



Professional Disc Golf Associationin

Frisbeegolfin viralliset säännöt

suomenkielinen painos



Sisällysluettelo

800 Määritelmät

801 Pelaajien toiminta

- 801.01 Käyttäytyminen
- 801.02 Pelijärjestys
- 801.03 Ajankäyttö
- 801.04 Määrätyn radan pelaaminen

802 Välineet

- 802.01 Pelikiekot
- 802.02 Merkkaukiekot
- 802.03 Väylämaalit
- 802.04 Apuvälineet

803 Pelaaminen

- 803.01 Yleistä
 - A. Lajin kuvaus
 - B. Harjoitusheitto
 - C. Varaheitto
 - D. Valitus toimitsijalle
 - E. Varoitukset
 - F. Reiluuden periaate
- 803.02 Avausheitto
- 803.03 Heittopaikan merkitseminen
- 803.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa

- 803.05 Esteet ja helpotukset
- 803.06 Valinnainen uusintaheitto
- 803.07 Peliin puuttuminen
- 803.08 Kiekko pelialustan ylä- tai alapuolella
- 803.09 Kiekko pelialueen ulkopuolella
- 803.10 Toisen heittäjän heittopaikalta pelaaminen
- 803.11 Kadonnut kiekko
- 803.12 Pakollinen reitti
- 803.13 Väylän pelaaminen loppuun

804 Menettelyt kilpailutilanteessa

- 804.01 Paikallissäännöt
- 804.02 Pelin aloittaminen
- 804.03 Pistelasku
- 804.04 Sade tai vaaralliset olosuhteet
- 804.05 Kilpailusta sulkeminen ja kilpailukielto
- 804.06 Pelaajien jakaminen ryhmiin ja lohkoihin
- 804.07 Tasatulokset
- 804.08 Pelaajien luokittelu
- 804.09 Toimitsijat

805 Mitat ja välineiden tekniset määräykset

Sääntömuutosten yhteenveto



Frisbeegolfin säännöt

Johdanto

Frisbeegolfin kasvava suosio juontaa juurensa siitä, että kiekon heittäminen voimalla ja tarkkuudella on näyttävää ja elämyksellistä. Myös pelin sosiaalinen luonne, jatkuva haastavuus, fyysinen ja henkinen kehittävyys sekä harrastuksen edullisuus houkuttavat lajin pariin.

Frisbeegolf on viihdyttävä harrastus kaikille ikään, sukupuoleen tai kykyihin katsomatta.

Pelin tarkoituksena on kiertää frisbeegolfrata mahdollisimman vähillä heitoilla. Jokainen heitto avausheiton jälkeen pelataan siitä, mihin edellinen heitto pysähtyi.

Tulos määräytyy väyläkohtaisten tulosten ja rangaistusheittojen summasta. Voittaja on pelaaja, joka kiertää radan pienimmällä kokonaistuloksella.

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

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

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

Radat koostuvat yleensä 9–27 väylästä. Tavallisimmin kilparadoilla on 18 väylää. Ratoja on ainakin 36 maassa, sekä jokaisessa USA:n 50 osavaltiossa.

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

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

www.pdga.com/rulesqa

800 Määritelmät

Avauspaikka (tii): Tiimaton tai -laatan reunojen rajaama alue. Jos tiimattoja tai -laattaa ei ole, katsotaan avauspaikan olevan suorakulmainen, kolmen metrin pituinen alue suoraan tiiviivasta taaksepäin.

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

- pelialueen ulkopuolelta heitetyn heiton uusiminen (801.04 B (4)),
- valinnainen uusintaheitto (803.06 A),
- edelliselle heittopaikalle palaaminen pelialueen ulkopuolelle johtaneen heiton seurauksena (803.09 B (1)),
- kiekon siirtyminen toisen pelaajan vaikutuksesta (803.10 B),
- kadonnut kiekko (803.11 B),
- kadonnut merkkiauskiekko (803.11 D),
- sateen tai vaarallisten olosuhteiden aiheuttama pelin keskeytys (804.04 C).

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

Harjoitusheitto: Kierroksen aikana pelattu tahallinen tai tahaton heitto, joka ei vaikuta pelaajan seuraavaan heittopaikkaan joko siksi, että kiekko heitettiin väärästä paikasta tai siksi, että pelaaja oli jo aiemmin heittänyt varsinaisen hyväksytyt heittonsa. Harjoitusheitoksi lasketaan mikä tahansa heitto, jos sen pituus on yli kaksi metriä sekä kaikki väylämaalia

kohden heitetty heitot, pituudesta riippumatta. Sääntöjen mukaisesti uusitut heitot eivät ole harjoitusheittoja. Sääntökohtien 803.01 C ja 803.01 D (3) mukaisesti heitetty vaihtoehdot heitot eivät ole harjoitusheittoja. Harjoitusheitosta rangaistaan sääntökohtien 803.01 B ja Kilpailuoppaan kohdan 1.5 B (1) mukaisesti.

Helpotus: Pelaajan heittopaikkaan tai lähiympäristöön tehty muutos, jossa este poistetaan tai heittopaikkaa siirretään sääntökohtien 803.05 C sallimalla tavalla.

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

Heittopaikka: Pelialustalla oleva paikka, johon pelaaja asettuu sääntöjenmukaiseen heittoasentoon.

Heittäjä: Pelaaja joka on heittänyt tai heittämissä sen heiton, jota jossain tietyssä sääntökohtassa käsitellään.

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

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

Keskiputki: putki tai tolppa, joka kannattelee maalikorin muita osia.

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

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

Kierroksen päätyminen: Kierrosta pidetään kaikkien pelaajien osalta päättyneenä, kun kilpailunjohtaja katsoo, että kaikki ryhmät ovat pelanneet viimeisen väylänsä loppuun ja että heillä on ollut riittävästi aikaa kilpailutoimistoon palaamiseksi. Monen radan kilpailuissa päätöksen voi tehdä kyseisen radan kilpailunjohtaja.

Kiertopiste: Piste, jonka määrityltä puolelta kiekon on kuljettava, jotta väylä katsottaisiin hyväksytyksi pelatuksi. Ks. pakollinen reitti.

Kilpailunjohtaja: Kilpailusta tai tapahtumasta vastuussa oleva henkilö. Termillä voidaan viitata sekä kilpailusta vastaavaan henkilöön että useassa pelipaikassa pidettävän kilpailun yksittäisestä radasta vastaavaan henkilöön. Kilpailunjohtaja voi nimetä toimitsijan ratkaisemaan sääntöjen tulkintaa koskevat vetoamukset.

Koriossa (kori): matala, ylhäältä avoin maalikorin osa, johon kiekko heitetään suoraan tai ketjujen kautta.

Lie: ks. heittopaikka

Loppuun suoritettu väylä: Väylä katsotaan pelatuksi, kun kiekko on pysähtynyt maalikorin kannattelemaksi. ks. 803.13, väylän pelaaminen loppuun.

Maalikori: Väylämaali, joka yleensä koostuu kiekkoja pysäyttävistä ketjuista, yläosasta ja korimaisesta pohjaosasta. Vrt. esinemaali.

Mandatory (Mando): Ks. kiertopiste.

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

Mini: kiekko, jolla merkitään seuraava heittopaikka. (ks. 803.3, heittopaikan merkitseminen, ja 802.2, kokorajoitukset)

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

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

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

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

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

Pelialusta: Pinta, jolla kiekko lepää ja jolle pelaaja voi asettua heittoasentoon. Mikäli on epäselvää, kuuluuko pinta pelialueeseen, kilpailunjohtaja tai toimitsija tekee päätöksen.

Peliekko: Heittämiseen käytetty kiekko, jonka vaatimukset on määritelty tarkemmin sääntökohdassa 802.01. Vrt. merkkaukiekko.

Pelilinja: Kuvitteellinen, pelialustalla kulkeva linja väylämaalin keskipisteestä merkkaukiekon keskikohtaan ja siitä taaksepäin. Pelilinjalla ei ole paksuutta, joten yhden tukipisteen on oltava suoraan merkkaukiekon keskipisteen takana.

Pooli (lohko): Kaikki tietylle kierrokselle osallistuvat pelaajat. Katso myös ”ryhmä”.

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

Rangaistusalue (Drop Zone): Ratasuunnittelijan tai kilpailunjohtajan määräämä alue, josta peliä jatketaan, jos edellinen heitto on

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

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

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

ottamisen vuoksi (esimerkiksi OB-heiton jälkeen).

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

TD (Tournament Director): Ks. kilpailunjohtaja.

Tii: Ks. avauspaikka.

Tiimatto tai -laatta: Väylän avauspaikalla oleva, alustasta selkeästi poikkeava alue, joka rajaa sen alueen, jolta avausheitto pelataan.

Tiiviiva: Avauspaikan etureunan määrittävä linja, joka usein on merkitty maastoon maalilla, narulla tai vastaavalla tavalla, mikäli tiimattoa tai -laattaa ei ole käytössä.

Tilapäinen vesi: Kentällä oleva väliaikainen veden kerääntymä, jota kilpailunjohtaja ei ole ennen kierroksen alkua erikseen rajannut pelialueen ulkopuolelle. Kilpailunjohtaja voi myös ennen kierroksen alkua määrätä, että tietty veden kerääntymä ei ole tilapäistä vettä eikä OB-aluetta.

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

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

Varaheitto: Pelaajan ryhmän hyväksymä ylimääräinen heitto, jota ei lisätä pelaajan tulokseen, ellei heiton tuloksena syntyvää

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

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

Väylä: Heittopaikan ja väylämaalin välinen radan osa.

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

801 Pelaajien toiminta

801.01 Käyttäytyminen

- A. Pelaaja ei saa heittää ennen kuin hän on varmistunut siitä, ettei kiekko häiritse toisia pelaajia tai aiheuta vaaraa läsnäolijoille. Pelaajien on seurattava ryhmän muiden pelaajien heittoja auttaakseen kiekkojen etsimisessä ja varmistaakseen sääntöjen noudattamisen.
- B. Pelaaja ei saa aiheuttaa toiminnallaan ääntä tai muuta häiriötä, joka saattaisi häiritä muita pelaajia. Esimerkkejä häiritsevistä käytöksistä ovat huutaminen, kiroilu, kiekkoilla temppuilu, ra-

tavarustuksen läimiminen, väärällä vuorolla heittäminen, laukkujen heittäminen tai potkiminen, merkkauskiekkojen heittäminen ja heittovuorossa olevan pelaajan edelle liikkuminen. Varoituksen huutamista ei pidetä käyttäytymisrikkeenä, jos huuto on oikea-aikainen ja pyrkii välttämään kiekon osumisen radalla liikkuvaan henkilöön.

- C. Sääntöjen edellyttämästä toiminnasta kieltäytyminen on käyttäytymisriike. Tällaisia pakollisia tehtäviä ovat esimerkiksi kadonneen kiekon etsinnässä avustaminen, kiekkojen tai varusteiden asianmukainen siirtäminen ja tulosten kirjaaminen oikein.
- D. Roskaaminen on käyttäytymisriike.
- E. Tupakoivien pelaajien ei tule antaa savun häiritä muita pelaajia. Tupakoijan tulee sammuttaa savukkeensa ja kantaa tupakantumpit roskakoriin. Tupakantumppien heittämistä maahan pidetään roskaamisena.
- F. Jos pelaaja tekee käyttäytymisrikkeen, toimitsija tai kuka tahansa rikkeestä kärsivä pelaaja voi antaa sääntöjen rikkojalle varoituksen. Varoitettava pelaaja voi olla myös toisesta ryhmästä. Muille ryhmän pelaajille on ilmoitettava varoituksesta. Jokaisesta seuraavasta saman kierroksen aikana tapahtuvasta minkä tahansa käyttäytymissäännön rikkomisesta pelaajalle tuomitaan yksi rangaistusheitto. Toistuva käyttäytymissäännöjen rikkominen voi johtaa pelaajan sulkemiseen kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.3 mukaisesti.

801.02 Pelijärjestys

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

801.03 Ajankäyttö

- A. Pelaajan on suoritettava heittonsa 30 sekunnin kuluessa siitä, kun
 - edellinen pelaaja on heittänyt,
 - pelaajalla on ollut kohtuullinen aika saapua kiekkonsa luokse ja merkitä heittopaikkansa, JA

- pelialue on tyhjä ja häiriötön.

- B. Ensimmäisestä aikarajan ylityksestä on pelaajalle annettava varoitus. Jokaisesta seuraavasta saman kierroksen aikana tapahtuneesta aikarajan ylityksestä määrätään pelaajalle yksi rangaistusheitto. Varoituksen antaminen tai rangaistusheiton määrääminen edellyttää, että rikkeen on havainnut toimitsija tai vähintään kaksi ryhmän pelaajista.

801.04 Määrätyn radan pelaaminen

- A. Kukin pelaaja vastaa radan oikeasta pelaamisesta. Pelaajien tulee osallistua pelaajakokoukseen ja selvittää etukäteen radalla vallitsevat erityisolosuhteet ja -säännöt kuten lisäväylät, poikkeavat avauspaikat ja väylämaalien sijainnit, pelialueen rajat ja pakolliset reitit.
- B. Radan väärin pelaamista koskevat seuraavat säännöt:

(1) Väärä avauspaikka:

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

(2) Pakollisen reitin pelaaminen väärin:

Pelaajan kiekko kulkee pakollisen reitin vastaisesti. Jos virhe huomataan ennen

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

(3) Väärä väylämaali:

Pelaaja heittää kiekon väärään väylämaaliin. Jos virhe huomataan heti, pelaaja jatkaa suoraan kyseisen maalin alla olevasta heittopaikasta ilman rangaistusta. Jos hän siirtyy seuraavalle väylälle uskoen edellisen väylän loppuun pelatuksi., hänen tulokseensa lisätään kaksi rangaistusheittoa.

(4) Pelaaminen pelialueen ulkopuolella:

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

(5) Väylien pelaaminen väärässä järjestyksessä:

Pelaaja jättää jonkin väylän pelaamatta tai pelaa väylät väärässä järjestyksessä. Jos virhe havaitaan avausheiton jälkeen mutta ennen kuin seuraava heitto on tehty, pelaajan tulee heittää uusi avausheitto oikean väylän avaus-

paikalta, jolloin väärästä paikasta heitetty heitto lasketaan harjoitusheitoksi. Jos virhe havaitaan seuraavan heiton jälkeen, aloitettu väärä väylä pelataan loppuun, minkä jälkeen pelaaja siirtyy pelaamaan rataa oikeassa järjestyksessä siitä väylästä lähtien, joka pelaajan olisi tullut alun perin pelata. Väärässä järjestyksessä pelattujen tai yli hypättyjen väylien määrästä riippumatta pelaajan tulokseen lisätään yhteensä kaksi rangaistusheittoa. Loppuun pelattujen väylien tulokset pysyvät ennallaan, eikä näitä väyliä pelata enää uudestaan.

- C. Jos väärin pelaamisen virheitä koskevat säännöt vaikuttavat saman ryhmän pelaajiin eri tavalla, ryhmän on kuitenkin pyryttävä yhdessä väylän pelaamisen ajan tulosten varmistamista ja sääntöjen noudattamisen valvomista varten.
- D. Jos jokin tässä sääntökohdassa tarkoitettu virhe havaitaan vasta kun kyseinen väylä on jo pelattu loppuun, väylää ei pelata uudestaan, vaan pelaajan tulokseen lisätään kaksi rangaistusheittoa.
- E. Jos jokin tässä sääntökohdassa tarkoitettu virhe havaitaan vasta kun pelaaja on jo luovuttanut tuloskorttinsa, väyliä ei pelata uudelleen, vaan tuloskorttiin lisätään kaksi rangaistusheittoa.
- F. Jos pelaaja on pelannut radan väärin tarkoituksenaan saavuttaa sillä etua, on kyseessä Kilpailuoppaan kohdan 3.3. rikkomus, josta rangaistaan kyseisessä kohdassa mainitulla tavalla.

802 Välineet

802.01 Pelikiekot

- A. Pelikiekkojen on noudatettava kaikkia PDGA:n kiekkoja koskevia teknisiä määräyksiä (Official PDGA Technical Standards Document). Kiekkojen tekniset vaatimukset on määritelty sääntökohdassa 805 B.
- B. Murtuneet tai reikiintyneet kiekot ovat sääntöjen vastaisia, ks. sääntökohdat 802.01 D, E ja F. Kierroksen aikana rikkoutunutta kiekkoa saa kuljettaa mukana, mutta sillä ei saa pelata. Pelaajan tulee välittömästi ilmoittaa ryhmälle aikeensa kantaa hajonnutta kiekkoa kohdan 802.01 E rangaistuksen uhalla.
- C. Pelaajat eivät saa tehdä kiekkoihin muutoksia, jotka muuttavat niiden alkuperäisiä lento-ominaisuuksia. Tämä ei koske kiekkojen normaalista kulumisesta aiheutuvia muutoksia eikä valvirheiden ja naarmujen kohtuullista hiomista. Kiekot, joita on hiottu kohtuuttomasti tai pinnoitettu aineella, josta aiheutuu havaittavan paksuinen pintakerros, ovat kiellettyjä. Ks. sääntökohdat 802.01 D, E ja F.

- D. Kilpailunjohtajan on erikseen hyväksyttävä kiekko, jos toinen pelaaja tai toimitsija epäilee sen sääntöjenmukaisuutta. Kiekko ei kuitenkaan missään tapauksessa saa rikkoa mitään edellisistä määräyksistä. Mikä tahansa kilpailunjohtajan erikseen kieltämä kiekko on kielletty, ja pelaajaa rangaistaan sääntökohdan 802.01 E mukaisesti.
- E. Sääntöjen vastaista kiekkoa kierroksen aikana mukanaan kantavalle pelaajalle määrätään kaksi rangaistusheittoa ilman varoitusta, jos toimitsija tai vähintään kaksi pelaajaa havaitsee rikkeen. Pelaaja, joka toistuvasti heittää tällaista kiekkoa, voidaan sulkea kilpailusta Kilpailuoppaan kohdan 3.3 mukaisesti.
- F. Kaikki pelikiekot on merkittävä yksilöllisesti siten, että niistä voidaan tunnistaa kenen kiekkoja ne ovat. Merkinnästä ei saa muodostua havaittavan paksuista kerrosta. Pelaajan heittäessä merkitsemätöntä kiekkoa ensimmäisen kerran hänelle annetaan varoitus, ja toistuvista rikkeistä määrätään kustakin rangaistusheitto. Varoituksen antaminen tai rangaistusheiton määrääminen edellyttää, että rikkeen on havainnut toimitsija tai vähintään kaksi ryhmän pelaajista.

802.02 Merkkaukiekot

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

802.03 Väylämaalit

A. Väylämaalien on oltava PDGA:n väylämaaleja koskevien teknisten määräysten (Official PDGA Technical Standards Document) mukaisia. Erityyppiisiin maaleihin pelaamista käsitellään sääntökohdissa 803.13 B ja C.

802.04 Apuvälineet

A. Pelaaja ei saa käyttää kierroksen aikana sellaisia apuvälineitä, jotka voisivat auttaa heittämisessä. Ihon kulumista ehkäisevien välineiden (kuten hanskat, teippi, harso, siteet) ja lääketieteellisten välineiden (kuten nilkka- ja polvi-tuet) käyttäminen on kuitenkin sallittua. Myös avauspaikalla liukastumista estävien välineiden käyttö on sallittua.

Erityisesti on kiellettyä käyttää mitään apuvälinettä, joka muuttaa kiekon sijaintia kädessä tai pidentää keinotekoisesti mitä tahansa pelaajan heittoa (sormet, ranne, käsivarsi, olkavarsi jne.).

Yli 10 metrin etäisyyksien arviointia helpottavien välineiden, kuten etäisyysmittarien ja GPS-paikantimien, käyttäminen on kiellettyä. Mittanauhaa tai muuta mittausvälinettä saa pitää mukana ja käyttää alle 10 metrin etäisyyksien määrittämiseen sääntöjen oikean noudattamisen varmistamiseksi.

B. Jos toimitsija tai vähintään kaksi muuta pelaajaa on todennut pelaajan käyttävän tai kantavan mukanaan mitä tahansa kohdan 802.04 A tarkoittamaa apuvälinettä, tuomitaan hänelle kaksi rangaistusheittoa.

Jos pelaaja käyttää apuvälinettä sen jälkeen kun sen on todettu rikkovan sääntöä 802.04 A, rikkoo hän myös Kilpailuoppaan kohtaa 3.3. ja häntä rangaistaan sen mukaisesti.

803 Pelaaminen

803.01 Yleistä

A. Lajin kuvaus

Frisbeegolfin ideana on heittää liitävää kiekkoa maastoon suunnitelluilla väylillä avauspaikalta väylämaaliin. Pelaajat pelaavat väylät alusta loppuun käyttäen yhden tai useampia peräkkäisiä heittoa. Rata pelataan läpi sellaisena kuin se on, ja seuraava heitto heitetään siitä, mihin edellinen heitto pysähtyi, ellei säännöissä toisin määrätä. Voittaja on se pelaaja, joka käyttää vaaditun ratakierroksen tai -kierrosten pelaamiseen vähiten heittoa (rangaistusheitot mukaan lukien).

B. Harjoitusheitot

Jos pelaaja heittää harjoitusheiton tai ylimääräisen heiton millä tahansa kiekolla missä tahansa vaiheessa kierroksensa aikana, hänen tulokseensa lisätään yksi rangaistusheitto, mikäli heiton havaitsee toimitsija tai kaksi minkä tahansa ryhmän pelaajaa. Kierroksen katsotaan päättyneen, kun pelaaja on pelannut viimeisen kierroksella pelattavan väylän loppuun.

Tätä sääntöä ei sovelleta sääntöjen mukaan uusittaviin heittoihin, sääntökohtien 803.01 C ja 803.01 D (3) tarkoittamiin vaihtoehtoihin heittoihin eikä kilpailun keskeytyneenä ollessa tehtyihin heittoihin.

C. Varaheitot

Varaheitot heitot 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 ryhmän enemmistön tai toimitsijan sääntötulkinnasta. Käyttämättä jääneitä heittoja ei lasketa pelaajan tulokseen harjoitusheittoina tai muuten, jos pelaaja ennen heittoa ilmoittaa, että kyseessä on varaheitto.

Varaheittojen käyttäminen on tarkoituksenmukaista seuraavissa tilanteissa:

- (1) Ajan säästäminen: Pelaaja voi ilmoittaa heittävänsä varaheiton, jos
 - a) kiekon sijaintia ei voida välittömästi havaita,
 - b) ryhmän enemmistö on sitä mieltä, että varaheiton heittäminen voi säästää aikaa, ja
 - c) alkuperäinen kiekko voi olla ulkona pelialueelta, kadonnut tai kulkenut pakollisen reitin vastaisesti.Tällaisen varaheiton yhteydessä heittäjä pelaa väylän loppuun siitä heittopaikasta, jonka ryhmä tai toimitsija määrittelee sääntöjen kannalta oikeaksi.
- (2) Ryhmän tai toimitsijan ratkaisun kiistäminen: Sarja varaheittoja voidaan heittää sääntökohdan 803.01 D mukaisesti,

- (3) Jos pelaaja ei hyväksy ryhmän enemmistön päätöstä ja toimitsijaa ei ole välittömästi saatavilla, tai jos pelaaja haluaa kiistää toimitsijan päätöksen. Molempien heittosarjojen tulokset kirjataan, ja lopullinen sääntötulkinta sekä tulos määräytyvät kierroksen jälkeen kilpailunjohtajan päätöksen mukaisesti.

D. Sääntöratkaisusta valittaminen:

- (1) Jos ryhmä ei pysty ratkaisemaan sääntöongelmaa enemmistöpäätöksellä, heittäjän kanta ratkaisee. Kuka tahansa pelaaja voi kuitenkin pyytää toimitsijaa ratkaisemaan kiistan, ja toimitsijan ratkaisu kumoaa ryhmän ratkaisun. Jos joku pelaajista haluaa kiistää ryhmän ratkaisun, on hänen välittömästi ja selkeästi ilmais-tava tämä ryhmälle.
- (2) Jos toimitsija on välittömästi tavoitettavissa, ryhmä siirtyy sivuun odottamaan toimitsijan ratkaisua ja antaa muiden ryhmien ohittaa heidät.
- (3) Jos toimitsijaa ei ole välittömästi tavoitettavissa, ryhmä voi päätyä kiistasta enemmistöpäätökseen (tasatilanteessa heittäjän kanta ratkaisee) ja jatkaa peliä. Vaihtoehtoisesti, jos heittäjä ei halua jatkaa enemmistöpäätöksen mukaisesti, hän voi päättää heittää varaheiton sääntökohdan 803.01 C mukaisesti. Varaheittojen käyttö on suositeltavaa kaikissa tilanteissa, joissa heittäjä on eri mieltä ryhmän tai toimitsijan ratkaisusta.
- (4) Pelaaja voi valittaa toimitsijan ratkaisusta kilpailunjohtajalle. Jos kilpailunjohtaja on tavoitettavissa, valitus käsitellään välittömästi, ja ryhmä odottaa sivussa kilpailunjohtajan päätöstä. Jos kilpailun-

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

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

E. Varoitukset

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

F. Reiluuden periaate

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

803.02 Avausheitto

A. Kunkin väylän pelaaminen alkaa avauspaikalta suoritettulla heitolla. Kun kiekko irtoaa heittäjän kädestä, kaikkien heittäjän tukipisteiden on oltava avauspaikan alueen sisäpuolella ja heittäjän on kosketettava avauspaikan pintaan vähintään yhdellä tukipisteellä.

Jos avauspaikalla on tiimatto tai -laatta, kaikkien tukipisteiden on oltava kiekon irrotessa tiimatolla, ellei kilpailunjohtaja ole muuttanut avauspaikkaa turvallisuussyistä. Jos tiimattoa tai -laattaa ei ole, kaikkien tukipisteiden on oltava irtoamishetkellä tiiviivasta kolme metriä taaksepäin ulottuvalla suorakulmion muotoisella alueella. Tiiviivan katsotaan sisältävän mahdollisten reunamerkkien ulko-reunat.

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

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

803.03 Heittopaikan merkitseminen

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

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

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

B. Pelaajan on pakko merkitä heittopaikka erillisellä merkkauksekseksi vain niissä tilanteissa, joissa heittopaikka määritetään uudelleen sääntöjen mukaan. Tämä sisältää mm. tilanteet, joissa kiekko on pelialueen ulkopuolella, pelialueen ala- tai yläpuolella, kadonnut tai joissa kiekkoa siirretään helpotuksen, häirinnän tai pelialueen rajan läheisyyden vuoksi tai jos pelaaja heittää valinnaisen uusintaheiton.

C. Jos heitetty kiekko pysähtyy pelialueelle, mutta alle metrin etäisyydelle pelialueen rajaviivasta, pelaaja saa halutessaan siirtää heittopaikkaa.

Siirto on tehtävä siten, että uusi heittopaikka sijaitsee enintään metrin etäisyydellä pelialueen rajasta viivalla, joka on piirretty kiekon keskilinjasta pelialueen rajaviivan lähimpään pisteeseen niin, että syntyvä viiva on kohtisuorassa pelialueen rajaviivaan nähden. Siirto voidaan tehdä vaikka pelaaja näin päätyisi lähemmäs väylämaalia.

Seuraavat sääntökohdat käsittelevät muita tilanteita, jotka koskevat heittopaikan merkitsemistä:

- (1) Heittopaikan siirtäminen helpotuksen vuoksi – 803.05 B, C
- (2) Peliin puuttuminen – 803.07 A, B
- (3) Kiekko pelialueen ala- tai yläpuolella – 803.08 A, B
- (4) Kiekko pelialueen ulkopuolella – 803.09 B
- (5) Kadonnut kiekko – 803.11 B

D. Pystysuorien tasojen sääntö: Pelialueen rajaviiva määritellään pystysuoraksi tasoksi.

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

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

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

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

803.04 Heittoasento avauksen jälkeisissä heitoissa

A. Kun kiekko irtoaa pelaajasta:

- (1) Pelaajalla on oltava pelialustalla vähintään yksi tukipiste. Tukipisteen on sijaittava pelilinjalla, korkeintaan 30 senttimetrin päässä suoraan heittopaikan merkkaukseen käytetyn kiekon takana, ellei sääntökohdasta 803.04 E muuta johdu.
 - (2) Pelaajalla ei saa olla yhtään tukipistettä kosketuksissa heittopaikan merkkaukseen käytettyyn kiekkoon. Pelaajalla ei saa myöskään olla tukipistettä esineellä tai pelipinnalla paikassa, joka on lähempänä väylämaalia kuin merkkauksiekon takareuna.
 - (3) Pelaajan kaikkien tukipisteiden on oltava pelialueen sisäpuolella.
- B. Merkkaukseen käytetyn kiekon yli astuminen on sallittua kiekon irtoamisen jälkeen, paitsi putattaessa enintään 10 metrin päässä väylämaalista.
- C. Mikä tahansa heitto enintään 10 metrin etäisyydeltä väylämaalista on putti. Etäisyys mitataan väylämaalin juuresta merkkaukseen käytetyn kiekon takareunaan. Jos putiksi laskettava heitto saatetaan matkaan siten, että heittäjän mikä tahansa tukipiste koskee esinettä tai pelialustaa merkkaukseen käytetyn kiekon takareunan etupuolella, putti katsotaan yliastutuksi ja sitä käsitellään heittoasentovirheenä. Pelaajan on osoitettava pysyvänsä tasapainossa ennen kuin hän heiton jälkeen lähestyy väylämaalia.

D. Pelaajan on valittava sellainen heittoasento, joka liikuttaa vähiten mitä tahansa radalle ominaista tai pysyvää estettä.

E. Jos suuri kiinteä este estää pelaajaa ottamasta sääntöjen mukaista heittoasentoa enintään 30 senttimetrin päässä merkkaukseen käytetyn kiekon takana, pelaajan tulee ottaa heittoasentonsa välittömästi tuon esineen takana pelilinjalla. Pelaajan on noudatettava kaikkia muita sääntökohdan 803.04 A määräyksiä.

F. Heittoasentovirheestä on huomautettava kolmen sekunnin sisällä rikkomuksen tapahtumisesta. Kuka tahansa ryhmän jäsen tai toimitsija voi huomauttaa tästä. Jos huomautuksen on esittänyt ryhmän jäsen, toisen jäsenen on vahvistettava tämä. Kierroksen ensimmäisestä heittoasentovirheestä annetaan pelaajalle varoitus.

Myöhemmät heittoasentovirheet samalla kierroksella aiheuttavat rangaistusheiton lisäämisen pelaajan tulokseen.

G. Heittoa, josta on esitetty sääntöjen mukainen vahvistettu huomautus, ei saa käyttää. Pelaajan on heitettävä uudestaan samasta heittopaikasta ennen kuin muut pelaajat jatkavat pelaamistaan.

H. Pelaaja ei saa hakea heittämäänsä kiekkoa ennen uusintaheittoa muutoin kuin putatessa. Jos kiekko haetaan vastoin tätä sääntöä, pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto ilman varoitusta.

803.05 Esteet ja helpotukset

A. Heittoasennon tai heittoliikkeen esteet: Pelaajan on valittava heittoasento, joka liikuttaa radalla olevia esteitä mahdollisimman vähän, ellei sääntökohta 803.05 B väliaikaisten esteiden osalta toisin

määrää. Helpotusta ei myönnetä puistovarusteiden (kyltit, roskasäiliöt, ruokailupöydät ym.) osalta, koska niiden katsotaan olevan osa rataa. Kun sääntöjen mukainen heittoasento on saavutettu, pelaaja ei saa siirtää, pidellä tai taivuttaa estettä tehdäkseen tilaa heittoliikkeelle. Pelaajan heittoliike saa kuitenkin tarkoituksettomasti siirtää estettä.

- B. Tilapäiset esteet: Pelaaja voi saada helpotuksen vain seuraavista tilapäisistä esteistä: tilapäinen vesi, irtolehdet tai roskat, puista irronneet oksat, moottoriajoneuvot, haitalliset hyönteiset tai eläimet, pelaajien varusteet, katsojat ja mikä tahansa muu kilpailunjohtajan ennen kierrosta määräämä esine tai alue.

Pelaajan on ensin yritettävä poistaa este. Jos esteen siirtäminen on epäkäytännöllistä tai mahdotonta, pelaaja saa siirtää heittopaikkansa pelilinjalta taaksepäin lähimpään mahdolliseen paikkaan korkeintaan viiden metrin päähän alkuperäisestä paikasta. Ryhmän enemmistö tai toimitsija määrää heittopaikan.

Kilpailunjohtaja voi sallia myös viittä metriä pidemmän siirtomatkan.

- C. Valinnainen helpotus: Pelaaja voi ilmoittaa ottavansa valinnaisen helpotuksen. Tällöin heittopaikan saa ottaa pelilinjalta taaksepäin pelaajan valitsemaan kohtaan. Pelaajalle tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.

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

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

F. Jos pelaaja tarkoituksellisesti vahingoittaa mitä tahansa radalla olevaa, hänen tulokseensa lisätään ilman varoitusta kaksi rangaistusheittoa. Toimitsijan tai vähintään kahden ryhmän pelaajan on nähtävä vahingoittaminen. Pelaaja voidaan myös sulkea turnauksesta Kilpailuoppaan kohdan 3.3. mukaisesti.

803.06 Valinnainen uusintaheitto

Pelaaja voi koska tahansa valita heittävänsä uudestaan edelliseltä heittopaikalta. Jos edellisen heittopaikan merkkaukiekko on jo siirretty, arvioi ryhmän enemmistö tai toimitsija heittopaikan. Heittäjän tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto.

803.07 Peliin puuttuminen

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

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

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

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

- C. Jos pelaaja tietoisesti muuttaa heitetyn kiekon suuntaa tai siirtää tai peittää toisen pelaajan peli- tai merkkkauskiekon, rangaistaan häntä kahdella rangaistusheitolla ilman varoitusta.

Rangaistuksen antaminen edellyttää, että rikkeen havaitsee toimitsija tai ketkä tahansa kaksi pelaajaa. Tätä kohtaa ei kuitenkaan sovelleta, jos siirtyminen tapahtuu pelitilanteessa heitetyn kiekon vaikutuksesta tai kiekkojen tunnistamistarkoituksessa.

803.08 Kiekko pelialustan ylä- tai alapuolella

- A. Jos kiekko pysähtyy puuhun tai muuhun radalla olevaan esteeseen pelialustan yläpuolelle, heittopaikka merki-

tään pelialustalle suoraan kiekon pysähtymispaikan alapuolelle. Jos suoraan kiekon alapuolella oleva piste on pelialueen ulkopuolella, myös kiekon katsotaan olevan pelialueen ulkopuolella, ja tilanne käsitellään sääntökohdan 803.09 mukaisesti.

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

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

- B. Jos kiekko pysähtyy pelialustan alapuolelle, heittopaikka merkitään pelialustalle suoraan kiekon pysähtymispaikan yläpuolelle. Jos suoraan kiekon yläpuolella oleva piste on pelialueen ulkopuolella, katsotaan kiekon olevan pelialueen ulkopuolella, ja tilanne käsitellään sääntökohdan 803.09 mukaisesti.

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

(Kohtia C – E noudatetaan vain jos "kahden metrin sääntö" on voimassa)

- C. Jos kiekko on pysähtynyt vähintään kahden metrin korkeuteen mitattuna kiekon alimmasta pisteestä suoraan sen alla olevaan pelialustaan, pelaajalle määrätään yksi rangaistusheitto. Rangaistusta sovel-

letaan vain, jos kiekko on pelialueella. Pelaaja jatkaa heittopaikasta, joka määritetään sääntökohdan 803.08 A mukaisesti.

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

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

803.09 Kiekko pelialueen ulkopuolella

- A. Kiekon katsotaan olevan pelialueen ulkopuolella vain, jos se on pysähtynyt selvästi ja kokonaan pelialueen ulkopuolelle. Veteen heitetyn kiekon katsotaan pysähtyneen, kun se kelluu tai liikkuu vedessä vain veden liikkeen tai tuulen voimasta. Ks. sääntökohta

803.03 F. Pelialueen rajalinja itsessään on pelialueen ulkopuolista aluetta.

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

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

- (1) Edellisen heittopaikkansa. Jos heittopaikan merkkaukseen käytetty kiekko on siirretty alkuperäiseltä paikaltaan, heittopaikan arvioi ryhmän enemmistö tai toimitsija.
- (2) Heittopaikan, jonka sijainti määräytyy sen perusteella, missä kiekko oli viimeksi pelialueen sisällä. Tällainen heittopaikka määritetään siten, että tunnistetaan pelialueen rajan se piste, josta kiekon katsotaan ylittäneen raja. Tästä pisteestä nähdään vedetään pelialuetta kohden metrin mittainen viiva, joka on kohtisuorassa rajalinjaan nähden. Uuden heittopaikan on oltava tällä viivalla. Näin voidaan menettellä, vaikka tämä veisi heittopaikan lähemmäksi väylämaalia. Rajalinjan ylityspisteen määrittää ryhmän enemmistö tai toimitsija.
- (3) Määrätyn rangaistusalueen (Drop Zonen), mikäli sellainen on väylälle määritetty. Kilpailunjohtaja voi rajoittaa näitä

valintamahdollisuuksia sääntökohdan 804.01 mukaisesti.

- C. Pystysuorien tasojen sääntö. Pelialueen rajaviiva muodostaa pystysuoran tason.

Kohdassa 803.03 C tarkoitettu heittopaikan sijainnin määrittävä viiva voidaan määritellä alkamaan pystysuunnassa mistä tahansa kohdasta tätä pystysuoraa tasoa.

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

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

803.10 Toisen heittäjän heittopaikalta pelaaminen

- A. Jos pelaaja on heittänyt toisen pelaajan heittopaikalta, hänelle määrätään kaksi rangaistusheittoa ilman varoitusta. Sääntöä rikkova pelaaja jatkaa peliä niin kuin vieras heittopaikka olisi ollut hänen omansa. Heittoja ei saa uusia.
- B. Pelaajalle, jonka heittopaikalta pelasi joku muu pelaaja, määritellään arvioitu heittopaikka mahdollisimman lähelle alkuperäistä heittopaikkaa. Heittopaikan voi arvioida väärin pelannut

pelaaja, ryhmän enemmistö tai toimitsija. Jos kiekko on julistettu kadonneeksi, mutta havaitaan että sen oli siirtänyt väärältä heittopaikalta pelannut pelaaja, noudatetaan kohtaa 803.11 C.

803.11 Kadonnut kiekko

- A. Kiekko julistetaan kadonneeksi, mikäli pelaaja ei löydä sitä kolmen minuutin kuluessa siitä, kun hän saapuu paikalle, jossa ryhmä tai toimitsija näki kiekon viimeksi. Kahden pelaajan tai toimitsijan on ilmoitettava milloin kolmen minuutin laskenta alkaa.

Ryhmän kaikkien pelaajien on pyydyttävä osallistuttava kiekon etsintään koko kolmen minuutin ajan ennen kuin kiekko julistetaan kadonneeksi. Kiekko julistetaan kadonneeksi välittömästi kolmen minuutin kuluttua.

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

Kilpailun johtaja voi määritellä tietyillä väylillä drop zonen, josta jatketaan kadonneen kiekon jälkeen. Jos drop zone on määritelty, pelaaja voi heittää sieltä tai edelliseltä heittopaikalta.

Kaikissa tapauksissa pelaajan tulokseen lisätään alkuperäinen heitto ja yksi rangaistusheitto.

- C. Mikäli ennen kilpailun päättymistä havaitaan, että kadonneeksi julistettu kiekko

oli siirretty tai tarkoituksellisesti poistettu, rangaistun pelaajan tuloksesta vähennetään kaksi heittoa.

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

803.12 Pakollinen reitti

- A. Pakollinen reitti rajoittaa kiekon sallitua kulkua väylämaaliin. Kiekon on kuljettava reitti oikein ennen kuin voidaan tulkita väylä pelatuksi loppuun.

Kun kiekko on kokonaan ohittanut tietyn kiertolinjan oikein, kyseinen piste lakkaa vaikuttamasta loppuväylän osalta, vaikka kiekko ylittäisi linjan uudestaan.

- (1) Kiertolinja on kiertopisteen kautta kulkeva kilpailunjohtajan tai ratasuunnittelijan merkitsemä linja, joka määrittää milloin pakollinen reitti on suoritettu oikein.
- (2) Jos kiertolinjaa ei ole merkitty, kiertolinjana pidetään linjaa, joka kulkee kiertopisteen kautta ja on kohtisuorassa avauspaikan ja kiertopisteen kautta kulkevan linjan kanssa.
- (3) Mikäli pakollisen reitin määrittää kaksi eri kiertopistettä, eikä kiertolinjaa ole merkitty, linjana pidetään kiertopisteet yhdistävää suoraa, joka jatkuu kiertopisteiden läpi molempiin suuntiin.

- B. Pakollinen reitti on pelattu väärin, mikäli heitto ylittää kiertolinjan avauspaikan suunnasta kiertopisteen vääräl-

tä puolelta ja kiekko pysähtyy kokonaisuudessaan linjan toiselle puolelle.

- C. Mikäli pakollinen reitti on pelattu väärin, pelaajan tulokseen lisätään yksi rangaistusheitto ja seuraava heitto on suoritettava tälle kiertopisteelle määrätystä rangaistusalueelta. Mikäli rangaistusalueetta ei ole määrätty, heittopaikka merkitään korkeintaan viiden metrin päähän kiertopisteestä paikkaan, joka on metrin kiertolinjan takana ja sillä puolella kiertopistettä, jolta pakollinen reitti kulkee.
- D. Mikäli heittopaikkaa merkitessä pelilinja ei kulje kiertopisteen oikealta puolelta, kiertopistettä pidetään väylämaalina tulkittaessa kaikkia niitä sääntöjä, jotka koskevat heittoasennon ottamista, heittopaikan merkitsemistä, esteitä ja helpotuksia. Heittoasentoa otettaessa väylämaalina pidetään avauspaikkaa lähinnä olevaa kiertopistettä, jota pelaaja ei vielä ole ohittanut hyväksytysti.
- E. Väärin pelatusta pakollisesta reitistä rangaistaan ja seuraava heittopaikka merkitään sääntökohdan 803.12 mukaisesti. Samasta heitosta ei anneta muita rangaistuksia esimerkiksi kiekon päätyessä pelialueen ulkopuolelle tai yli kahden metrin korkeudelle pelialustasta.

803.13 Väylän pelaaminen loppuun

- A. Kilpailunjohtaja voi näitä ohjeita noudattaen harkintansa mukaan sulkea kilpailusta pelaajan, joka ei pelaa jotain väylää loppuun:

(1) Myöhästymisen vuoksi pelaamatta jääneet väylät pisteytetään ja rangaistaan Kilpailuoppaan kohdan 1.5 B mukaisesti.

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

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

B. Maalikorit: Väylän pelaamiseksi loppuun kiekon on irrottava pelaajasta ja pysähdyttävä ketjujen kannattelemaksiksi tai maalikorin koriosan sisälle pohjan, reunojen tai tolpan tukemaksi.

Jos toimitsija tai vähintään kaksi ryhmän pelaajaa näkee kiekon menevän koriosan seinän läpi tai korimaalin katon läpi, väylää ei katsota loppuun suoritetuksi.

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

804 Menettelyt kilpailutilanteessa

804.01 Paikallissäännöt

A. Rataan liittyviä erityisiä olosuhteita koskevat paikallissäännöt on määrittävä selkeästi ja niistä on tiedotettava kaikille pelaajille ennen kilpailun alkua. Kaikki paikallissäännöt on käsi-

teltävä pelaajakokouksessa. Kukin pelaaja on vastuussa siitä, että hän toimii pelaajakokouksessa annetun ohjeistuksen mukaan.

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

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

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

804.02 Pelin aloittaminen

Katso Kilpailuoppaan kohta 1.5 B.

804.03 Pistelasku

A. Pelaaja, joka mainitaan tulokortissa tai -korteissa ensimmäisenä, on ensisijaisesti vastuussa ryhmän tulokorttien noutamisesta. Kuka tahansa pelaajista voi kuitenkin

kin toimittaa kortit ensimmäiselle pelaajalle.

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

- B. Kun väylä on pelattu loppuun, kutsuu kirjanpitäjä pelaajia nimeltä tulokorttiin merkityssä järjestyksessä. Kutsuttu pelaaja ilmoittaa tuloksensa riittävän kuuluvasti, että kirjanpitäjä ja ryhmän muut jäsenet kuulevat sen. Kirjanpitäjä merkitsee tuloksen ylös ja lukee sen ääneen siten, että kaikki ryhmän pelaajat kuulevat.

Jos pelaajan ilmoittamasta tuloksesta on erimielisyyttä, ryhmän on tarkasteltava väylää uudelleen ja pyrittävä päätymään oikeaan tulokseen. Jos ryhmä ei pääse yhteisymmärrykseen pelaajan tuloksesta, heidän on toimittava sääntökohdan 803.01 D mukaisesti.

- C. Kirjanpitäjän on merkittävä tulokorttiin kunkin pelaajan väyläkohtainen tulos heittojen kokonaismääränä, sisältäen mahdolliset rangaistusheitot. Myös kierroksen kokonaistulos merkitään heittojen yhteismääränä, sisältäen kaikki rangaistusheitot.

Minkä tahansa muun merkintätavan käyttäminen tai merkinnän puuttuminen tulkitaan virheelliseksi tulosmerkinnäksi, ja siitä rangaistaan sääntökohdan 804.03 G (2) mukaisesti.

- D. Varoitukset ja sääntörikkomuksista aiheutuneet rangaistusheitot on merkittävä tulokorttiin.

- E. Kunkin pelaajan on allekirjoitettava tulokorttinsa kierroksen lopussa. Allekirjoituksellaan pelaaja vakuuttaa, että väyläkohtaiset tulokset ja yhteistulos ovat oikein kirjattuja. Jos kaikki ryhmän pelaajat ovat yhtä mieltä siitä, että jonkin väylän tulos on kirjattu väärin, tulosta voidaan muuttaa ennen tulokortin palauttamista.

Jos tulokortti palautetaan allekirjoittamattomana, kantaa pelaaja vastuun korttinsa kirjatusta tuloksista.

- F. Jokainen pelaaja vastaa siitä, että hänen tulokorttinsa palautetaan 25 minuutin kuluessa kierroksen päättymisestä. Mikäli korttia ei palauteta ajoissa, kaksi rangaistusheittoa lisätään ilman varoitusta kullekin pelaajalle, jonka tulokset ovat liian myöhään palautetulla tulokortilla.

- G. Kun tulokortit on palautettu, kokonaistulos jää pysyväksi ilman valitusoikeutta, paitsi seuraavissa tilanteissa:

(1) Rangaistusheittoja voidaan lisätä tulokseen minkä tahansa sääntörikkomuksen perusteella, kunnes kilpailunjohtaja julistaa kilpailun päättyneeksi tai kaikki palkinnot on jaettu.

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

Tässä sääntökohdassa tarkoitettuja rangaistusheittoja ei lisätä, jos kilpailunjohtaja tai hänen määräämänsä toimitsija korjaa pelaajan tulosta jälkikäteen havaittujen sääntörikkomusten vuoksi, jos pelaaja on kuitenkin palauttanut oikein täytetyn tulokortin.

(3) Jos tuloskortti palautetaan myöhässä, tilanne käsitellään kohdan 804.03 F mukaisesti.

804.04 Sade tai vaaralliset olosuhteet

Katso Kilpailuoppaan kohta 1.7

804.05 Kilpailusta sulkeminen ja kilpailukielto

Katso Kilpailuoppaan kohta 3.3

804.06 Pelaajien jakaminen ryhmiin ja lohkoihin

Katso Kilpailuoppaan kohta 1.6

804.07 Tasatulokset

Katso Kilpailuoppaan kohta 1.9

804.08 Pelaajien luokittelu

Katso Kilpailuoppaan kohta 2

804.09 Toimitsijat

Katso Kilpailuoppaan kohta 1.11

805 Mitat ja tekniset määräykset

A. Kaikki säännöissä käytetyt mitat on ilmaistu SI-järjestelmän yksiköissä.

Seuraavia englantilaisen mittajärjestelmän yksiköitä käytetään silloin, jos SI-järjestelmän mittalaitetta ei ole saatavilla.

Missään olosuhteissa pelaajien tai toimitsijoiden ei tule kääntää SI-järjestelmän mittoja englantilaiseen järjestelmään käyttäen muuntolaskimia.

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

B. Pelissä käytettyjen golfkiekkojen täsmälliset määrittelyt on määritelty PDGA

Technical Standards Documentissa,
joka löytyy PDGA:n nettisivuilta
osoitteesta:

<http://www.pdga.com/tech-standards>

Erityisiä pelivälineisiin liittyviä seik-
koja on käsitelty tämän ohjekirjan
kohdissa 802.01, 802.02 ja 802.03.