

Discgolf Spelregels 2005

Nederlandse Frisbee Bond

www.frisbeesport.nl

Inhoudsopgave

INLEIDING	3
801 HET GEDRAG VAN DE SPELERS.....	4
801.01 SPIRIT OF THE GAME.....	4
801.02 DE VOLGORDE WAARIN GESPEELD WORDT.	4
801.03 HET OVERSCHRIJDEN VAN DE TIJD.	4
801.04 HET CORRECT SPELEN VAN HET PARCOURS.....	5
802 DE UITRUSTING.....	6
802.01 SCHIJVEN GEBRUIKT IN HET SPEL.	6
802.02 MARKERS.	6
802.03 DOELLEN.	6
802.04 KUNSTMATIGE HULPMIDDELEN.	6
803 DE REGELS VAN HET SPEL.....	7
803.00 ALGEMEEN.....	7
803.01 DE TEE-OFF.	7
803.02 HET MARKEREN VAN DE LIE/LIGPLAATS.	8
803.03 LICHAAMSHOUDING.....	8
803.04 OBSTAKELS EN ONTHEFFING.....	9
803.05 EEN ONVEILIGE LIE/LIGPLAATS.....	10
803.06 HINDEREN.	10
803.07 EEN LIE/LIGPLAATS BOVEN DE GROND.	10
803.08 OUT OF BOUNDS.	11
803.09 HET SPELEN VAN DE VERKEERDE LIE/LIGPLAATS.	11
803.10 VERLOREN SCHIJF.....	12
803.11 VERPLICHTE DOGLEG(WERPTRAJECT).....	12
803.12 HET VOLBRENGEN VAN EEN HOLE.....	12
804 TOERNOOI PROCEDURES.....	13
804.01 SPECIALE OMSTANDIGHEDEN.	13
804.02 HET BEGINNEN VAN HET SPEL.....	13
804.03 HET BIJHOUDEN VAN DE SCORE.	14
804.04 REGEN OF GEVAARLIJKE OMSTANDIGHEDEN.	14
804.05 DISKWALIFICATIE EN SCHORSING.	15
804.06 INDELEN VAN GROEPEN EN SECTIES.	15
804.07 GELIJKE STAND.	15
804.08 CLASSIFICATIE VAN SPELERS.	16
806 WOORDENLIJST.....	16

Inleiding

De belangrijkste oorzaak van de groeiende populariteit van DiscGolf ligt in het simpele feit dat het met kracht en nauwkeurigheid gooien van een vliegende schijf een geweldige sensatie is. De doorlopende uitdaging, het sociale karakter van het spel, de fysieke en mentale training, en het feit dat het niet duur is om te spelen zijn andere aspecten die deze sport zo aantrekkelijk maken. DiscGolf is een recreatieve sport voor iedereen, ongeacht leeftijd, geslacht of capaciteiten.

Het doel van het spel is het afleggen van een parcours met zo min mogelijk worpen van een schijf. Elke volgende worp wordt gemaakt vanaf het punt waar de schijf tot rust kwam na de laatste worp. De score wordt vastgesteld door het aantal worpen, dat nodig was per hole, bij elkaar op te tellen. De winnaar is de speler die het hele parcours met het minste aantal worpen van de schijf heeft afgelegd.

Het parcours bestaat uit een serie holes die zo uitgezet zijn dat wanneer een speler een hole afrondt, hij doorgaat naar het begin van de volgende totdat alle holes gespeeld zijn. Een hole begint bij de afworpplek, de tee, en eindigt bij het doel, zoals een Disc Pole Hole. DiscGolf parcours worden meestal uitgezet in openbare parken met bossages en waterpartijen die natuurlijke obstakels vormen voor de vlucht van de schijf. Deze natuurlijke obstakels zijn onderdeel van het spel en mogen op geen enkele manier door de spelers veranderd worden om de moeilijkheidsgraad van een hole te verminderen. DiscGolf parcours zijn gewoonlijk 18 holes lang, echter 9- en 27-hole parcours komen ook voor. DiscGolf parcours zijn te vinden in de meeste staten van de Verenigde Staten, in Canada, Japan, Australië, Nieuw-Zeeland, Denemarken, Zweden, Noorwegen, Nederland, Zwitserland, Duitsland, Finland, Hongarije, Groot-Brittannië, Peru en in Afrika.

Bij DiscGolf speelt etiquette en hoffelijkheid een belangrijke rol. Respect voor de aanwezige flora op het parcours en het toestaan dat snellere groepen passeren zijn belangrijke onderdelen van de etiquette. Deze regels zijn ontworpen om alle spelers gelijke kansen te geven. Bij gebruik van deze regels moet voor een bepaalde situatie de regel gebruikt te worden die het meest van toepassing is. Bij twijfel dient een official geraadpleegd te worden.

801 Het gedrag van de spelers

801.01 Spirit of the game

A. Spelers behoren niet te gooien voordat ze er zeker van zijn dat de gegooide schijf een andere speler niet zal afleiden of mogelijkere wijs een van de aanwezigen letsel zal toebrengen. Spelers behoren toe te kijken als de andere leden van hun groep gooien, om het vinden van een verdwaalde schijf te vergemakkelijken en om de naleving van de regels te waarborgen.

B. Spelers moeten er voor zorgen dat zij geen afleidende geluiden maken of potentiële visuele afleiding veroorzaken voor andere spelers die aan het gooien zijn. Voorbeelden van onsportief gedrag zijn: roepen, freestylen, slaan tegen materiaal op het parcours, voor de beurt gooien, gooien met of schoppen tegen golftassen en vooruit lopen op de baan naar de hole voorbij de speler die het verst van de hole verwijderd is. Iemand waarschuwen op een passend tijdstip, die het gevaar loopt door een schijf geraakt te worden, is geen schending van de spirit of the game.

C. Handelingen, die ook worden uitgelegd als schendingen van de spirit of the game zijn: weigeren te helpen zoeken naar een verloren schijf, weigeren schijven of uitrusting te verplaatsen, weigeren de score behoorlijk bij te houden, etc.

D. Het achterlaten van afval is een schending van de spirit of the game.

E. De spirit of the game schrijft ook voor dat spelers die roken er zorg voor moeten dragen dat hun rook andere spelers niet hindert. Het is rokers niet toegestaan om peuken achter te laten op het parcours.

F. Een speler die de spirit of the game schendt, kan gewaarschuwd worden door elke speler, zelfs van een andere groep, of door een official, waarbij alle spelers van de groep op de hoogte worden gesteld van de waarschuwing. Een strafpunt van 1 worp zal worden opgelegd voor elke volgende schending in dezelfde ronde. Herhaaldelijke schending van de spirit of the game kan leiden tot diskwalificatie overeenkomstig sectie 804.05.

801.02 De volgorde waarin gespeeld wordt.

A. De tee-off volgorde voor de eerste tee wordt bepaald door de op de scorekaarten vermelde volgorde of door de volgorde zoals de spelers op het scorebord vermeldt staan.

B. De tee-off volgorde voor alle volgende holes wordt bepaald door de score van de voorafgaande hole, waarbij de speler met de laagste score eerst gooit, enzovoort. Als de score op de voorafgaande hole gelijk was, wordt terug gekeken tot een volgorde kan worden bepaald.

C. Nadat alle spelers in de groep de tee-off hebben gemaakt, gooit de speler die het verst van de hole is altijd het eerst. Om de snelheid van het spel te bevorderen, mag een speler die niet het verst weg ligt eerst gooien als de speler die het verst weg ligt dit goedkeurt.

D. Gedurende het spelen van een toernooi mag een groep niet door de voorgaande groep heen spelen, behalve wanneer de voorgaande groep, overeenkomstig het reglement, verplicht is aan de kant te gaan.

E. Voor de beurt gooien of putten is een schending van de spirit of the game. Zie 801.01.F.

801.03 Het overschrijden van de tijd.

A. Iedere speler heeft maximaal 30 seconden om te gooien nadat:

1. de voorafgaande speler gegooit heeft en

2. de speler een redelijke tijd heeft genomen om bij de schijf te arriveren en de marker te plaatsen en

3. het spelgebied vrij en zonder afleidende elementen is.

B. Bij de eerste overtreding in een ronde, wordt de speler gewaarschuwd door twee willekeurig spelers van de groep of door een official. Voor elke volgende overtreding in dezelfde ronde, indien waargenomen door minimaal twee spelers van de groep of door een official, wordt een straf van 1 worp opgelegd.

801.04 Het correct spelen van het parcours.

A. Het is de verantwoordelijkheid van de spelers het parcours correct te spelen. Bij aanvang moet elke speler zich op de hoogte stellen van speciale omstandigheden op het parcours, inclusief extra holes, gewijzigde tee-off plaatsen, gewijzigde pole-hole posities, out-of-bounds gebieden en verplichte doglegs.

B. Specifieke typen van incorrect spel en de bijbehorende straf zijn:

(1) Verkeerde tee: Een speler speelt van de verkeerde tee bij een hole die meerdere tee-gebieden heeft. Indien het incorrecte spel ontdekt wordt nadat de speler van de verkeerde tee heeft afgeworpen maar voordat de speler de tweede worp heeft gemaakt, dan mag de speler opnieuw van de juiste tee werpen en wordt een strafworp gerekend alsof de speler een oefenworp heeft gegooid. Als het incorrecte spel ontdekt wordt nadat de speler al zijn tweede worp gemaakt heeft, dan moet de speler de hole verder normaal afmaken en krijgt de speler twee strafworpen

(2) Verkeert gespeelde dogleg: Een speler speelt een dogleg langs de verkeerde kant. Indien het incorrect spel ontdekt wordt nadat de schijf de dogleg aan de verkeerde kant heeft gepasseerd, maar voordat de speler de tweede worp heeft gemaakt, dan ontvangt de speler een worp penalty en speelt verder van de drop zone zoals beschreven bij 803.11 B. Als het incorrecte spel ontdekt wordt nadat de speler al zijn tweede worp gemaakt heeft, dan moet de speler de hole afmaken zonder terug te spelen en krijgt de speler twee strafworpen.

(3) Verkeerd doel: Spelen naar een verkeerd doel. Als het verkeerde spel ontdekt wordt voordat de speler de hole heeft uitgespeeld m.b.v. het verkeerde doel, dan moet de speler de hole normaal afmaken waarbij alle gemaakte worpen tellen, zonder strafworp. Als een speler naar het juiste doel werpt maar de worp eindigt in een ander doel, dan is er geen sprake van incorrect spel. De speler moet een lie markeren binnen één meter van het verkeerde doel, en kan verder spelen naar het juiste doel zonder strafworp. Als een speler een hole beëindigt in een verkeerd doel en gelooft dat de hole beëindigt is en verder speelt zal een straf van 2 worpen worden toegevoegd aan de score van de speler.

(4) Spelen vanuit out-of-bounds: Het spelen van een schijf die out-of-bounds ligt alsof deze in-bounds ligt. Als het incorrecte spel ontdekt wordt nadat de speler van out-of-bounds heeft gegooid maar voordat de speler de tweede worp heeft gemaakt, dan moet de speler van de correcte lie spelen en wordt de worp van uit out-of-bounds gezien als één oefenworp (1 worp wordt bijgeteld bij de score van de speler). Als het incorrecte spel ontdekt wordt nadat de speler al zijn tweede worp gemaakt heeft, dan moet de speler de hole verder normaal afmaken en krijgt de speler twee strafworpen.

(5) Onjuiste volgorde: Het overslaan van een hole of het spelen van holes in de verkeerde volgorde. Als het incorrecte spel ontdekt wordt nadat de eerste worp gemaakt is maar voordat de tweede worp gemaakt is, dan moet de speler de tee-off maken van het juiste tee-gebied, waarbij de eerste foutieve worp als een oefenworp wordt beschouwd (1 worp wordt bijgeteld bij de score van de speler). Als het incorrecte spel ontdekt wordt nadat de tweede worp gemaakt is dan moet de hole die gespeeld is afgemaakt worden. Onmiddellijk daarna moet de speler het spel hervatten met de juiste hole vanaf het punt waar het verkeerde spel gestart werd. Ongeacht het aantal overgeslagen of verkeerd gespeelde holes krijgt de speler in totaal twee strafworpen voor het verkeerd spelen van het parcours. De score gemaakt op een onterecht uitgespeelde hole blijft staan. Een uitgespeelde hole wordt niet over gespeeld.

C. In het geval dat de regels voor correct spel verschillende gevolgen hebben voor de spelers in één groep, dan blijft de groep bij elkaar zolang een hole wordt uitgespeeld door spelers van deze groep, om de juistheid van de score en het voldoen aan de regels te garanderen.

D. Als een verkeerd spel pas ontdekt wordt nadat de hole is uitgespeeld, dan zal het verkeerde spel niet gecorrigeerd worden en krijgt de desbetreffende speler twee strafworpen.

E. Als een verkeerd spel pas ontdekt wordt nadat de speler de scorekaart heeft ingeleverd, dan zal het verkeerde spel niet gecorrigeerd worden en krijgt de desbetreffende speler twee strafworpen.

F. Een speler die opzettelijk het parcours verkeerd speelt om voordeel te verkrijgen is in overtreding van regel 804.05 A en wordt gestraft volgens de regels in deze sectie.

802 De uitrusting.

802.01 Schijven gebruikt in het spel.

A. Schijven die in de competitie gebruikt worden, moeten voldoen aan de voorwaarden zoals vastgelegd in de officiële PDGA Technische Standaard. Zie sectie 805 B.

B. Een schijf die gescheurd is, is niet toegestaan. Zie secties 802.01 D, E en F. Als een schijf tijdens een ronde scheurt, mag de schijf gedurende de rest van de ronde meegenomen worden, echter met de schijf mag niet worden gegoid.

C. Wijzigingen, ongeacht hun aard, die het gewicht, de vorm, de vliegeigenschappen of de prestaties van de schijf in het spel veranderen, zijn niet toegestaan, inclusief veranderingen gemaakt met de hand, door hitte, of enig ander apparaat, met de volgende uitzonderingen: schijven mogen matig geschuurd worden, om onvolmaaktheden ontstaan bij het gieten, of krassen ontstaan door normale slijtage, glad te maken. Overdadig schuren of beschilderen met een substantie van waarneembare dikte wordt behandeld overeenkomstig secties 802.01 D, E en F.

D. Schijven moeten goedgekeurd worden door de director als een speler of official twijfelt aan de schijf. Maar in geen geval zal de schijf goedgekeurd worden als het een van de bovenstaande regels schendt. Elke speciale niet goedgekeurde schijf(door de TD) zal als illegaal worden behandeld, en de speler zal overeenkomstig bestraft worden, 802.01 E.

E. Elke speler die tijdens het spelen een onreglementaire schijf (met uitzondering van markers of schijven die gescheurd zijn tijdens een ronde) met zich meedraagt, wordt bestraft met twee strafworpen, zonder waarschuwing als dit wordt waar genomen door twee of meer spelers van de groep of een official. Een speler die herhaaldelijk illegale schijven gooit tijdens een ronde kan gediskwalificeerd worden volgens 804.05 A (3).

F. Alle schijven die tijdens het spel gebruikt worden, behalve mini-markers, moeten uniek herkenbaar gemaakt worden met inkt of een andere substantie die geen waarneembare dikte heeft. Een speler krijgt een waarschuwing voor de eerste maal dat hij een schijf zonder markering gooit, indien dit is waargenomen door minimaal 2 spelers of een official. Na de waarschuwing ontvangt de speler voor iedere volgende worp die gemaakt wordt met de ongemarkeerde schijf een strafworp, als dit gezien wordt door minimaal twee spelers of een official.

802.02 Markers.

A. Mini marker schijven zullen gebruikt worden om de ligplaats van een speler te markeren zoals gevraagd wordt door de regels. Een mini marker moet een diameter hebben tussen de 7 en 15 centimeter en niet hoger dan 3 centimeter.

802.03 Doelen.

A. Doelen voor het volbrengen van een hole mogen niet in strijd zijn met de voorwaarden gesteld in de officiële PDGA Technische Standaard. Zie secties 803.12 B en C voor de criteria voor het volbrengen van een hole.

802.04 Kunstmatige hulpmiddelen.

A. Gedurende een ronde mag een speler geen hulpmiddelen gebruiken die bijdragen aan het maken van een worp, behalve die hulpmiddelen die huid beschadigingen verminderen of voorkomen (zoals, handschoenen, tape, verband, enz) en medische zaken (zoals enkel of knie braces enz). Zaken om uitglijden op de tee te verhinderen zijn wel toegestaan. Uitdrukkelijk verboden zijn kunstmatige zaken die de positie van de schijf in de hand van de speler veranderen, of kunstmatig de lengte van de vingers, arm of schouders vergroten. Het gebruik van zaken die helpen in het bepalen van afstanden zijn ook verboden.

B. Een speler ontvangt twee worpen straf, zonder waarschuwing, als gedurende een deel van een ronde, wordt waargenomen door twee spelers of een official dat hij een kunstmatige hulpmiddelen bij zich draagt zoals beschreven in 802.04 A.

803 De regels van het spel.

803.00 Algemeen

A. Het doel van het spel is het afleggen van een parcours met zo min mogelijk worpen van een schijf. De winnaar is de speler die het hele parcours met het minste aantal worpen van de schijf heeft afgelegd.

B. Wanneer een speler een oefenworp of een extra worp doet, met welke schijf dan ook, nadat een ronde begonnen is en voor het eindigen van de laatste hole van de ronde, wordt een straf van 1 worp opgelegd (behalve voor worpen die opnieuw gedaan moeten worden volgens de regels, worpen behorend bij sectie 803.00C (3) of worpen gemaakt tijdens een pauze of uitstel). De worp moet zijn waargenomen door minimaal twee willekeurige spelers of door een official.

C. Beroep:

(1) Als een groep geen meerderheidsbeslissing kan nemen betreffende een bepaalde regel, dan gaat het voordeel van de twijfel naar de speler. Echter, elke speler kan een official vragen om een uitspraak te doen. Deze uitspraak gaat voor de meerderheidsbeslissing van de groep.

(2) Als een official in de buurt is, moet de groep langs het parcours gaan staan, om andere groepen door te laten spelen.

(3) Als er geen official in de buurt is, kan de groep op twee manieren handelen. De groep kan een meerderheidsbeslissing nemen waarbij het voordeel van de twijfel naar de speler gaat. Als een speler het niet met de meerderheidsbeslissing eens is kan de speler besluiten om alternatieve worpen te maken. De speler speelt dan de hole zowel volgens de meerderheidsbeslissing als volgens de beslissing van de speler. Bij de uiteindelijke beslissing door een official of de tournament director worden alleen de worpen geteld die volgens de juiste regels zijn gedaan.

(4) Een speler mag beroep aantekenen op een beslissing door een official bij de tournament director. Als deze aanwezig is, wordt het beroep onmiddellijk aan hem voorgelegd, waarbij de groep langs het parcours gaat staan, om andere groepen door te laten spelen. Als deze niet aanwezig is wordt verder gespeeld volgens de beslissing van de official. De beslissing van de tournament director is bindend.

(5) Wanneer de beslissing van een groep of official teniet wordt gedaan door een beroepsverzoek, mag de official of TD, in het belang van eerlijkheid, een spelers score hetzelfde laten blijven of de spelers score een afspiegeling laten zijn van de correcte interpretatie van de regels. Alleen in het geval dat het opnieuw spelen de meest eerlijke oplossing is, volgens de TD, kan een hole over gespeeld worden.

D. Een speler mag uitsluitend een waarschuwing krijgen voor het overtreden van een regel, als de desbetreffende regel daarin voorziet. Waarschuwingen worden niet meegenomen naar een volgende ronde.

E. Als enig punt in een argument niet wordt gedekt door de regels, zal een beslissing worden gemaakt op grond van eerlijkheid. Meestal zal een logische verlenging van de meest in de buurt komende regel of principe van de regels de richtlijn vormen om te bepalen wat eerlijk is.

803.01 De tee-off.

A. Bij elke hole begint het spel wanneer de eerste speler werpt vanaf het tee-gebied. Op het moment van loslaten van de schijf moet ten minste één van de steunpunten van de speler in contact zijn met het oppervlak van het tee-gebied, en alle overige steunpunten moeten zich binnen het tee-gebied bevinden. Als er sprake is van een tee-pad (aangelegd, vaak verhard tee-gebied), moeten alle steunpunten zich op het tee-pad bevinden op het moment van loslaten. Als er geen tee-pad is, moeten alle steunpunten op het moment van loslaten zich bevinden binnen een gebied omsloten door de voorste lijn van de tee en de twee lijnen die loodrecht op de voorste lijn staan en zich drie meter naar achter uitstrekken vanaf beide einden van de voorste lijn. Een aanloop van achter het tee-

gebied voor het loslaten van de schijf is toegestaan. Het doorlopen naar voren buiten het tee-gebied na de worp is toegestaan op voorwaarde dat op het moment van loslaten er geen contact is met het gebied buiten het tee-gebied.

B. Een onjuiste tee-off vormt een overtreding van de regels betreffende lichaamshouding en wordt behandeld conform secties 803.03 F, G en H.

803.02 Het markeren van de lie/ligplaats.

A. Na de tee-off moet de geworpen schijf blijven liggen waar hij tot stilstand kwam totdat een reglementaire marker op de grond is geplaatst tussen de hole en de schijf, in de richting van de hole, waarbij de marker de schijf aanraakt. Een speler mag er ook voor kiezen de gegooide schijf als marker te gebruiken, zonder deze aan te raken of te herplaatsen. De marker mag niet verwijderd worden voor de worp is voltooid. Een marker die verplaatst wordt voor de worp moet terug gebracht worden naar zijn oorspronkelijke positie.

B. Een speler is verplicht zijn positie met een mini marker te markeren als hij de positie opnieuw moet markeren volgens de regels. Het betreft de volgende regels: Out of bounds, schijf boven het speelveld, verloren schijf, gevaarlijke lie, verplaatsen vanwege ontheffing, hinderen, of herpositioneren van de lie binnen 1 meter van de OB lijn.

C. Als de schijf in-bounds binnen 1 meter van de out-of-bounds terecht komt, wordt de lie verplaatst naar een nieuwe locatie, op maximaal 1 meter afstand van, en loodrecht op de dichtstbijzijnde out-of-bounds-lijn. Deze regel geldt zelfs als het voorschrift de lie dichterbij de hole brengt. Er worden geen strafworpen opgelegd. Zie de volgende secties voor extra bepalingen voor het markeren van een geworpen schijf:

- (1) Verplaatsing vanwege ontheffing - 803.04 C (2)
- (2) Hinderen - 803.06 A, B
- (3) Lie boven de grond - 803.07 A
- (4) Out-of-bounds - 803.08 B
- (5) Verloren schijf - 803.10 B

D. Verticaliteits regel. Het out-of-bounds-gebied representeert een verticaal vlak. Als een lie, volgens de regels, verplaatst wordt van een specifiek punt binnen 1 meter van de out-of-bounds-lijn, dan wordt de grens van 1 meter bepaald door een willekeurig punt in dit verticale vlak.

E. Als een schijf breekt en in meer dan één stuk tot stilstand komt, wordt de lie van het grootste stuk schijf, bepaald door de meerderheid van de groep, genomen als het resultaat van de worp.

F. Een schijf die in het water terecht komt wordt geacht tot stilstand zijn gekomen op het moment dat het blijft drijven of alleen beweegt door toedoen van het water of de wind boven het water.

G. Voor de eerste overtreding van deze sectie gedurende een ronde wordt een waarschuwing gegeven door twee of meer spelers uit de groep of door een official. Voor elke volgende overtreding, als dit wordt waargenomen door twee of meer spelers van de groep of een official, wordt een straf van 1 worp opgelegd.

803.03 Lichaamshouding.

A. Op het moment dat de schijf wordt losgelaten moet de speler:

(1) ten minstens één steunpunt hebben dat in contact is met het gebied binnen 30 centimeter achter de marker, en op de denkbeeldige lijn die vanaf de hole door het midden van de marker loopt (een uitzondering vormt het in sectie 803.03 E gespecificeerde); en,

(2) geen contact hebben tussen het steunpunt en de marker of enig ander object dichterbij de hole dan de achterste rand van de marker; en,

(3) al zijn steunpunten in het in-bounds-gebied hebben.

B. Het is toegestaan voorbij de marker te stappen nadat de schijf is losgelaten, behalve wanneer er sprake is van een putt.

C. Elke worp vanaf 10 meter of minder, gemeten vanaf de achterkant van de marker tot de voet van de pole-hole, wordt beschouwd als een putt. Indien een steunpunt van een speler na een putt contact maakt met een punt dichterbij de hole dan de achterste rand van de marker, is er sprake van een vallende putt. Een vallende putt is

niet toegestaan. De speler moet volledige beheersing van zijn evenwicht tonen voordat hij zich in de richting van de hole beweegt.

D. Een speler moet die lichaamshouding kiezen die resulteert in zo min mogelijk beweging van elk deel van elk obstakel dat permanent of integraal deel uitmaakt van het parcours.

E. Als de aanwezigheid van een groot massief voorwerp het de speler onmogelijk maakt om een geldige positie in te nemen binnen 30 centimeter recht achter de marker, dan moet de speler een geldige positie innemen direct achter het obstakel in de richting van het spel. De speler moet voldoen aan alle voorwaarden gesteld in sectie 803.03 A met uitzondering van de 30 centimeter grens.

F. Een overtreding betreffende de lichaamshouding moet binnen 3 seconden na de overtreding gemeld zijn. De call moet worden gedaan door een lid van de groep of door een official. Als de call door een speler is gedaan, moet hij vervolgens worden bevestigd door één andere speler in de groep. Voor de eerste overtreding van een regel betreffende de lichaamshouding in de ronde, ontvangt de speler een waarschuwing. Elke volgende overtreding betreffende de lichaamshouding in dezelfde ronde wordt bestraft met een straf van 1 worp.

G. Alle worpen waarbij een lichaamshouding-overtreding is geconstateerd moeten opnieuw geworpen worden van de oorspronkelijke lie. Opnieuw gooien moet plaats vinden voordat andere spelers van de groep verder spelen.

H. De speler mag de aanvankelijk geworpen schijf niet terug halen voordat hij opnieuw gooit, behalve in het geval van een putt. Voor elke overtreding van deze regel wordt een straf van 1 worp opgelegd zonder waarschuwing.

803.04 Obstakels en ontheffing.

A. Permanente of integrale obstakels voor de lichaamshouding of de werpbeweging: spelers moeten die lichaamshouding kiezen die resulteert in zo min mogelijk beweging van elk deel van elk obstakel dat permanent of integraal deel uitmaakt van het parcours, behalve zoals toegestaan voor niet permanente obstakels in 803.04 C. Er is geen ontheffing voor park meubilair zoals borden, vuilnisbakken, picknick tafels, enz, omdat ze onderdeel van het parcours vormen. Als de positie is in genomen mag een speler een obstakel niet verplaatsen, buigen, of op welke manier dan ook door de speler veranderd worden om de worp te vergemakkelijken. Zie sectie 803.04 C voor ontheffing van deze regel. Het is niet in strijd met de regels als een obstakel incidenteel beweegt als gevolg van de beweging die een speler maakt tijdens het gooien.

B. Obstakels tussen de lie en de hole: het is een speler niet toegestaan om een deel van een obstakel dat zich bevindt tussen de lie en de hole te verplaatsen, te buigen of op een andere wijze te veranderen, met één uitzondering. Een speler mag obstakels verplaatsen die zich tussen de lie en de hole bevinden, indien deze obstakels pas tijdens de ronde zijn opgeworpen, zoals toeschouwers, uitrusting van spelers, geopende hekken, of takken die tijdens de ronde naar beneden zijn gevallen. Als het niet bekend is of een obstakel pas tijdens de ronde is opgeworpen, dan wordt dit obstakel niet verplaatst. Het is niet in strijd met de regels als een obstakel incidenteel beweegt als gevolg van de beweging die een speler maakt tijdens het gooien.

C: Niet-permanente obstakels: een speler kan ontheffing krijgen van de volgende obstakels: toevallig aanwezig water of modder, losse bladeren, afgebroken takken die niet meer verbonden zijn met een boom, de uitrusting van andere spelers, verplaatsbare afvalbakken, motorrijtuigen, gevaarlijke dieren en toeschouwers die veilig spel beletten, of elk ander voorwerp of gebied zoals dat aan het begin van een ronde door de tournament director is aangewezen. Welke ontheffing verkregen wordt mede bepaald door de positie van het obstakel en wordt als volgt vastgesteld:

(1) Obstakels tussen de lie en de hole: geen ontheffing wordt verleend behalve voor obstakels die pas tijdens de ronde zijn opgeworpen zoals beschreven in sectie 803.04 B.

(2) Obstakels die de lichaamshouding of de werpbeweging belemmeren: de speler moet eerst proberen om het obstakel te verplaatsen. Als dit onpraktisch is, kan de lie verplaatst worden naar de dichtstbijzijnde bespeelbare lie niet dicht bij de hole (behalve als dat het enige alternatief is om een out-of-bounds-gebied te vermijden) en niet meer dan 5 meter van de oorspronkelijke lie, met instemming van een meerderheid van de groep

of een official. Als alternatief kan de speler een onveilige lie constateren en verder handelen zoals beschreven in sectie 803.05.

(3) Obstakels die de aanloop belemmeren: de speler mag het obstakel verplaatsen. Geen andere ontheffing is mogelijk.

D. In situaties waarin het onduidelijk is of een obstakel mag worden verplaatst of ontheffing mag worden verkregen, wordt het bepaald door de meerderheid van de groep of een official.

E. Overtredingen van deze sectie die worden waargenomen door twee of meer spelers uit de groep of door een official, worden bestraft met een straf van 1 worp, zonder waarschuwing.

F. Als een speler, in overtreding van deze sectie, bewust iets op het parcours beschadigt, dan krijgt deze speler een straf van 2 worpen, zonder waarschuwing, als dit wordt gezien door twee spelers in de groep of door een official. De speler mag gediskwalificeerd worden van het toernooi, in overeenkomst met sectie 804.05 A (2).

803.05 Een onveilige lie/ligplaats.

A. Een speler mag een lie onveilig verklaren en de lie verplaatsen naar een nieuwe lie binnen vijf meter van de onveilige lie, met een straf van 1 worp. Als de speler besluit dat er geen geschikte lie binnen vijf meter van de onveilige lie is, dan mag de speler de lie verplaatsen naar elke geschikte lie op de baan naar de hole met een straf van 2 worpen nemen. In beide gevallen mag de nieuwe lie niet dicht bij de hole zijn dan de onveilige lie.

803.06 Hinderen.

A. Een schijf die gegooid is en een andere speler, een toeschouwer of een dier raakt zal gespeeld worden van de plaats waar hij tot stilstand komt. Als de schijf opzettelijk van richting wordt veranderd of de schijf wordt gevangen en teruggegooid, dan zal de plaats het dichtst bij het punt van contact gemarkeerd worden. Dit punt wordt bepaald door een meerderheid van de groep of door een official. Spelers moeten niet staan, of hun spullen plaatsen, op een plek waar de vlucht of route van de schijf gemakkelijk gehinderd kan worden. De achterste speler kan verlangen van de andere spelers dat ze hun lie markeren of hun spullen uit de weg halen voordat deze de schijf gooit, als deze speler denkt dat het de worp kan hinderen.

B. Als een stil liggende schijf of een marker wordt verplaatst dan zal deze zo dicht mogelijk bij de originele lie teruggeplaatst worden. Deze lie wordt bepaald door de meerderheid van de groep of door een official. Zie ook 803.07 C en D voor het bewegen van een schijf boven het speel oppervlak.

C. Elke speler die bewust de route van een gegooid schijf verandert, of bewust een gegooid schijf die tot stilstand gekomen is of een marker verplaatst, anders dan dmv een in de competitie gegooid schijf of tijdens het identificatieproces zal een straf krijgen van 2 worpen, zonder waarschuwing, als dit gezien wordt door minimaal twee spelers of door een official.

803.07 Een lie/ligplaats boven de grond.

A. Als een schijf tot stilstand komt op een plaats boven de grond, in een boom of een ander voorwerp op het parcours, dan zal de lie gemarkeerd worden op de grond direct onder deze plaats. Als het punt van markeren in een out-of-bounds-gebied is dan zal de lie als out-of-bounds verklaard worden en zal gemarkeerd en bestraft worden in overeenstemming met sectie 803.08. Als om een andere reden het markeren van de lie direct beneden de schijf verhindert wordt, dan zal de lie gemarkeerd worden op het punt dat zo dicht mogelijk bij deze plek ligt, op de lijn die door het punt loodrecht onder de schijf snijdt en recht naar de hole wijst. Hierbij mag de lie nooit dicht bij de hole komen te liggen dan de plek loodrecht onder de schijf.

B. Als de schijf tot stilstand komt boven twee meter, gemeten van het laagste punt van de schijf tot de grond direct onder de schijf, dan krijgt de werper een straf van 1 worp. De speler moet doorspelen van een lie die gemarkeerd is in overeenstemming met sectie 803.07 A.

C. Indien de schijf voordat de speler bij de lie komt valt, zonder dat een speler of een toeschouwer hier invloed op heeft, naar een positie die lager ligt dan twee meter boven de grond, dan zal er geen straf worden opgelegd, mits dit binnen een redelijke tijd plaatsvindt.

D. Als onduidelijk is of een schijf boven twee meter tot stilstand is gekomen, dan wordt de status bepaald door de meerderheid van de groep of een official. Als een speler van de groep een schijf, met een mogelijke lie boven de twee meter, verplaatst voordat er overeenstemming bereikt is over de status van de lie door een meerderheid van de groep of een official, dan wordt de schijf beschouwd als of deze boven de twee meter tot stilstand was gekomen en wordt er verder gespeeld in overeenstemming met regels 803.07 A en B. Als een andere speler dan de werper de schijf verplaatst voordat er een overeenstemming bereikt is over de status van de lie, dan wordt de schijf beschouwd als of deze onder de twee meter tot stilstand is gekomen en wordt de hinderen-regel van toepassing. Zie sectie 803.06 B en C.

803.08 Out of bounds.

A. Een schijf zal als out-of-bounds worden beschouwd alleen dan als de schijf tot stilstand is gekomen en de schijf is duidelijk en volledig omgeven door het out-of-bounds-gebied. Een schijf die in het water is terecht gekomen wordt beschouwd als tot stilstand gekomen zodra de schijf drijft, of alleen beweegt door het water of de wind boven het water. Zie sectie 803.02 F. De Out-of-bounds lijn zelf wordt als in-bounds beschouwd.

B. Een speler wiens schijf tot stilstand komt in een out-of-bounds-gebied zal een straf van 1 worp krijgen. De speler kan een keuze maken van waar de volgende worp te nemen uit de volgende mogelijkheden:

(1) de vorige lie zoals gemarkeerd door de marker, of als de marker verwijderd is door een geschatte plaats, bepaald door de meerderheid van de groep of een official;

(2) De schijf wordt in-bounds gebracht naar een bespeelbare lie op het punt waar de schijf het in-bounds-gebied verliet. Dit zal bepaald worden door een meerderheid van de groep of door een official. Deze regel geldt eveneens indien de nieuwe lie dicht bij de hole komt te liggen;

(3) Vanuit de aangewezen drop zone, als die aanwezig is. Deze mogelijkheden mogen door de TD beperkt worden als een speciale voorwaarde (zie 804.01)

C. De out-of-bounds-lijn representeert een verticaal vlak. Als een lie, volgens de regels, verplaatst wordt van een specifiek punt binnen 1 meter van de out-of-bounds-lijn, dan wordt de grens van 1 meter bepaald door een willekeurig punt in dit verticale vlak.

D. Als niet duidelijk is of een lie in-bounds is, dan zal of een meerderheid van de groep of een official een beslissing nemen. Als de werper de schijf verplaatst voordat deze beslissing genomen wordt, dan zal de schijf beschouwd worden als zijnde out-of-bounds en wordt er verder gespeeld volgens sectie 803.08 B. Als een ander dan de werper de schijf verplaatst voordat deze beslissing genomen wordt, dan zal de schijf beschouwd worden als zijnde in-bounds en wordt de hinderen-regel van toepassing. Zie sectie 803.06 B en C.

E. Een worp die de verplichte (mandatory) route mist zal bestraft worden volgens de "mandatory" regel (803.11) Hij zal niet verder bestraft worden voor een andere reden, zoals OB of boven 2 meter.

803.09 Het spelen van de verkeerde lie/ligplaats.

A. Een speler die vanaf een lie speelt van een andere speler, krijgt een straf van 2 worpen, zonder waarschuwing. De speler die de fout begaat speelt verder alsof de lie van de andere speler zijn eigen lie was. Er worden geen worpen over gespeeld.

B. De speler van wie de lie verkeerd gebruikt was, krijgt een bespeelbare lie zo dicht mogelijk bij de originele lie. Dit wordt bepaald door een meerderheid van zijn groep of door een official. Zie sectie 803.10 C voor het geval dat de schijf niet meer kan worden teruggevonden.

803.10 Verloren schijf.

A. Een schijf wordt als verloren verklaard als de speler de schijf niet binnen drie minuten kan vinden nadat hij op de plaats aangekomen is waar de schijf het laatst gezien was. Twee spelers of een official moeten aangeven wanneer de drie minuten ingaan. Alle spelers van de groep moeten, als hierom gevraagd wordt, voor de volle drie minuten helpen met zoeken, voordat de schijf als verloren verklaard wordt. De schijf wordt als verloren beschouwd onmiddellijk na het verstrijken van de drie minuten.

B. Als een schijf als verloren verklaard wordt, dan zal een marker geplaatst worden op een lie in het in-bounds-gebied het dichtst bij de plaats waar de schijf het laatst gezien was. Dit wordt bepaald door een meerderheid van de groep of door een official. Een straf van 1 worp wordt opgelegd.

C. Als, voordat de scores van de wedstrijd bekend gemaakt zijn, een schijf die als verloren is verklaard blijkt te zijn verwijderd of meegenomen, dan wordt de strafworp voor de verloren schijf weer afgetrokken van de score van de speler.

D. Een marker die niet meer wordt terug gevonden, wordt vervangen door een marker die geplaatst wordt op een lie in het in-bounds-gebied het dichtst bij de plaats waar de marker het laatst gezien was. Dit wordt bepaald door een meerderheid van de groep of door een official zonder straf.

803.11 Verplichte dogleg(werptraject).

A. Als een hole een verplichte dogleg heeft dan moet de schijf langs de juiste zijde van de dogleg gespeeld worden, voordat de speler de hole mag afmaken. Deze juiste zijde moet aangegeven worden op de kaart bij de tee of bij de dogleg zelf.

B. Als een schijf de dogleg aan de verkeerde zijde passeert, volgt een straf van 1 worp en wordt de volgende worp genomen vanaf een –speciaal voor deze dogleg ontworpen- “drop-zone”. Een worp wordt als gemist beschouwd als deze aan de verkeerde zijde de dogleg is gepasseerd en tot stilstand komt achter:

- 1) een door de TD gemarkeerde lijn
- 2) een denkbeeldige lijn in eenhoek van 90 graden, gemeten vanaf de tee.
- 3) in het geval van een dubbele dogleg gaat de lijn door beide punten van de

dogleg.

C. Een worp is de dogleg aan de juiste zijde gepasseerd als hij voorbij de lijn ligt die loodrecht staat op de lijn van de hole naar de dogleg. Als de dogleg eenmaal gepasseerd is aan de juiste zijde dient hij tijdens de rest van het spelen van die hole genegeerd te worden.

D. Als de lie gemarkeerd wordt, dan moet er een denkbeeldige lijn getrokken worden tussen de lie en de hole. Als deze lijn de dogleg niet via de juiste zijde passeert, dan wordt de dogleg zelf als hole gezien als het om de toepassing van lichaamshouding- en marker-regels gaat.

803.12 Het volbrengen van een hole.

A. Een speler die er niet in slaagt om een hole te spelen of een hole te volbrengen gedurende een ronde mag door de tournament director worden gediskwalificeerd, behalve als:

(1) De hole gemist wordt door het te laat arriveren. Zie secties 804.02 A en B.

(2) De hole onopzettelijk niet wordt volbracht, zoals bepaald door de meerderheid van de groep of een official. Dit resulteert in een straf van 2 worpen bovenop overige strafworpen die bij het spelen van de hole zijn uitgereikt. De hole wordt dan beschouwd als zijnde gespeeld.

(3) Opzettelijk de hole niet volbrengen heeft tot gevolg dat de speler zich terug trekt uit de wedstrijd. Terugtrekking uit de wedstrijd heeft tot gevolg dat de speler geen score krijgt en een officiële “Did Not Finish” vermelding krijgt in de wedstrijd uitslag.

B. Disc Pole Holes: de schijf moet gedragen worden door de kettingen of de mand om de hole te kunnen volbrengen. Hieronder vallen ook schijven die klemmen of hangen aan de mand of hangen tussen de

kettingen. Schijven moeten zijn losgelaten en tot stilstand zijn gekomen (niet in beweging zijn) voordat de speler de hole als volbracht mag beschouwen en de schijf mag verwijderen. Schijven die gedragen worden door de bovenzijde van de pole-hole (de constructie waar de kettingen aan hangen), hangen aan de bovenzijde of door het bordje met het hole-nummer voldoen niet om de hole als volbracht te beschouwen. Als de schijf van de kettingen en of uit de mand valt voordat hij tot stilstand komt, is de hole niet volbracht.

C. Object doelen: de hole is volbracht indien de werper de schijf heeft losgelaten en deze raakt het gemarkeerde gebied op het doel zoals gespecificeerd door de tournament director.

804 Toernooi Procedures.

804.01 Speciale omstandigheden.

A. Regels die speciale omstandigheden op het parcours betreffen moeten, voordat het toernooi begint, duidelijk uitgelegd worden. Er mogen geen regels bepaald worden die in strijd zijn met de spelregels zoals hier vermeld.

B. Een drop zone mag in speciale omstandigheden gebruikt worden. De TD moet vooraf melden hoe deze gebruikt moet worden en of een strafworp verkregen wordt. Als een strafworp niet is aangekondigd voor de wedstrijd, zal er geen gegeven worden voor het gebruik van de drop zone in speciale omstandigheden.

804.02 Het beginnen van het spel.

A. Gelijktijdige start (rondes waarbij verschillende groepen tegelijkertijd op verschillende holes starten): Op een aangegeven tijdstip zullen de scorekaarten uitgedeeld worden aan die spelers die als eerste aangegeven staan op de scorekaart. Nadat de kaarten uitgedeeld zijn moeten de groepen genoeg tijd krijgen om bij hun aangewezen tees te komen. Een luide geluidsbron, zoals een megafoon, moet gebruikt worden om aan te geven dat er nog twee minuten zijn voor de eerste afworp. Dit signaal bestaat uit een aantal korte stoten. Op dit moment moeten de spelers stoppen met het maken van oefenworpen en zich naar het tee-gebied begeven. Als een speler een oefenworp maakt na dit signaal en voordat de ronde start krijgt deze een waarschuwing indien het gezien is door twee of meer spelers van de groep of een official. Als na de waarschuwing de speler nog één of meerdere oefenworpen maakt, krijgt deze speler een straf van 1 worp, ongeacht het aantal oefenworpen. Een verlengd signaal uit de geluidsbron geeft aan dat de ronde begint. De persoon die de score bijhoudt, de scorekeeper, roept de volgorde van spelen af. Als een speler niet aanwezig is als hij moet gooien, dan krijgt hij van de scorekeeper nog 30 seconden. Als deze speler bij het verstrijken van de 30 seconden nog niet afgeworpen heeft, dan zal er een score van par plus 4, voor deze hole, op de scorekaart ingevuld worden. Deze procedure zal aangehouden worden bij elke volgende afworp, per hole, als de speler niet aanwezig is. Er mogen geen holes over gespeeld worden. Als een speler een complete ronde mist, of een speler maakt de ronde niet af dan kan deze speler gediskwalificeerd worden door de tournament director.

B. Inschuijft start (rondes waarbij de groepen na elkaar starten vanaf een bepaalde hole): De speler moet starten op de tijd aangegeven door de tournament director. Spelers mogen oefenen voordat hun groep aan de beurt is om te starten zolang dit het spel van spelers op het parcours niet stoort. Als een speler niet aanwezig is als hij moet gooien, dan krijgt hij van de scorekeeper nog 30 seconden. Als deze speler bij het verstrijken van de 30 seconden nog niet afgeworpen heeft, dan zal er een score van par plus 4, voor deze hole, op de scorekaart ingevuld worden. Deze procedure zal aangehouden worden bij elke volgende afworp, per hole, als de speler niet aanwezig is. Er mogen geen holes over gespeeld worden. Als een speler een complete ronde mist, of een speler maakt de ronde niet af dan kan deze speler gediskwalificeerd worden door de tournament director.

804.03 Het bijhouden van de score.

A. De speler die als eerste vermeld staat op de scorekaart of, in het geval van individuele scorekaarten, bovenaan staat van de groep op het scorebord, is verantwoordelijk voor het meenemen van de scorekaart(en) voorafgaand aan de start van de ronde en is tevens de eerste scorekeeper. De spelers van een groep moeten de verantwoordelijkheid voor het noteren van de score gelijk verdelen, tenzij een speler vrijwillig langer de score bijhoudt en de overige spelers in de groep hiermee akkoord gaan.

B. Nadat elke hole gespeeld is, roept de scorekeeper de naam van elke speler. De spelers moeten, in een luide stem die hoorbaar is voor alle spelers van de groep en de scorekeeper, antwoorden met hun score. De scorekeeper zal deze score noteren en herhalen in een luide stem die duidelijk hoorbaar is voor alle spelers van de groep. Als er geen overeenstemming is over de score die een speler aangeeft, dan moet de groep het aantal worpen nogmaals proberen te bepalen. Als er geen overeenstemming wordt bereikt dan geldt sectie 803.00 C.

C. Waarschuwingen en straffen, voor regelovertredingen, die aan een speler zijn toegekend moeten op de scorekaart aangegeven worden.

D. Aan het einde van de ronde plaatsen alle spelers en de scorekeeper hun handtekening op de scorekaarten, hiermee aangevend dat ze de nauwkeurigheid van de scores op elke hole en het totaal van de scores bevestigen. Als alle spelers in een groep het er over eens zijn dat er, per ongeluk, een verkeerde score genoteerd was, dan mag de score gewijzigd worden voordat de scorekaart ingeleverd wordt. Spelers die hun scorekaart niet afgetekend hebben, blijven verantwoordelijk voor de genoteerde scores.

E. Alle spelers zijn verantwoordelijk voor het inleveren van de scorekaarten binnen 25 minuten na het beëindigen van een ronde. Wordt een scorekaart te laat ingeleverd dan krijgen alle spelers op de scorekaart zonder waarschuwing een straf van 2 worpen.

F. Als een scorekaart eenmaal ingeleverd is dan blijft de score geldig, zonder dat er in beroep gegaan kan worden, met uitzondering van:

(1) Een straf mag worden toegekend op elk moment dat de overtreding wordt ontdekt tot aan het moment dat de scores door de tournament director worden bekendgemaakt.

(2) Als er wordt vastgesteld dat de totale score onjuist was genoteerd, of door een foute score op een hole of door het verkeerd bepalen van de totaalscore aan de hand van de scores per hole, dan zal de tournament director 2 strafworpen toevoegen aan de correcte totaalscore.

(3) Te laat inleveren vd scorekaart. Zie 804.03 E.

804.04 Regen of gevaarlijke omstandigheden.

A. Als, naar de mening van de tournament director, er buitensporige regen valt of er gevaarlijke omstandigheden zijn die het praktisch onmogelijk of gevaarlijk maken om te spelen, dan zal het toernooi gestopt worden. Het stopsignaal zal hetzelfde zijn als het beginsignaal.

B. De spelers moeten onmiddellijk ophouden met spelen en de lie van elke speler van de groep markeren. Een natuurlijk voorwerp is voldoende om de lie in dit geval te markeren. De spelers gaan terug naar de eerste tee, het clubhuis of een plek die door de tournament director aangegeven is.

C. Het spel wordt later weer hervat van de lie zoals die is vastgesteld op het moment van het stopsignaal. De lie wordt bepaald door de meerderheid van de groep.

D. De tournament director kan toestaan dat de spelers een pauze nemen, terwijl er gewacht wordt op verbetering van het weer, maar hij moet er ook voor zorgen dat de spelers op elk heel uur terugkomen totdat het spel weer hervat kan worden of totdat de ronde uitgesteld wordt.

E. De tournament director kan het onafgemaakte deel van de ronde tot een later tijdstip uitstellen, als de omstandigheden binnen twee uur niet verbeteren, of als de duisternis invalt voor de geschatte eindtijd.

F. Gedeeltelijke ronde-scores blijven gelden totdat de ronde weer verder gespeeld zal worden.

G. Spelers die ophouden met spelen voordat er een signaal tot stoppen gegeven is zullen een straf van 2 worpen krijgen, indien de tournament director van mening is dat ze te vroeg zijn gestopt met spelen.

804.05 Diskwalificatie en schorsing.

A. Het wordt aan de tournament director overgelaten om te bepalen wanneer een speler gediskwalificeerd zal worden aan de hand van de noodzakelijke voorwaarden voor diskwalificatie zoals er in de regels naar verwezen wordt, of een van de volgende regels;

(1) Onsportief gedrag dat nadelig is voor het imago en de toekomst van de sport, welke zijn: luid vloeken, woedend met dingen gooien (behalve met schijven waarmee men legitiem in het toernooi mee gooit), of openbare grofheid naar wie dan ook die aanwezig is.

(2) Moedwillig en openbare vernieling of misbruik van fauna, parcours-materiaal, of welk ander deel dan ook dat wordt gezien als onderdeel van het golfparcours of het park.

(3) Elke moedwillige poging om de regels van het spel te omzeilen.

(4) Activiteiten die in strijd zijn met de wet of de regels in het park of op het parcours, inclusief het illegaal gebruik van drugs of alcohol. TD's kunnen spelers diskwalificeren afhankelijk van de ernst van de overtreding. Een officiële waarschuwing ter diskwalificatie kan door de TD uitgegeven worden indien hij dat nodig acht.

B. Gediskwalificeerde spelers hebben geen recht op eventueel prijzengeld en/of teruggave van inschrijfgeld.

C. Een speler die een regel overtreedt die onder sectie 804.05 A valt kan ook verwijderd worden uit de PDGA Tour of de NFB Disc Golf Tour. Deze verwijdering kan alleen gebeuren door een PDGA commissaris of de WDG. Een speler kan in beroep gaan tegen zijn uitsluiting bij de PDGA board of Directors of de raad van commissarissen van de NFB.

804.06 Indelen van groepen en secties.

A. Professional en amateurs worden niet bij elkaar geplaatst. Spelers van verschillende divisies worden zoveel mogelijk gescheiden ingedeeld.

B. Alle spelers zullen, voor de eerste ronde, naar willekeur ingedeeld en gerangschikt worden. Voor de volgende rondes zal de groepsindeling volgens cumulatieve scores zijn.

C. Groepen mogen niet uit minder dan drie spelers bestaan, behalve onder speciale verzachtende omstandigheden om de eerlijkheid te bevorderen, als dit noodzakelijk geacht wordt door de tournament director. In het geval dat het noodzakelijk is dat er minder dan drie spelers samen spelen, dan zal er een official de groep vergezellen en deze mag meespeelen zolang dit niet het spel van de spelers die deelnemen aan het toernooi stoort.

D. Wanneer er meer inschrijvenden zijn dan er in een ronde kunnen spelen, dan kan het spelersveld onderverdeeld worden in secties. Deze secties moeten worden gerangschikt, m.a.w. elke sectie moet een evenredig aantal topspelers en middelmatige spelers hebben.

E. Als er omstandigheden zijn die de, naar sectie gerangschikte, spelers verschillend beïnvloeden, dan kan de tournament director overwegen om een sectie-procedure te gebruiken voor het bepalen van de spelers die door mogen naar een volgende ronde. Door middel van deze procedure zal er uit elke sectie een evenredig aantal spelers genomen worden dat doorgaat naar de volgende ronde. Dit wordt gedaan door de scores te vergelijken en deze scores worden niet meegenomen naar de volgende ronde.

F. Als er een scheiding gemaakt wordt, dan zal dat zo gedaan moeten worden dat het aantal spelers dat verder gaat ook tegelijk kan spelen.

804.07 Gelijke stand.

A. Als er meerdere spelers de score hebben gehaald die recht zou geven om naar de volgende ronde te gaan, dan gaan alle spelers met dit aantal naar de volgende ronde.

B. Wanneer de groepen, tussen de rondes in, herverdeeld worden dan zullen gelijke standen volgens de volgende methode verdeeld worden; de speler met de laagste vorige ronde zal als hoogste geplaatst worden

wanneer de scorekaarten/posities opnieuw ingedeeld worden. In het geval van gelijke lage scores zal de gelijke stand opgelost worden door de tournament director middel van loting.

C. Gelijke stand voor de eerste plaats, aan het eind van het toernooi, moet opgelost worden door het spelen van een sudden life. De sudden life zal beginnen bij hole één, behalve als er, voordat het toernooi begint, door de tournament director een andere hole aangewezen wordt. Gelijke standen voor andere plaatsen zullen officieel als gelijke stand genoteerd worden. Het prijzengeld dat de spelers met de gelijke stand krijgen zal bepaald worden door het totaal van het toegewezen geld, verbonden aan het aantal posities dat de spelers met de gelijke stand vertegenwoordigen, bij elkaar op te tellen en te verdelen onder het aantal spelers met de gelijke stand. Gelijke standen voor plaatsen die recht geven op prijzen zullen opgelost worden door middel een sudden death of elk andere Disc Golf test, te bepalen door de tournament director.

804.08 Classificatie van spelers.

A. De volgende classificaties zullen gebruikt worden voor alle PDGA toernooien behalve de PDGA Amateurs World Championships. Vrouwelijke spelers mogen in divisies voor mannen spelen, maar mannen mogen niet in de divisies voor vrouwen spelen. Een TD mag als hij dat tevoren aangeeft de divisies beperken. Als dat niet gebeurt moet hij voor ieder divisie waar 4 of meer spelers voor zijn gelegenheid geven te spelen.

B. Een speler kan niet in een lagere divisie meespelen, wel in een hoger of gelijke divisie als dat hij bij de PDGA geregistreerd staat.

C. Een speler kan maar in één divisie meedoen tijdens een toernooi. Een speler mag maar aan één divisie van een toernooi meedoen. Als een toernooi verschillende divisies heeft die op verschillende tijden hun rondes afwerken, mag een toernooi-directie een speler toestaan om in meerdere divisies uit te komen.

D. Professionele Divisies: In professionele divisies spelen de spelers voor geld.

(1) Open: spelers van elke leeftijd

(2) Master: spelers van ten minste 40 jaar in het jaar dat het toernooi begint.

(3) Grand Master: spelers van ten minste 50 jaar in het jaar dat het toernooi begint.

(4) Senior Grand Master: spelers van ten minste 60 jaar in het jaar dat het toernooi begint.

(5) Legends: spelers van ten minste 70 jaar in het jaar dat het toernooi begint.

E. Amateur divisies: Amateurs spelen om trofeeën en prijzen.

(1) Advanced: de top amateur divisie.

(2) Intermediate: divisie voor spelers met basis vaardigheden en eventueel toernooi ervaring.

(3) Novice: divisie voor beginnende spelers.

(4) Junioren onder 19: divisie voor spelers onder 19 jaar oud op de dag dat het toernooi eindigt.

(5) Junioren onder 16: divisie voor spelers onder 16 jaar oud op de dag dat het toernooi eindigt.

(6) Junioren onder 13: divisie voor spelers onder 13 jaar oud op de dag dat het toernooi eindigt.

(7) Junioren onder 10: divisie voor spelers onder 10 jaar oud op de dag dat het toernooi eindigt.

(8) Amateur divisie die leeftijds beperkingen en vaardigheidsniveau's combineren, zoals

Intermediate Master of Novice Senior Grand Master.

806 Woordenlijst.

- Geschatte ligging: Een ligging die door de spelers in een groep wordt bepaald om het spel te hervatten bij: verkeerd doorspelen bij OB, of een verloren schijf, enz.

- Achterste speler: De speler die het verste van de hole verwijderd is en die als volgende moet gooien.

- Toevallig water: Een gedeelte met water, dat niet als out-of-bounds-gebied verklaard is door de tournament director voordat het toernooi begon.

- Voltoeien van een ronde: Een ronde is officieel voltooid voor alle deelnemers wanneer, volgens de TD, de laatste groep op het parcours haar laatste hole heeft voltooid en een redelijke tijd heeft gehad om terug te lopen naar het organisatie kantoor.

-
- TD/ Director: De persoon die de leiding heeft over het toernooi of het evenement. De TD mag een official aanwijzen om over beroepszaken te oordelen.
 - Pole Hole: Een doel dat gebruikt wordt om de hole te beëindigen, meestal bestaande uit een aantal hangende kettingen met daaronder een mand oid.
 - Drop zone: Een plek op het parcours, door de TD aangewezen, waarvandaan het spel hervat kan worden nadat de voorgaande worp (1) OB is gegooid, (2) een dogleg/mandatory/verplichte route heeft gemist of (3) is geland in een beschermd gebied zoals in 804.01. Een drop zone moet duidelijk gemarkeerd worden gelijkvormig aan de markering van het Tee off gebied.
 - Fairway: Het gebied dat in-bounds is en waarover de speler werpt als hij van de tee naar de hole gaat.
 - Groep: De spelers die gevraagd zijn samen te spelen met het doel de scores te controleren en het spel volgens de regels te laten verlopen.
 - Hole: Het doel dat bereikt moet worden zodat men een deel van het parcours afgelegd heeft. De term hole kan ook gebruikt worden om de tee en de fairway te omschrijven die naar het doel leiden.
 - Beëindigde hole(holed-out): Het beëindigen van een hole. Een speler heeft een hole beëindigd als hij de tot rust gekomen schijf uit de pole hole heeft gehaald.
 - Lie: De plek op de grond waarop een geworpen schijf tot rust is gekomen en waarop de speler zijn plaats inneemt voor de volgende worp.
 - Speel lijn(line of play): De denkbeeldige lijn op het speelveld van het centrum van de pole hole door het centrum van de marker disk en daarachter.
 - Onbespeelbare lie: Een lie waarbij de speler beslist dat hij gehinderd wordt bij zijn positie of zijn werpbeweging en daardoor het onpraktisch of onveilig wordt om te gooien.
 - Verplichte dogleg: Een beperking tot de vlucht van de schijf, er toe leidend dat de schijf eerst om een object heen moet op zijn weg naar de hole.
 - Marker: Een mini-schijf die op de grond geplaatst wordt en een tot rust gekomen schijf, tussen de schijf en de hole, aanraakt. Dit om de plaats van de lie te markeren.
 - Marker disk: zie Marker.
 - Obstakel: Elk kenmerk op het parcours dat de positie of de werpbeweging van de speler hindert.
 - Official: Een persoon die geautoriseerd is om beslissingen te maken betreffende het juiste gebruik van de regels tijdens het spel
- Out-of-bounds: Een gebied dat door de tournament director, voor het begin van het toernooi, aangewezen wordt en waarvan een schijf niet gespeeld mag worden. De grens wordt aangegeven door een verticaal vlak boven een duidelijk aangegeven lijn op de grond.
- Par: de score die de TD bepaalt als de score die een gevorderde disc golfer zal kunnen halen op een bepaalde hole. Par betekent foutloos spel tijdens gemiddeld weer, met 2 worpen van geringe afstand om de hole te beëindigen.
 - Strafworp: Een worp die bij de score van een speler opgeteld wordt voor het overtreden van een regel, of het verplaatsen van een lie, zoals dat in die regel staat.
 - Oefenworp: Het onopzettelijk of opzettelijk werpen van een schijf, gedurende een ronde, met een afstand van meer dan twee meter, of welke afstand dan ook richting het doel. Deze worp verandert niets aan de lie van de speler omdat hij niet vanaf de tee of vanaf de lie geworpen werd, of omdat de speler al tijdens het spel vanaf de tee of de lie geworpen had. Worpen die opnieuw worden gedaan zoals dat volgens de regels toegestaan is zijn geen oefen worpen.
 - Alternatieve worp(provisional throw): Extra worpen die gebruikt worden om een hole te beëindigen wanneer een groep een probleem heeft met het bereiken van een besluit. De hole wordt in dat geval onder beide mogelijke beslissingen/regels af gemaakt. Beide scores worden genoteerd, waarop de TD een besluit kan maken mbt de juiste regel.
 - Putt: Elke worp van 10 meter of minder gemeten van de achterkant van de schijf tot de voet van de hole wordt beschouwd als een putt.
 - Vallende putt: Een putt waarna een speler zijn marker aanraakt, of welk voorwerp, dan ook voorbij de lie, de grond inclusief, voordat hij kan laten zien dat hij in volledige balans staat.
-

- Ontheffing: Een verandering van de lie van een speler zodanig dat een niet-permanent object verwijderd is uit de nabijheid, of als dit niet praktisch is het verplaatsen van de lie ten opzichte van het object in overeenstemming met hetgeen in secties 803.04 C is gesteld.
 - Steunpunt: Elk deel van het lichaam van de speler dat, tijdens een worp, contact maakt met de grond of een ander voorwerp dat steun biedt, wordt beschouwt als steunpunt.
 - Afwerp gebied(teeing area): het gebied dat gevormd wordt door de hoeken van de afwerpplaats(teepad)als die aanwezig is. Anders het gebied dat zich drie meter loodrecht achter de aangewezen tee lijn bevindt.
 - Worp: Elke actie door een speler, opzettelijk of niet, die een schijf in draibeweging brengt waardoor de positie van die schijf ten opzichte van de tee of lie veranderd.
 - Werper: de speler die heeft gegooid, of op het punt staat te gooien.
 - Tournament director: De persoon die verantwoordelijk is voor de organisatie en de uitvoer van het toernooi. Een aantal specifieke verantwoordelijkheden zijn in de regels nader beschreven.
 - Gevaarlijke ligging(lie): een ligging waarvan de speler vindt dat obstakels zijn stand of werpactie gevaarlijk of onmogelijk maken om te gooien. De ligplaats wordt verplaatst en kost een worp straf.
 - Waarschuwing: :waar de regels het voorschrijven, een aanzegging geven aan een speler bij het overtreden van een regel, de speler daarbij kwetsbaar makend voor strafworpen i.g.v. herhaalde overtreding van die regel(s) binnen dezelfde ronde..
-