaja kilpaillee kiertueen kokonaispisteistä (katso lisätietoja kohdasta 2.2 B).

B. Pelaaja voi seuravain edellytyksin saada luvan osallistua ratingin perusteella heiltä rajoitettuihin luokkiin, mikäli siten voivat osallistua tietyn sarjan yhteispistekilpailuun; (1) Kiertueen järjestäjä on saanut järjestelylle etukäteishyväksynnän PDGA Tour Managerilta.

(2) Kiertueen säännöt antavat pelaajalle mahdollisuuden osallistua koko sarjaan, vaikka rating-edellytys ei enää täyttyisi.

(3) Pelaaja ei ole pelannut samalla kiertueella ylemmässä rating-luokassa.

## 2.3 Statuksen muuttaminen

A. Pro-pelaajasta amatööriksi  
(1) Pro-pelaajaksi rekisteröityneet pelaajat voivat anoa PDGA Tour managerilta statuksen palauttamista amatööriksi.

B. Amatööriä pro-pelaajaksi

(1) Amatööri pelaaja voi halutessaan vaihtaa statuksensa pro-pelaajaksi ottamalla yhteyttä PDGA maakoordinaattoriin.

(2) Amatööri pelaaja siirtyy automaattisesti pro-pelaajaksi, jos hän ottaa vastaan rahapalkinnon pelatessaan pro-luokassa. Jos pelaaja ottaa vastaan tuotepalkinnon rahansijasta tai jos pelaaja voittaa rahaa jostakin sivukilpailusta, kuten hole-in-one -kilpailusta, hän säilyttää amatööristatuksensa.

## 2.4 Pro-pelaaja amatööriluokassa

PDGA European linjauksen mukaan pro-pelaajat eivät saa osallistua amatööriluokkiin. Tätä noudatetaan kaikissa SFL:n ja PDGA European alaisissa kilpailuissa.

A. Pro-pelaaja saa osallistua amatööriluokkiin PDGA:n A-, B- ja C-tierin kilpailuissa, joihin he ovat pelikeelpoisia ikänsä, sukupuolensa ja ratinginsa puolesta. Tarkeimmat luokkajat löytyvät PDGA:n Divisions, Ratings, and Point Factors -taulukosta.

B. Pelaajat saavat kilpailuista amatööripisteitä, mutta näitä pisteitä ei lasketa vuoden lopun yhteispisteisiin eikä MM-kisojen kutsuprosessiin.

## 2: Pelaajaluokat ja kelpoisuus

### 2.1 Yleistä

A. Pelaajat eivät saa osallistua luokkaan, joihin eivät ole pelikelpoisia. Tarkemmat luokkajaot löytyvät PDGA:n Divisions, Ratings, and Point Factors -taulukosta.

B. Pelaaja on yksin vastuussa siitä, että tietää mihin luokkaan tai luokkiin hän on pelikeipoinen. Ilmoittautuminen vaataan luokkaan voi johtaa kilpailusta hylkäämiseen ja/tai kilpailukieltoon PDGA-kilpailuissa.

C. Pelaajat voivat osallistua vain yhteen luokkaan per kilpailu, elleivät luokat pelaa eri päivinä tai viikonloppuina ja kilpailu ole listattu kahtena eri kilpailuna PDGA-kalenterissa.

D. Pelaajan on todistettava henkilööllisyytensä kilpailiessaan PDGA-kilpailuissa. Pelaaja, joka ei todista henkilööllisyyttään tai pelaa väärällä nimellä, hylätään kilpailusta ja voi saada kilpailukieltoon PDGA-kilpailuihin.

E. Pro-pelaajat kilpaillevat rahapalkkinnoista. Pro-luokassa pelaavat amatöörit voivat ottaa vastaan tuotepalkkintoja rahan sijasta.

F. Amatööriluokassa pelaavat kilpaillevat pokaaleista tai tuotepalkkinnoista.

G. Naispelaajat saavat osallistua miesten luokkiin halutessaan, mutta miehet eivät saa osallistua naisten luokkiin.

H. Amatööripelaaaja saa osallistua pro-luokkiin, joihin hän on pelikelpoinen sukupuolensa ja ikänsä puolesta.

I. Pro-pelaaja voi osallistua amatööriluokkaan vain erityislisäntentissä (lisätietoja kohdassa 2.4.)

(1) Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan jakaa palkkintoja ennen kilpailun päättymistä.

(2) Mikäli kilpailija lähtee kisapaikalta ennen virallista palkkintojenjakoa, hän ei luovu virallista palkkintonsa.

mutta vastaa itse mahdollisista toimituskuluista.

### 1.11 Toimitsijat

A. Toimiaksensa virallisena toimitsijana henkilön PDGA-jäsenyys on oltava voimassa ja hänen on osoitettava sääntötuntemuksensa suoritettulla PDGA:n toimitsijakokeella (PDGA Official's Exam). Sääntöjen muuttua merkittävästi PDGA:n hallitus voi edellyttää toimitsijoiden suorittavan testin uudelleen säilyttääkseen sertifioidun virallisen toimitsijan statuksen.

B. Kilpailunjohtajilla tulee olla toimitsijatesti suoritettuna.

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

D. Kilpailun ulkopuoliset sertifioidut toimitsijat ovat oikeutettuja ratkaisemaan sääntöjen oikeaa soveltamista koskevat kysymykset missä tahansa kilpailuissa, jossa ovat läsnä.

Mikäli toimitsija osallistuu kilpailuun, hän ei saa ratkaista sääntökysymyksiä, jotka koskevat luokkaa, jossa hän pela. Toimitsijan sääntöluokinta syytäytää ryhmän päätöksen, mutta siitä voidaan valittaa kilpailunjohtajalle. Kilpailunjohtaja voi määrätä sertifioidun toimitsijan spotteriksi erityislisäntentissä. Tällaisen toimitsijan sääntöluokinta syytäytää ryhmän päätöksen.

mitkälä keskeytyneen kierroksen loppuun pelaaminen sitä vaatii.

### 1.8 Karsinta jatkokierroksille

A. Pelaajamäärää voidaan kilpailunjohtajan ennakkoilmoituksen mukaisesti karsia mahdollisiin semifinaaleihin tai finaaleihin.  
B. Tasatilanteissa jakoonpääsy ratkaistaan kohdan 1.9 mukaisesti, ellei kilpailunjohtaja ole muuta ilmoittanut ennen kilpailua.

C. Karsintaraja suositellaan asettamaan viimeiselle pallikintotsijalle tai sitä yleemmäksi.  
D. Jos jatkuon pääsyt pelaaja ei osallistu jatkokierrokselle, semifinaaliin tai finaaliin, merkittään hänet jatkokierroksen viimeiselle sijalle, ja hän saa sen mukaisen palkinnon.

### 1.9 Tasatuloisten ratkaisu

A. Kun ryhmäajakoa tehdään uudelleen kierrosten välissä, tasatuloksen päätyneet pelaajat jaetaan ryhmän siten, että viimeisimmällä kierroksella parhaan tuloksen saanut pelaaja asetetaan korkeammalle sijalle.

Mikäli tasatilanteita ei voida ratkaista edellisten kierrosten tuloksilla, turnauksenjohtaja ratkaisee järjestyksen turvaamallaan tavalla (esimerkiksi aakkosjärjestyksessä tai PDGA-numeron mukaan). Välttää tapaa on noudatettava johdonmukaisesti.  
B. Karsittaessa pelaajia jatkokierrokselle tai kilpailun lopputuloksissa, ensimmäisen sijan tasatuloiset ratkaistaan ratkaisupelillä (sudden death). Ratkaisupeli alkaa ensimmäiseltä väylältä, ellei kilpailunjohtaja ole muuta ilmoittanut ennen kilpailun alkua.  
C. Jokaisen luokan voitaja tulee aina ratkaista ja ilmoittaa virallisissa tuloksissa. Ykkössiijan

pallikintoa ei voi jakaa tasatuloksen pelaajien kesken.

D. Muiden sijojen päätyessä tasatuloksen, kirjataan pelaajat lopputuloksiin samalle sijoitusluokalle. Muiden kuin ykkössiijan rahapalkinnot tulee jakaa tasaa saman tuloksen heittäneiden kesken lasquemalla kyseisten sijojen pallikintosummat yhteen ja jakamalla se tasossa olevien pelaajien määrällä.  
E. Pokajeja tai muita muistopalkintoja varten sijoitukset voidaan ratkaista ratkaisupelillä tai muulla frsbeegoitakilpailulla kilpailunjohtajan päätöksen mukaan. Lopputuloksissa pelaajat kuitenkin jakavat sijoituksen.

### 1.10 Palkintojenjakko

A. Jos joku pelaaja ei halua ottaa palkintoa (rahaa tai tuotepalkintoja) vastaan, se siirretään seuraavaksi sijoittuneelle. Esimerkiksi jos kolmanneksi sijoittunut ei ota vastaan palkintoaan, se annetaan neljänneksi sijoittuneelle ja neljännen sijan palkinto videnneksi sijoittuneelle jne.

Kilpailunjohtajasta voi pitää loput palkinnot, joita kukaan ei ota vastaan.

Tätä ei sovelleta, mikäli amatööripelaaja ei halua ottaa rahapalkintoa vastaan pelatessaan pro-luokassa. Kilpailunjohtaja voi harkintansa mukaan muuttaa rahapalkinnon tuotepalkinnoksi.

B. Skinien tai muiden sivupelien pelaaminen PDGA-kilpailuissa on sallittua, mutta näiden tulokset eivät saa vaikuttaa varsinaisen kilpailun tuloksiin, eikä niistä saatuja palkintoja merkitä pelaajan voittoihin.

C. Kaikki palkinnot tulee jakaa heti kilpailun jälkeen, kun tulokset on vahvistettu.

äänimerkki annetaan samaan tapaan kuin aloitusmerkki, mutta kolmella lyhyellä äänellä. Äänimerkit toistetaan vähintään kerran minuutissa ja kilpailunjohtajan tulee tehdä kaikki mahdollinen, jotta kaikki ryhmät kuulevat keskeytysmerkin.

B. Pelaajien on välittömästi lopetettava pelaaminen ja merkittävä kunkin ryhmän jäsenen heittopalkka. Silmäämääräinen arvio maamerkkien perusteella riittää heittopalkan arvotomiseksi. Pelaajien on tämän jälkeen palattava ensimmäiselle avauspalkalle, kilpailutoimistoon tai muulle kilpailunjohtajan osoittamalle kokoontumisalueelle.

C. Pelaajien on jatkettava peliä samoilta arvioidulta heittopalkoilta kuin mihin he lopettivat kierroksen keskeytyessä. Arvioidun heittopalkan määritlee ryhmän enemmistö. D. Kilpailunjohtaja voi sallia pelaajien lähtä määrättyä tapaamisisteeitä odottamaan saan paraneamista, mutta voi vaatia pelaajia palamaan tasatunnein tai muuna määrättyinä aikana kunnnes peliä jatketaan tai kierrosta lykätään.

E. Peli käynnistetään uudelleen samoilta äänimerkeillä kuin kilpailu aluperin aloitettiin: kaksi lyhyttä äänimerkkiä kaksi minuuttia ennen aloitusta ja yksi pitkä äänimerkki aloitettaessa.

F. Kilpailunjohtaja voi lykätä keskeytyksen kierroksen loppuun pelaamista myöhempään ajankohetaan, jos hänen näkemyksensä mukaan olosuhteet eivät parane tai pimeys estää kierroksen pelaamisen loppuun.

G. Osittain pelatun kierroksen tulokset otetaan huomioon, kun keskeytetty kierros pelataan loppuun.

I. Kilpailunjohtajan tulee tehdä kaikkensa, että kaikki ilmoitetut kierrokset saadaan pelattua. (1) Jos kilpailussa on tarkoitettu pelata enintään 54 väyliä, tulee kaikkien pelaajien pelata vähintään 18 väyliä, jotta kilpailun tulokset voidaan virallistaa.

(2) Jos kilpailussa on tarkoitettu pelata 72 väyliä, tulee kaikkien pelaajien pelata vähintään 36 väyliä, jotta kilpailun tulokset voidaan virallistaa.

(3) Jos näitä vaatimuksia ei täytetä, tulee tehdä kaikki mahdollinen, jotta kilpailu saadaan siirrettyä pelattavaksi myöhemmin. Jos kilpailua ei voida pelata ollenkaan, palautetaan pelaajille osallistumismaksu kokonaisuudessaan, pois lukuun mahdollisten pelaajapakettien arvo, PDGA:n ja muiden järjestöjen maksut.

J. Kilpailu voidaan pelata loppuun ilmoitettua pelattavissa ja jos alle 50 %:n pelaajista pitää pelata kierros loppuun, jotta kilpailun tulokset voidaan virallistaa. Kaikki keskeytyneet kierrokset tulee pelata loppuun, mikäli olosuhteet sen mahdollistavat.

Mikäli olosuhteet estävät kierroksen loppuun pelaamisen, lopullisiin tuloksiin lasketaan viimeisen täyden kierroksen jälkeinen tilanne, mikäli riittävä määrä väyliä on saatu pelattua.

K. Keskeytyneet kierrokset pelataan aina ensin loppuun ennen kuin aloitetaan uusi kierros. Tuluvat kierrokset voidaan peruuttaa,

Portastetussa lähdössä ryhmät aloittavat tietystä väylästä vuorotellen yksi toisen jälkeen.

Pelaajat aloittavat TJD:n ilmoittamana hetkenä. Pelaajat voivat harjoitella siihen asti kunnes on heidän ryhmänsä vuoro valmistautua harjoitteluun. Harjoittelu ei saa häiritä jo kilpailunsa aloittaneita pelaajia.

Mikäli pelaaja ei ole heittänyt 30 sekunnin aikana oman vuoronsa alusta, hänelle merkitään tulokseksi väylän par-huku lisätyenä 4 heittoa. Samoin toimitaan kaikilla myöhemmillä väylillä, joihin heittäjä ei osallistu. Väylä ei voi pelata uudelleen. Jos pelaaja ei osallistu koko kierrokselle tai ei pelaa kierrosta loppuun, voidaan hänet TJD:n hartikman mukaan hyliä kilpailusta.

C. Pelaaja on yksin vastuussa siitä, että on omalla vuorollaan valmiina aloittamaan kierroksensa.

**1.6 Pelaajien jakaminen ryhmiin ja lohkoihin**  
A. Pro- ja amatööripelaajia ei tulisi sijoittaa samaan ryhmään, ja eri luokkien pelaajat on pyrittävä pitämään eri ryhmissä mahdollisuuksien mukaan.  
B. Ensimmäisen kierroksen ryhmät voidaan luoda kahdella eri tavalla:

(1) Arvotut ryhmät:  
Luokan sisällä pelaajat arvotaan satunnaiseen järjestykseen.

(2) Rättingin mukaiset ryhmät:  
Luokan sisällä pelaajat järjestetään PDGA-rättingin mukaiseen järjestykseen. Korkeimman rättingin pelaajat aloittavat pienimmän numeron väylältä, toiseksi korkeimman rättingin pelaajat seuraavalta jne.

Tätä käytäntöä noudatetaan kunnes kaikki väylät on täytetty.

C. Myöhemmillä kierroksilla pelaajat tulee ryhmitellä mahdollisuuksien mukaan luokan perusteella yhteistulosten mukaiseen järjestykseen.

D. Rehellisen pelin varmistamiseksi on ryhmässä oltava vähintään kolme pelaajaa. Jos kilpailunjohtaja pitää sitä välttämättömänä, voidaan erikoistilanteissa sallia kolmea pelaajaa pienemmiä ryhmiä. Tällaisissa tapauksissa virallisen toimittajan on seurattava ryhmää. Toimittaja voi myös pelata mukana, kunhan se ei häiritse kilpailijoita.

E. Ryhmien koko on rajoitettu viiteen pelaajaan, ja korkeintaan neljän hengen ryhmä tulee käyttää aina kun mahdollista. F. Jos kilpailijoita on niin paljon, etteivät kaikki voi pelata kierrosta samaan aikaan, voidaan kilpailijat jakaa lohkoihin.

G. Mikäli olosuhteet vaikuttavat eri lohkoihin eri tavalla, kilpailunjohtaja voi käyttää seuraavaa menettelyä jatkoonpääsijöitä ratkaistessa: pelaajat asetetaan tuloksen mukaiseen paremmuusjärjestyksen lohkon sisällä, ja jokaisesta lohkosta seuraavalle kierrokselle jatkaa suhteellisesti yhtä suuri osuus lohkon pelaajista. Pelaajien tuloksia ei laskea yhteen seuraavien kierrosten tulosten kanssa.

**1.7 Pelin keskeyttäminen**  
A. Jos kilpailunjohtaja katsoo, että A. Jos kilpailunjohtaja katsoo, että väliaikaista keskeyttäminen on keskeytettävä tai vaarallista, kilpailu on keskeytettävä välitaukojen avulla.

D. Kisamaksua ei palauteta alle seitsemän (7) päivää ennen kisa-a tehdystä peruutuksesta, mutta pelaajalle toimitetaan pelaajapaketti, mikäli sellainen kisamaksuun kuuluu.

E. Kisamaksusta palautetaan 50 %, mikäli peruutus tehdään 7–14 päivää ennen kilpailua.

F. Kisamaksu palautetaan kokonaisuudessaan, mikäli peruutus tehdään yli 14 päivää ennen kilpailua. Palautuksesta voidaan vähentää post- ja käsittelykulut, jotka eivät kuitenkaan voi olla yli 10 % osallistumismaksusta.

G. Kilpailunjohtaja voi harjintansa mukaan lieventää näitä vaatimuksia.

#### 1.4 Osallistumisen varmistus

A. Osallistumisen varmistus kilpailunjohtajan ilmoittamalla tavalla on pakollista Major- ja Elite Series/National Tour -kilpailuissa, ja sitä suositellaan kaikkiin muuhinkin kilpailuihin.

B. Mikäli pelaaja ei varmista osallistumistaan TD:n ilmoittamalla tavalla, hän menettää paikkansa kilpailussa. Kilpailun TD voi harjintansa mukaan lieventää vaatimuksia tai päättää, ettei varmistusta tarvita ollenkaan.

#### 1.5 Harjoituskierrokset ja pelin aloitus

A. Pelaajan tulee ajoittaa harjoituskierroksensa ennen kilpailun alkua. Kilpailuvarata ei välttämättä ole pelattavissa ennen kilpailua ainakaan kisa-lay-ou-issa (lisätietoja Tour Standards –dokumentista). Kilpailuvarata on suljettu harjoitteluita kilpailun ollessa käynnissä ja muina kilpailunjohtajan määrääminä aikoina.

B. Kilpailukierroksilla käytetään kahta erilaista pelin aloitustapaa:

(1) Yhteislähtö (haukkokilpailu):

Yhteislähdössä useat ryhmät aloittavat

samanlaisesta.

Alkatulun mukaisesti jokaiselle ryhmälle jaetaan tulokortti tai -kortti kisasuorituksessa.

Korttien jaon jälkeen ryhmille annetaan riittävä aika siirtyä kortin osoittamalle aloituspaikalle.

Kaksi minuuttia ennen kilpailukierroksen alkua annetaan kaksi lyhyttä, kovaaäämistä äänimerkkiä.

Näiden äänimerkkien jälkeen pelaajien tulee lopettaa harjoittelu ja siirtyä viipymättä aloituspaikalleen.

Kahden minuutin äänimerkin jälkeen heitetystä heitosta annetaan pelaajalle varoitus. Mikäli pelaaja heittää harjoitusheittoja vielä varoituksen jälkeen, hänen tulokseensa merkitään yksi rangastushetto rippumatta harjoitusheittojen määrästä. Varoitus ja rangastus voidaan antaa, mikäli toimitsija tai vähintään kaksi pelaajaa toteaa rikkeen.

Pelin alkamisaika ilmoitetaan pitkillä yhtenäisellä äänimerkillä. Äänimerkin jälkeen

tuloskirjaja lukee heittojärjestyksen, minkä jälkeen ensimmäisenä vuorossa olevalla on 30 sekuntia aikaa heittää oma avausheittonsa.

Mikäli pelaaja ei ole heittänyt 30 sekunnin aikana oman vuoronsa alusta, hänelle merkitään tulokseksi väylän par-luku

lisätynä 4 heitolla. Samoin toimitaan kaikilla myöhemmillä väylillä, joihin heittäjiä ei osallistu. Väyliä ei voi pelata uudelleen. Jos pelaaja ei osallistu koko kierrokseksi tai ei pelaaja ketterästä

loppuun, voidaan hänen TD:n harjintansa mukaan hyliä kilpailusta.

(2) Porrastettu lähtö (golfilähtö, väliaikalähtö):

# 1: Kilpailukäytännöt

## 1.1 Pelaajan kilpailukelpoisuus

A. Jäsenmaksunsa maksaneet PDGA:n jäsenet voivat kilpailuissa tahansa luokassa, johon heillä on pelioikeus. PDGA Tour Managerin etukäteispäätöksellä tästä voidaan poiketa.

Pelioikeus luokassa riippuu pelaajan statuksesta (amateur/pro), iästä, sukupuolesta ja PDGA-ratingista. Lisätietoja luokkajaoista kohdassa 2: Pelaajaluokat ja kelpoisuus.

B. PDGA:n jäsenyys tulee olla voimassa, jotta pelaaja voi osallistua PDGA:n Major-, Elite Series/National Tour-, SuperTour- tai muuhun A-tier-kilpailuun sekä EuroTourille.

PDGA:n jäsenyys sisältyy Suomen frisbeeliton A-lisenssiin.

A-lisenssi vaaditaan SM-kilpailuihin sekä A-lisenssiin.

C. Missä PDGA-kilpailuissa ei-jäsenet voivat osallistua maksamalla ei-jäsenen osallistumismaksun. Tämä maksu vaaditaan kaikilta muilta paitsi juniortiluoissa pelaavilta.

## 1.2 Kilpailuun ilmoittautuminen

A. Etukätesilmoittautuminen on pakollista PDGA:n Major-, EliteSeries/National Tour-kilpailuihin, ja sitä suositellaan käytännöksi kaikkein muuhinkin kilpailuihin.

Suomen frisbeeliton alaisin kilpailuihin ilmoitaututaan ennakkoon SF.L:n Kiskakoneen kautta kilpailunjohtajan ohjeiden mukaisesti.

B. Pelaajan ilmoittautuminen on virallinen, kun kilpailuun jättestäjä on vastaanottanut sekä pelaajan osallistumismaksun että rekisteröimissä pyydetty tiedot.

C. Ilmoitusta tai keskustelua muiden kisanjärjestäjien kuin kilpailunjohtajan kanssa ei katsota virallisiksi peruuttamiseksi, ellei kilpailunjohtaja niin ole määritellyt.

C. Kilpailuihin palikat käytetään ilmoittautumisyhteyksessä.

Kun kilpailu on täynnä, käytetään jonotuslistaa, josta voidaan nostaa pelaajia kilpailuun perutuspalkkoille.

D. Ilmoittautumisyhteyksy määrittyy osallistumismaksun sisältävän pakettiin postitettuna mukaan (USA).

Suomen frisbeeliton alaisten kilpailujen ilmoittautumisyhteyksy määrittyy Kiskakoneen aikaleiman mukaisesti edellyttäen, että osallistumismaksu on maksettu ohjeiden mukaisesti.

E. Internet-ilmoittautumisten maksujen yhteyksy määrittyy maksun vastaanottamisen aikaleiman mukaisesti.

F. Mikäli kaksi tai useampia pelaajia ilmoitetaan samanaikaisesti, tulee etusija antaa pelaajalle, jolla on pienin PDGA-numero.

G. Ilmoittautuneiden lista tulee julkaista PDGA:n verkkosivuilla ennen kilpailua Major-, Elite/Series ja National Tour -kilpailuissa, ja sitä suositellaan kaikkein muuhinkin kilpailuihin.

## 1.3 Perutus ja osallistumismaksun palautus

A. Osallistumisen voi peruuttaa Kiskakoneessa tai ottamalla yhteyttä kilpailunjohtajaan tai hänen nimeämääns henkilöön.

B. Osallistumisen peruutus tulee ehdottomasti ilmoittaa kilpailunjohtajalle kilpailun tiedoissa oleviin yhteyshetkisiin, mikäli peruutusta ei voi enää tehdä Kiskakoneessa.



# PDGA:n kilpailuopas

Johdanto

Tässä PDGA:n kilpailuoppaassa käydään läpi menettelytavat ja ohjeistukset, joita noudatetaan PDGA-kilpailuissa. Opasta tulee käyttää yhdessä virallisen sääntökirjan ja PDGA:n Tour Standards -dokumentin kanssa.

Tässä oppaassa kuvaut ohjeistukset ja menettelytavat pätevät kaikkiin PDGA:n alaisiin kilpailuihin, ellei toisin ole määritetty. Jos kilpailuunjohtajan harkinnan mukaan jotakin tämän oppaan ehtoa ei voida noudattaa, voi TD anoa poikkeuslupaa ottamalla yhteyttä Tour Manageriin osoitteessa [tour@pdga.com](mailto:tour@pdga.com) tai +1 706 261 6342.

**Pelin henki**

Frisbeegolfissa kilpailullaan pääsääntöisesti ilman ulkopuolista valvontaa, kuten tuomareita. Laji perustuu yksilöiden rehellisyyteen, toisten huomioon ottamiseen ja sääntöjen noudattamiseen. Kaikkien pelaajien edellytetään käyttäytyvän kohteliaasti, urheilullisesti ja kunnioittavasti toisia pelaajia kohtaan riippumatta siitä, kuinka kilpailuluhenkisiä he ovat. Tämä on frisbeegolfin hengen mukaista.

|      |                              |     |
|------|------------------------------|-----|
| 1:   | Kilpailukäytäntöt            |     |
| 1.1  | Pelaajien kilpailukelpoisuus | 2.1 |
| 1.2  | Kilpailuun ilmoittautuminen  | 2.2 |
| 1.3  | Peruutus ja osallistumis-    | 2.3 |
|      | maksun palautus              |     |
| 1.4  | Osallistumisen varmistus     | 2.4 |
| 1.5  | Harjoituskierrokset ja       | 2.5 |
|      | pelin aloitus                |     |
| 1.6  | Pelaajien jakaminen          |     |
|      | ryhmiin ja lohkoihin         |     |
| 1.7  | Pelin keskeyttäminen         | 3.1 |
| 1.8  | Karsinta jatkokierroksille   | 3.2 |
| 1.9  | Tasatulosten ratkaisu        | 3.3 |
| 1.10 | Palkintojenjako              | 3.4 |
| 1.11 | Toimitsijat                  | 3.5 |
|      | Käräyt ja caddiet            |     |
|      | Pukeutuminen                 |     |
|      | Käytösrikkeet                |     |
|      | Sujuva pelin kulku           |     |
|      | Yleistä                      |     |
| 3:   | Pelaajien käyttäytyminen     | 3.6 |
|      | Media- ja sponsorisuhteet    |     |
|      | Kilpailuissa                 |     |
|      | Myynti kilpailuissa          |     |
|      | Kilpailunjohtajan oikeudet   |     |
|      | ja vastuut                   |     |
| 2:   | Pelaajaluokat ja kelpoisuus  | 3.7 |
|      |                              | 3.8 |



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

# Frisbeegolftin kilpailuopas

Professional Disc Golf Associationin

