



Профессиональная Ассоциация Диск-Гольфа

# Официальные Правила по Диск-Гольфу



Professional Disc Golf Association

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

# Содержание

<b>800.</b>	<b>Определения .....</b>	<b>2</b>	<b>803.09.</b>	<b>Вне игры .....</b>	<b>14</b>
<b>801.</b>	<b>Поведение игроков.....</b>	<b>4</b>	<b>803.10</b>	<b>Игра с чужой точки .....</b>	<b>15</b>
801.01.	Вежливость .....	4	803.11	Потерянный диск.....	15
801.02.	Порядок игры .....	5	803.12	Обязательное направление	15
801.03.	Затягивание времени .....	5	803.13	Холин аут (Holing Out).....	16
801.04.	Игра на установленной Дистанции .....	6	<b>804.</b>	<b>Проведение турнира.....</b>	<b>17</b>
<b>802.</b>	<b>Оборудование .....</b>	<b>7</b>	804.01.	Особые условия .....	17
802.01.	Диски, используемые в игре	7	804.02.	Начало игры .....	17
802.02.	Мини Маркер Диск .....	8	804.03.	Зачёт .....	18
802.03.	Цели / Корзины .....	8	804.04.	Дождь или Опасные условия	19
802.04.	Искусственные приспособления .....	8	804.05.	Дисквалификация и Отстранение .....	19
<b>803.</b>	<b>Правила игры .....</b>	<b>8</b>	804.06.	Деление на группы и Распределение.....	20
803.01.	Общие положения .....	8	804.07.	Тай брейк.....	20
803.02.	Начало игры .....	10	804.08.	Классификация игроков ....	20
803.03.	Маркировка точки .....	10	804.09.	Официальные Представители .....	20
803.04.	Положение, Последовательность игры	11	<b>805.</b>	<b>Таблица измерений и Технические Стандарты Оборудования .....</b>	<b>21</b>
803.05.	Препятствия и отступы.....	12	<b>Project Credits .....</b>	<b>22</b>	
803.06.	«Мёртвая» точка .....	13			
803.07.	Помехи .....	13			
803.08.	Диск над игровой поверхностью .....	14			





## Официальные правила по диск-гольфу ПАДГ

### Вступление

Растущую популярность диск-гольфа можно попытаться объяснить одним центральным элементом этого спорта: кидание диска с силой и точностью это потрясающее ощущение. Постоянство состязания (в большей степени с самим собой, нежели с соперниками), социальная природа игры, отличное физическое и психическое состояние, а также дешевизна этого спорта являются дополнительными привлекающими факторами. Диск-гольф это спорт и развлечение для всех, независимо от возраста, пола и способностей.

Цель игры в том, чтобы пройти определенное количество корзин за меньшее количество бросков. Каждый последующий бросок производится с места, где, после предыдущего броска остановился диск. Результат определяется сложением бросков на каждой корзине и затем сложением всех бросков на всех корзинах. Победителем становится игрок, затративший на прохождение всей дистанции наименьшее количество бросков. Дистанция состоит из нескольких расположенных последовательно целей (корзин), так что после завершения одной игрок переходит к следующей и т.д. пока не пройдет все. На каждом отдельном участке имеется обозна-

ченная стартовая площадка «ти» и цель – корзина. Диск-гольфые парки обычно располагаются в лесистой и пересечённой местности для того, чтобы естественные преграды увеличивали сложность полёта диска. Эти естественные преграды являются частью игры и не могут никаким образом изменяться игроками (то есть не могут ломаться ветки, передвигаться камни и пр.) с целью уменьшения сложности. Обычно дистанция состоит из 18 корзин, но существуют так же и дистанции в 9 и 27 корзин. Диск-гольфые парки можно найти в 41 из 50 Штатов США, в Канаде, Японии, Австралии, Дании, Швеции, Швейцарии, Германии, Финляндии, бывшей Югославии, Великобритании, в Африке и мы надеемся что очень скоро и в России.

Диск-гольф это игра требующая очень высокого уровня этикета и вежливости. Среди прочего это, например, бережное отношение к природе на дистанции и возможность более быстрой группы проходить вперёд по дистанции если они того пожелают.

## 800. Определения

**Approximate Lie (Приблизительная точка):** Точка, оговоренная участниками группы для возобновления игры в случаях: исправления нарушения при «Вне игры» (801.04 B (4)), решения кидающего играть с предыдущей точки в случае, когда точка оказывается «мёртвой» (803.06 A), решения кидающего играть с предыдущей точки при попадании во «Вне игры» (803.09 B (1)), когда диск бросающего был брошен или сдвинут другим игроком (803.10 B), при потере диска (803.11 B), при потере маркер диска (803.11 D), или после дождя или другого чрезвычайной ситуации (804.04 C).

**Away Player (Дальний игрок):** Игрок, чья точка находится дальше других, тот кто будет играть первым.

**Casual Water (Обычная Вода):** Области воды, за исключением тех, которые ещё до начала игры были определены Директором Турнира, как «Вне игры» или те, которые до начала игры были определены Директором Турнира как не Обычная Вода.

**Completion of a Round (Окончание раунда):** Раунд оказывается завершённым для всех игроков когда, по мнению Директора, последняя группа закончила игру на последней корзине и у неё было достаточно времени чтобы достичь штаба Турнира...

**Director (Директор, ДТ):** Человек, отвечающий за Турнир или мероприятие. Термин «директор» может быть применён как к руководителю Турнира, так и к руководителю отдельной Дистанции в случае проведения Турнира или мероприятия на нескольких Дистанциях. Директор может назначать официальных представителей, чтобы координировать обращения.

**Disc Entrapment Device (Ловушка):** Оборудование для завершения игры на корзине, обычно состоящее из верхней части: улавливающих цепей, кабелей, труб, и т. д. и нижней части: корзины или поддона. Drop Zone (Зона): Область на Дистанции, определённая дизайнером Дистанции или Директором турнира, с которой возобновляется игра, когда предыдущий бросок (1) попал во «Вне игры», (2) нарушил Обязательное направление или (3) приземлился в запрещённой территории (определяется в 804.01, Особые Условия). Область, с которой осуществляется бросок из Зоны, должна быть чётко обозначена и играть в таком же порядке как с ти..

**Fairway (Фэйрвэй):** Участок отрезка дистанции над которым осуществляется бросок при продвижении с ти к корзине.

**Group (Группа):** Соревнующиеся, играющие раунд вместе для подтверждения результатов и надзора за соблюдением правил.

**Hole (Корзина / Цель):** Цель, которую нужно достичь для того, чтобы сыграть данный отрезок Дистанции. Термин «корзина» так же используется для пронумерованных отрезков Дистанции для разделения их при счёте.

**Holed-Out (Холд-Аут):** Термин, означающий окончание игры на данной корзине. Игрок «холд-аут» после того, как он извлёк полностью остановившийся диск из цепей ловушки или корзины или после касания определённой области установленной цели.

**Lie (Точка):** Точка на поверхности на которой игрок, согласно правилам, занимает положение.

**Line of Play (Линия):** Воображаемая линия на игровой поверхности проходящая от центра цели через центр маркер диска и далее. Линия не имеет тол-

щины; посему одна точка опоры должны быть непосредственно позади центра маркер диска.

**Mandatory (Обязательное направление):** Объект или объекты, которые диск, на пути к корзине, должен миновать определённым образом. Обязательное направление призвано ограничить возможный путь достижения корзины / цели.

**Marker (Маркер):** Термин, обозначающий мини маркер диск, либо полностью остановившийся игровой диск, которые оба могут быть использованы для обозначения точки с которой бросающий будет выполнять следующий бросок.

**Marker Disc (Маркер диск):** См. Маркер.

**Mini (Мини):** См. Мини маркер диск.

**Mini Marker Disc (Мини маркер диск):** Диск, используемый для определения места точки. (См. 803.03 отметка точки, и 802.03, ограничение размеров).

**Obstacle (Препятствие):** Любая часть Дистанции, которая как-то влияет на какой-либо аспект игры.

**Official (Представитель):** Человек, назначенный для вынесения решений, касательно правил во время игры.

**Out-of-Bounds (Вне игры):** Область, определённая Директором до начала игры, из которой диск не может быть сыгран. Линия «Вне игры» проходит так же вертикально снизу вверх. Линия «Вне игры» сама является «Вне игры». Диск, находящийся «Вне игры» не считается потерянный диском.

**Par (Пар):** Зачётное число, определённое директором, за которое опытный гольфист как ожидается должен пройти данную корзину. Пар означает безошибочную игру при нормальных

погодных условиях, с двумя бросками средней дистанции для «холд-аут».

**Penalty Throw (Штрафной бросок):** Бросок, добавляемый к счёту за нарушение правил, или перемещения точки, согласно правилам.

**Players' Meeting (Собрание игроков):** Встреча игроков с Директором Турнира или Официальным представителем Дистанции, на которой игроки получают инструкции о процедуре турнира, дистанции, и особенных условиях во время проведения турнира.

**Playing Surface (Поверхность):** Область, находящаяся под местом, где полностью остановился диск, и на которой бросающий занимает положение, для выполнения следующего броска. Поверхностью обычно является земля, но может быть любая поверхность, которую Директор Турнира считает подходящей для игры..

**Practice Throw (Пробный бросок):** Во время раунда, продвижение диска на расстояние больше, чем 2 (два) метра, или любого расстояния в сторону корзины / цели, намеренное или нет, которое не меняет точки игрока, в виду того, что произошло не с области ти или точки, либо в виду того, что игрок уже выполнил соревновательный бросок с области ти или точки. Переброшенные, согласно правилам броски, не являются Пробными бросками. Дополнительные броски определённые 803.01 C и 803.01 D (3) не являются Пробными бросками. Согласно частям 803.01 B or 804.02 A (2) за пробный бросок игрок получает штраф.

**Provisional (Дополнительный):** См. Дополнительный бросок.

**Provisional Throw (Дополнительный бросок):** Дополнительный бросок, согласованный с группой игроков, который не добавляется к счёту, если не

использован для завершения игры на корзине. А так же, набор дополнительных бросков с целью закончить игру на корзине как альтернатива основному набору бросков, в случае спорных ситуаций. Только один набор бросков засчитывается при разрешении спорной ситуации.

**Putt (Пат):** Любой бросок с расстояния 10 метров и менее от тыльной части маркер диска до основания корзины / цели считается патом.

**Putt (falling) – Falling Putt (Заступ):** Пат, после которого игрок касается своего маркер диска, или любого другого объекта за пределами точки, включая игровую поверхность, прежде демонстрации полного контроля баланса.

**Relief (Отступ):** Изменение точки или окружающей области, такие как, например, устранение окрестных препятствия, или когда это непрактично, перемещение точки в сторону от препятствия согласно раздела 803.05C. Препятствия не могут устраняться, если какая-либо часть препятствия находится между точкой и корзиной / целью.

**Supporting Point (Точка опоры):** Любая часть тела игрока, которая касается игровой поверхности или другого объекта способного дать опору, во время броска.

**Teeing Area (Область Ти):** Область ограниченная краями подкладки (если есть); в противном случае, область уходящая на три метра назад от линии ти..

**Throw (Бросок):** Продвижение диска вперед, в результате которого происходит изменение его положения в отношении области ти или точки.

**Thrower (Бросающий):** Игрок который совершили или собирается совершить бросок, являющийся частью игры в соответствии с определёнными пра-

вилами.

**Two meter rule (Правило 2 м.):** Там, где предусмотрено Директором, одно штрафное очко за диск, который остановился в двух метрах или выше игровой поверхности. Директор может объявить, что правило 2 м. действует на протяжении всей Дистанции, или по отношению к конкретному препятствию.

**Unplayable Lie (Мёртвая точка):** Точка, по мнению игрока, на которой невозможно или небезопасно занять положение или попытаться выполнить бросок. Точка перемещается со штрафом.

**Warning (Предупреждение):** Где предписано правилами, первичное замечание вынесенное игроку о нарушении правил, с предупреждением его или её о возможности штрафных санкций за нарушение того же правила в течении данного раунда.

## 801. Поведение игроков

### 801.01. Вежливость

А. Игрок не должен производить броска до тех пор, пока не будет совершенно уверен в том, что брошенный им диск не потревожит другого играющего, и не явится потенциальной опасностью для кого-либо из присутствующих. Игроки должны следить за бросками других участников для установления местонахождения дисков при неудачных бросках и для соблюдения всеми присутствующими правил.

В. Игроки должны воздерживаться от любого рода отвлекающих звуков, ровно как и от каких-либо потенциальных визуальных помех бросающему. Примеры неучтливового поведения: выкрики, брань, фристайлинг, агрессивные действия в отношении оборудования, броски вне очереди, швыряние или пина-

ние сумок, бросание маркеров, продвижение по fairway вперёд дальнего игрока. Однако, крик, предупреждающий кого-либо об опасности (“fo-o-o-o-r!”), не является нарушением правила вежливости.

С. Отказ выполнять действия, предусмотренные правилами, такие как помощь в поиске потерянного диска, перемещение дисков и оборудования, недобросовестное ведение счёта, и т. д. являются нарушением правила вежливости.

Д. Игроки отвечают за действия своих кедди. Предупреждения и наказания за действия кедди (там, где это применимо) предъявляются и применяются к игрокам.

Е. Оставлять мусор является нарушением правила вежливости.

Ф. Правило вежливости обязывает курящих игроков принимать действия к тому, чтобы их курение не мешало окружающим. По требованию курильщики должны погасить сигарету и отнести бычок в мусорную корзину. Выбрасывание бычка на землю считается нарушением (см. Е).

Г. Игрок, нарушивший правила вежливости может быть предупреждён любым игроком, даже из другой группы или официальным представителем дирекции турнира (ДТ) с доведением предъявленного предупреждения до всех игроков группы. За каждое следующее любое нарушение правил вежливости в течение данного раунда игроку прибавляется одно штрафное очко. Повторяющиеся случаи нарушения правил вежливости грозят, согласно ст. 804.05. правил, дисквалификацией игрока.

### **801.02. Порядок игры**

А. Порядок игроков обуславливается тем, как были разложены зачётные

карточки участников или тем, в каком порядке игроки перечислены на доске учёта..

В. Порядок игроков на каждой следующей корзине обуславливается результатами на предыдущей, где игроки с наименьшим результатом играют первыми и так далее. Если результат равен, то рассматриваются все предыдущие результаты до тех пор пока вопрос не оказывается решённым.

С. После того, как все игроки стартовали с «ти»я, игрок, находящийся дальше всех от корзины (дальний игрок) первым выполняем следующий бросок. Для поддержания течения игры, игрок находящийся ближе к корзине, чем дальний, может играть вне очереди с согласия дальнего игрока.

Д. Во время турнира, никакая группа не может проходить по дистанции вперёд другой группы, за исключением случаев, когда идущая впереди группа должна, согласно правилам или указанию директора турнира, отойти в сторону.

Е. Бросать вне очереди является нарушением правила вежливости. См. 801.01 Г.

### **801.03. Затягивание времени**

А. 30 секунд это максимальное время, отпущенное на выполнение броска после того, как:

- (1) предыдущий игрок выполнил бросок и,
- (2) прошло достаточно времени для того чтобы игрок переместился на место остановки диска и,
- (3) игровое пространство свободно от помех.

В. За затягивание игры игрок может получить предупреждение, как от официального представителя ДТ так и от игрока группы. За каждое последующее

нарушение, связанное с затягиванием времени, если оно подтверждено двумя или более игроками ли представителем ДТ, игрок получает штрафное очко.

#### **801.04. Игра на установленной Дистанции**

А. Правильная игра на дистанции является обязанностью игрока. Перед началом игры, все игроки должны присутствовать на собрании игроков и спросить о всех особых условиях и правилах на данной дистанции, включая дополнительные корзины, альтернативные «ти»и, альтернативные положения корзин, области ОВ (out of bounds),и обязательных направлениях.

В. Особенности виды нарушений и процедуры штрафов за них:

**(1) Неверный Ти:** Начало игры с неверного ти. Если нарушение замечено после того, как игрок выполнил бросок с неверного ти, но до следующего броска, игрок должен переиграть с правильного ти и считать произведённый бросок, как к пробный (одно очко добавляется к счёту игрока). Если нарушение обнаружилось после второго броска, игрок должен доиграть корзину и получить два штрафных очка за нарушение.

**(2)Нарушение Обязательного направления:** Ошибка при броске с указанным обязательным направлением. Если нарушение обнаружено после выполнения броска, когда диск уже пролетел мимо отметки Обязательного Направления с неверной стороны, но следующий бросок ещё не выполнен, игроку начисляется одно штрафное очко и следующий бросок производится из Зоны (Drop Zone) как определено в 803.12 В. Если нарушение обнаружено после выполнения броска, когда диск уже пролетел мимо отметки Обязательного Направления с неверной стороны, и

был выполнен следующий бросок, игрок должен доиграть корзину без игры из Зоны, и получить два штрафных очка за нарушение.

**(3)Неверная цель:** Если игрок заканчивает любой отрезок игры в неверную корзину, он или она должны продолжить игру с точки как бы места падения диска сразу позади и под корзиной, без штрафного очка. Если игрок заканчивает любой отрезок игры в неверную корзину, и, считая, что отрезок пройден, начинает играть следующую корзину, два штрафных очка добавляются к общему счёту игрока за нарушения правил Дистанции.

**(4) Попадание во Вне Игры (Out-Of-Bounds):** Если диск, попавший во Вне Игры (Out-Of-Bounds), был сыгран как не попавший туда. Если нарушение было обнаружено после того, как диск был сыгран, но до следующего броска, игрок должен переиграть диск с правильной точки и считать бросок с неверной точки, как пробный (одно очко добавляется к общему счёту игрока). Если нарушение обнаружено после следующего броска, игрок должен закончить данную корзину с прибавлением двух штрафных очков к общему счёту игрока.

**(5)Непоследовательная игра:** Пропуск корзины или игра корзин не по порядку. Если нарушение было обнаружено после того, как был произведён начальный бросок, но до следующего броска, игрок должен переиграть с правильного ти, и считать неверный бросок пробным (одно очко добавляется к общему счёту игрока). Если нарушение обнаружено после того, как был совершён следующий бросок, корзина должна быть доиграна. Немедленно после этого, игрок должен перейти на верный ти и играть Дистанцию, как установленно с того места, где началось нарушение.



ние. Независимо от количества пропущенных корзин, или нарушения их порядка, только два штрафных очка добавляются к общему счёту игрока за совершенное нарушение. Очки за сыгранные не по порядку корзины засчитываются. Сыгранные не по очереди корзины не переигрываются.

С. В случаях, когда нарушения правил влияют на игроков группы по разному, группа должна оставаться вместе всё время до окончания игры кем-либо из игроков на данной корзине, для подтверждения счёта и надзора за правилами.

Д. В случаях, когда нарушение правил обнаруживается после того, как та или иная корзина или корзины были сыграны (holed out), нарушение не переигрывается, а игрок, нарушивший правила, получает два штрафных очка к своему общему счёту.

Е. В случаях, когда нарушение обнаружено уже после того, как игрок сдал свою зачётную карточку, нарушение не переигрывается, а игрок, нарушивший правила, получает два штрафных очка к своему общему счёту.

Ф. Игрок, намеренно нарушивший правила для достижения преимущества в соревновании, тем самым нарушает 804.05 А (3) и наказывается в соответствии с этой статьёй.

## 802. Оборудование

### 802.01. Диск, используемые в игре

А. Диск, используемые в игре, должны отвечать требованиям, установленным в Документации Технических Стандартов ПАДГ (Профессиональная Ассоциация Диск-гольфа) Также см. 805 В – технические параметры дисков.

В. Использование диска, имеющего трещины или перфорацию, недопусти-

мо. См. раздел 802.01 D, E и F. Диск получивший повреждения в виде трещин или перфорации может переноситься игроком, но не может быть использован, во время данного турнира. Игрок должен незамедлительно поставить свою группу в известность о том, что он будет носить только что повреждённый диск, в противном случае он подлежит штрафу согласно 802.01 E.

С. Игроки не могут, с целью изменения характеристик полёта, подвергать диски изменениям после их изготовления. Правила не запрещают естественного износа или царапин диска во время игры, ровно, как и умеренного затирания диска с целью исправления неудачной отливки или сколов и царапин от игры. Сильно затертые диски или с очевидной толщиной покраски к использованию не допустимы. См. раздел 802.01 D, E и F.

Д. Если у каких-либо игроков возникают сомнения в отношении использования тех или иных дисков, Директор турнира или другой официальный представитель должен произвести оценку и принять решение о допуске или не допуске, но не при каких условиях, диски, нарушающие спецификацию, указанную выше не могут быть допущены к использованию. Любой неофициальный диск, не допущенный Директором должен считаться нелегальным, и игрок наказывается штрафом, согласно 802.01 E.

Е. Игрок, который во время игры имеет нелегальный диск, наказывается двумя штрафными очками, без предупреждения, если нарушение замечено двумя и более игроками группы или официальным представителем. Игрок, который повторно использует нелегальный диск во время соревнования, может подвергнуться дисквалификации, согласно 804.05 А (3).

Г. Все диски, используемые в игре, за исключением мини-маркеров, должны быть характерно помечены чернилами или красящим составом, не имеющим заметной толщины. Игрок получает предупреждение при первом случае использования непомеченного диска, если нарушение отмечено двумя и более игроками группы или официальным представителем. После предупреждения, каждый бросок непомеченного диска наказывается одним штрафным очком, если нарушение отмечено двумя и более игроками группы или официальным представителем.

#### **802.02. Мини Маркер Диск**

А. Мини маркер диски, согласно данным правилам, используются для того, чтобы отметить точку игрока. Мини маркер диск должен иметь диаметр между 7 и 15 сантиметров и высоту, не превышающую 3 сантиметров.

#### **802.03. Цели / Корзины**

А. Цели / Корзины для завершения игры на отрезке не должны нарушать правил, установленных в Документации Технических Стандартов ПАДГ (Профессиональная Ассоциация Диск-гольфа). См. раздел 803.13 В и С - критерии.

#### **802.04. Искусственные приспособления**

А. Во время раунда игрок не должен использовать никаких приспособлений, помогающих выполнить бросок. Исключение составляют приспособления помогающие понизить или контролировать натирание кожи (такие как перчатки, пластырь, эластичный бинт, марля, и т.д.) и медицинские (такие как эластичные налокотники и наколенники). Также разрешены к использованию приспособления, предотвращающие подсраვენ, то калызывание в области «ти». Категорически запрещается использовать приспособления, изменяю-

щие положение диска в руке или искусственно удлиняют части руки (пальцы, запястья, руки, плечи, и т.д.). Использование приборов, помогающих устанавливать расстояния, превышающие 10 метров, такие как видоискатели и системы GPS, запрещено. Измерительные приспособления, для замеров не выше 10 метров, такие как рулетка или складной метр, могут быть использованы для применения определённых правил.

В. Игрок получает два штрафных очка, без предупреждения, если в любое время раунда, два или больше игрока или официальный представитель фиксируют использование искусственного приспособления, которое определено Директором, как нарушающее 802.04 А. Игрок, который использует искусственное приспособление, определённое Директором как нарушающее 802.04 А так же нарушает 804.05 А (3) и должен получить соответствующий штраф.

### **803. Правила игры**

#### **803.01. Общие положения**

А. Описание игры. Игра в диск-гольф состоит из последовательного бросания летающего диска из области «ти» в цель / корзину. Игроки проходят дистанцию, как она есть, и каждый последующий бросок выполняют с точки останова диска, за исключением случаев, предусмотренных Правилами. Игрок, прошедший раунд или раунды за меньшее количество бросков, включая штрафные очки, побеждает.

В. Пробный бросок. Игрок, который любым диском в любое время игры с начала раунда и до окончания игры на данном отрезке, выполнил пробный бросок или бросок вне зачёта, (за исключением бросков который должны быть переброшены, согласно Правилам, Дополнительных бросков, бросков

из 803.01 C и 803.01 D (3), или бросков во время отложенной игры или официальной задержки игры) получает штрафное очко. Это нарушение должно быть засвидетельствовано двумя или более игроками или официальным представителем.

**С. Дополнительный бросок.** Дополнительные броски не добавляются к общему счёту игрока, если они не были использованы для завершения игры на отрезке. Использование дополнительных бросков одобряется в случаях, когда возникает вопрос относительно точки игрока и дополнительный бросок ускоряет игру или когда бросающий сомневается во мнении группы или официального представителя. Не использованные броски не добавляются в зачёт игрока и не считаются пробными бросками, если игрок объявляет такие броски дополнительными прежде их исполнения. Дополнительные броски допустимы в следующих случаях:

(1) **Сэкономить время:** Игрок может объявить дополнительный бросок когда (а) невозможно сразу же определить статус диска, и (б) большинство в группе считает, что дополнительный бросок сэкономит время, и (с) зачётный бросок может: оказаться в ауте, потерян, или нарушить обязательное направление игры. Продолжая игру после дополнительного броска, игрок должен заканчивать отрезок с любой точки, которую группа или официальный представитель считают, согласно Правилам, верной.

(2) **Протест против решения группы или официального представителя:** Набор дополнительных бросков может быть использован на отрезке, согласно 803.01 D. когда игрок не согласен с мнением большинства в группе и когда официальный представитель немедленно недоступен, или когда игрок хо-

чет довести протест до официального представителя. Результат обоих наборов бросков должен быть зафиксирован. Окончательное решение о результате, в это случае, принимается Директоров по завершении раунда.

**D. Протесты:**

(1) Когда группа не может принять однозначного решения, правила трактуются в пользу бросающего. Однако, любой игрок имеет право обратиться к официальному представителю (ОП), и решение ОП преобладает над решением группы. Любой игрок, желающий опротестовать решение группы должен, прежде всего, ясно и чётко заявить об этом группе..

(2) если есть возможность немедленно обратиться к ОП, группа, для принятия решения ОП, должна отойти с отрезка дистанции, позволив другим группа продолжать игру.

(3) если нет немедленной возможности обратиться к ОП, группа должна следовать одним из двух путей. Группа должна достичь решения трактуя правила в пользу игрока, и продолжать игру. В противном случае, если игрок не согласен продолжать игру из-за решения, принятого большинством группы, игрок может объявить дополнительный бросок, согласно 803.03 C. Использование дополнительных бросков допустимо всякий раз, когда игрок не согласен с решением большинства группы или ОП..

(4) Игрок имеет права опротестовать решение ОП у Директора турнира. Если Директор доступен немедленно, то протест выслушивается лично. Группа должна отойти с отрезка для ожидания принятия решения. Если Директор не доступен немедленно, группа должна продолжать игру с решением принятым ОП. Протест, в этом случае, дол-

жен быть подан, как только это будет возможным. Решение Директора является окончательным.

(5) Если при протесте происходит изменение решения, ОП или Директор, в интересах справедливости, могут позволить результатам остаться прежним или поправить результаты с целью более чёткого отражения правил. Только в случае, когда переигровка, по мнению Директора, является единственным справедливым решением, отрезок может быть полностью переигран.

Е. Предупреждения . Игрок не получает предупреждения за нарушение правил, если только правила не подразумевают предупреждения. Предупреждения не переносятся из раунда в раунд, а так же в play-off.

Ф. Правило справедливости. Если какой-либо спорный момент не затронут Правилами, решение должно приниматься по принципу справедливости. Часто логическое продолжение ближайшего правила или принципа, изложенного в настоящих Правилах, даёт направление для принятия справедливого решения.

### **803.02. Начало игры**

А. На каждом отрезке игра должна начинаться с броска, который игрок выполняет с зоны «ти». Когда диск выпускается из руки, по меньшей мере одна точка опоры игрока должна находиться в соприкосновении с поверхностью области «ти», и все точки опоры должны находиться внутри зоны «ти». Если в зоне «ти» есть спец. поверхность, то все точки опоры во время выполнения броска должны находиться на ней, если только Директор турнира не объявил особенных правил в целях безопасности. Если спец. поверхности нет, все точки опоры должны находиться в области, ограниченной фронтальной ли-

нией и двумя перпендикулярными линиями, длиной три метра, исходящими от краёв фронтальной линии. Фронтальная линия проходит по переднему краю маркеров фронтальной линии. Разбег из-за пределов зоны «ти» до момента броска разрешается. Пробежка за фронтальную линию области «ти» разрешается при условии, что нет касания точкой опоры вне зоны «ти» в момент выполнения броска.

В. Любой контакт точки опоры вне зоны «ти» в момент выполнения броска является заступом, и считается нарушением, согласно 803.04 F, G и H.

### **803.03. Маркировка точки**

А. После каждого броска, полностью остановившийся диск должен оставаться на своём месте до тех пор, пока он не будет зафиксирован. Это может быть сделано помещением маркера диска на игровую поверхность на прямой линии от корзины к диску, в соприкосновении с диском. Однако игрок может выбрать, не прикасаясь и не меняя положения диска, использовать сыгранный диск как маркер. Маркер не может быть перемещён до тех пор, пока бросок не выполнен. Ненамеренно сдвинутый с места маркер должен быть немедленно возвращён на место.

В. Игрок обязан отмечать точку мини маркером только в случаях, описанных Правилами. Они включают в себя: вне игры, диск остановился над игровой поверхностью, потерянный диск, мёртвая точка, рельеф, препятствие, перемещение точки в пределах одного метра от линии «вне игры».

С. Если диск после остановки остался в игре, но в пределах одного метра от линии «вне игры», точка может быть перемещена на любое место на линию «одного метра» перпендикулярно ближайшей точке на линии «вне игры» и

центру сыгранного диска. Это правило остаётся в силе даже в том случае, если точка оказывается перемещённой ближе к цели / корзине. Обратите внимание на следующие пункты, касательно маркировки диска:

(1) Отступ - 803.05 C (2)

(2) Препятствие - 803.07 A, B

(3) Диск над игровой поверхностью - 803.08 A

(4) Вне игры - 803.09 B

(5) Потерянный диск - 803.11 B

**D.** Правило вертикальности: Линия вне игры является вертикальной плоскостью. В случае перемещения диска в пределах одного метра от линии «вне игры», согласно правилам, может быть использован один метр отступа от конкретной точки вверх или вниз по вертикальной плоскости.

**E.** Если брошенный диск разбивается, и останавливается в более чем одном месте на плоскости, самая крупная часть, согласно мнению большинства группы или ОП, считается сыгранным диском.

**F.** Диск, упавший в воду, считается остановившимся, когда он всплыл или движется только с движением воды или ветра.

**G.** За нарушение правила маркировки в первый раз игрок получает предупреждение, если нарушение зафиксировано двумя и более членами группы или ОП. За каждое последующее нарушение этого правила во время раунда, зафиксированное двумя и более членами группы и более или ОП, игрок получает одно штрафное очко к общему счёту.

#### **803.04. Положение, Последовательность игры**

**A.** Когда диск брошен, игрок должен:

(1) Иметь, по меньшей мере, одну точку

соприкосновения с игровой поверхностью на линии игры и в пределах 30 см. непосредственно позади маркер диска (за исключением случаев, описанных в 803.04 E); и,

(2) Не иметь соприкосновения точки опоры с маркер диском или другим объектом ближе к цели, чем задний конец маркер диска;

(3) и, иметь все точки опоры в зоне игры.

**B.** Заступ за маркер диск разрешается только после броска диска, за исключением пата с расстояния в пределах 10 метров.

**C.** Любой бросок с расстояния 10 и менее метров, считая от заднего конца маркер диска до основания корзины, считается патом. Продолжение движения после пата, при котором любая точка опоры игрока касается игрового пространства ближе к цели, чем задний край маркер диска, считается сорванным патом и является нарушением положения. Игрок должен продемонстрировать полный контроль и баланс прежде, чем продвигаться к корзине.

**D.** Игрок должен выбирать такое положение, при котором происходит наименьшее движение какой-либо части какого-либо препятствия, которое в свою очередь является неотъемлемой частью дистанции.

**E.** Если какое-нибудь крупное препятствие мешает игроку занять положение в 30 см. позади маркер диска, игрок должен занять положение непосредственно за препятствием на линии игры. Игрок должен исполнять все условия 803.04 A помимо того, чтобы находиться в пределах 30 см. от маркер диска.

**F.** Нарушение положения должно быть чётко объявлено в течении 3 секунд с того момента, как оно было за-

фиксировано. Объявление может быть сделано любым игроком группы или ОП. Когда объявление сделано игроком группы, оно должно быть немедленно подтверждено другим игроком. Игрок получает предупреждение за первое нарушение положения в течение раунда. Повторное нарушение положения в том же раунде влечёт наказание в виде одного штрафного очка.

**G.** Любой бросок после которого прозвучало и было подтверждено нарушение положения не может быть использован игроком. Переброс осуществляется с точки, на которой совершено нарушение, до очередной игры других игроков группы.

**H.** Игрок не может возвращать брошенного диска до переброса, за исключением пата с расстояния в пределах 10 метров. Если диск возвращается в нарушении этого правила, штрафное очко добавляется к общему счёту игрока без предупреждения.

### **803.05. Препятствия и отступы**

**A.** Препятствия положению или движению броска: Игрок обязан занимать положение при котором происходит минимальное движение любой части любого препятствия, за исключением случаев, описанных в 803.05 C. Такие препятствия как парковое оборудование (например: знаки, мусорные корзины, столы для пикников, и пр.) считаются частью дистанции и из-за них отступ не разрешается. Как только занято правильное положение, игрок не может двигать препятствия (удерживать, гнуть и т.д.) для того, чтобы было больше места для движения при броске. Допустимо не намеренное касание или перемещение препятствия во время движения в момент броска.

**B.** Препятствия между точкой и целью / корзиной: Игрок не может двигать,

изменять, сгибать, ломать, или удерживать никакой части никакого препятствия, между точной и целью, за одним исключением: Игрок может передвигать препятствия между точной и целью если они возникли в течении данного раунда, это могут быть, например, зрители, оборудование других игроков, открытые ворота или ветки, упавшие во время раунда. Если не известно, что препятствие возникло в течении данного раунда, оно не должно передвигаться. Допустимо не намеренное касание или перемещение препятствия во время движения в момент броска.

**C.** Обычные препятствия: Игрок может отступать только при следующих препятствиях: обычная вода, опавшие листья или осколки, сломанные ветви, полностью оторванные от ствола дерева, транспортные средства, опасные насекомые или звери, оборудование других игроков, зрители, или любой другой предмет или область особо определённая ДТ до начала раунда. Препятствия не могут быть передвинуты, если какая-либо их часть находится между точкой и целью. Вид отступа, которым может воспользоваться игрок, зависит от положения препятствия и регламентирован таким образом:

(1) Обычное препятствие между точкой и целью: Игрок может переместить препятствие, если оно возникло за время данного раунда, как описано в 803.05 B.

(2) Обычное препятствие положению или движению в момент броска: Игрок может попытаться переместить препятствие, если только оно не находится между точкой и целью. Если передвигать препятствие непрактично, или часть препятствия так же находится между точной и целью, Точка игрока может быть перемещена на ближайшую точку, которая не находится бли-

же к цели, находится на линии игры, и не далее 5 метров от точки отсчёта, при согласии большинства группы или ОП (если только ДТ не объявил большего отступа). Так же, игрок может объявить точку «мёртвой» и действовать согласно с 803.06.

(3) Обычное препятствие движению вперёд: Игрок может переместить препятствие, если только никакая часть препятствия не находится между точкой и целью. Другого отступа не допускается.

Д. В ситуациях, когда не ясно, может ли препятствие быть перемещено, или взят другой отступ, определение выносится большинством группы или ОП.

Е. Игрок получает одно штрафное очко без предупреждения за нарушение правила препятствия или отступа.

Ф. Игрок, который намеренно повредил что-либо на дистанции, получает два штрафных очка без предупреждения, если нарушение зафиксировано двумя и более членами группы или ОП. Игрок так же может быть дисквалифицирован, согласно разделу 804.05 А (2).

### **803.06. «Мёртвая» точка**

А. Игрок может объявить свою точку «мёртвой». Только игрок является тем, кто может определить «мёртвая» его точка или нет. «Мёртвая» точка может быть перемещена на другую точку если она (новая точка):  
не находится ближе к цели, находится на линии игры и в пределах 5 метров от «мёртвой точки»; или  
предыдущая точка, судя по положению маркер диска, или, если он уже был перемещён, приблизительная точка с согласия большинства группы или ОП. Первоначальный бросок плюс штрафное очко вносятся в зачёт игрока.

### **803.07. Помехи**

А. Брошенный диск, попавший в дру-

гого игрока, зрителя, или животное должен играть с того места, где он пришёл в состояние покоя. Диск, который намеренно бросили с отскоком, или который был пойман и перемещён должен быть отмечен как можно ближе к точке контакта, по определению большинства группы или ОП. Так же, только в случае с намеренной помехой, игрок может воспользоваться перебором. Игрок не должен стоять или держать оборудование там, где легко может возникнуть помеха полёту или движению диска. Дальний игрок имеет право потребовать у других игроков отметить свои точки и переместить оборудование до начала броска, если полагает, что, то или другое может стать помехой его диску.

В. Если диск, пришедший в состояние покоя на игровой поверхности или на цели, был перемещён, он должен быть возвращён как можно ближе к своему первоначальному местонахождению, по согласованию с большинством группы или ОП. Если сдвинут маркер диска, он должен быть возвращён как можно ближе к своему первоначальному местонахождению, по согласованию с большинством группы или ОП. (если в силе наказание в зоне двух метров см. 803.08 С и D для перемещения диска, пришедшего в состояние покоя над игровой поверхностью.)

С. Любой игрок, который сознательно изменяет местоположение брошенного диска, или сознательно перемещает или прячет пришедший в состояние покоя диск другого игрока или маркер диска, за исключением случаев соревновательного броска своего диска или во время процесса идентификации диска, получает два штрафных очка без предупреждения, если нарушение отмечено двумя и более игроками группы или ОП.

**803.08. Диск над игровой поверхностью**

А. Если диск приходит в состояние покоя над игровой поверхностью, не дерева или другом препятствии на дистанции, его точка должна быть отмечена на игровой поверхности непосредственно под ним. Если точка под диском, находящимся над игровой поверхностью находится в области «вне игры», диск объявляется «вне игры», отмечается и штрафуются согласно 803.09. Если игровая поверхность непосредственно под диском находится внутри дерева или другого цельного объекта, точка отмечается на линии игры непосредственно за деревом или другим цельным объектом. Директор турнира может объявить штраф, за диск, пришедший в состояние покоя на расстоянии выше 2 метров от игровой поверхности. Директор может объявить правило 2 метров в силе на всей дистанции, или только на отдельных препятствиях. (Разделы с В по D имеют силу, только если объявлено правило 2 метров.)

В. Если диск пришёл в состояние покоя на высоте более двух метров, при замере от нижнего края диска до игровой поверхности непосредственно под ним, игрок получает одно штрафное очко. Этот штраф назначается только, если диск находится «в игре». Игрок должен продолжить игру с точки, отмеченной в соответствии с 803.08 А.

С. Штраф не назначается, если диск падает вниз, без помощи игрока или зрителя, на уровень ниже двух метров над игровой поверхностью, до того, как игрок прибывает на место падения. Игрок не должен медлить, позволяя положению диска улучшиться.

Д. Если статус диска в отношении правила 2 метров не ясен, окончательное решение принимается большинством группы или ОП. Если бросавший пере-

мещает диск до того, как решение было вынесено, диск считается выше 2 метров и игрок продолжает игру в соответствии с 803.08 А и В. Если игрок, но не бросавший перемещает диск до вынесения решения, диск считается ниже 2 метров и вступает в силу правило Помехи в отношении между бросавшим и игроком. См. раздел 803.07 В и С.

**803.09. Вне игры**

А. Диск считается «Вне игры», только когда он приходит в состояние покоя и очевидно и полностью окружён областью «вне игры». Диск, упавший в воду считается пришедшим в состояние покоя когда он движется или плывёт под воздействием движения воды или ветра. См. раздел 803.03 F. Сама линия области «вне игры» является «вне игры». Для того, чтобы считать диск «вне игры» должно быть очевидное подтверждение. Если такое подтверждение отсутствует, диск считается потерянным, и игрок продолжает игру согласно 803.11В.

В. Игрок, чей диск оказывается в положении «вне игр» получает одно штрафное очко. У игрока имеется выбор играть с:

(1) С предыдущей точки, согласно маркер диску или, если маркер диск был убран, с примерной точки, по согласованию с большинством группы или ОП; или

(2) С точки, находящейся в пределах одного метра от места, где диск пересёк линию «вне игры», по согласованию с большинством группы или ОП. Это правило остаётся в силе, даже если точка окажется ближе к цели; или

(3) С определённой Drop Zone (Зоны), если таковая предусмотрена. Эти возможности могут быть ограничены Директором Турнира или особыми условиями (см. 804.01).



С. Правило вертикальности. Линия «вне игры» является вертикальной плоскостью. В случае, когда точка отмечается от определённого места в пределах одного метра от линии «вне игры» согласно правилам, может быть использован отступ в один метр от конкретной точки вверх или вниз по вертикальной плоскости.

Д. Если статус диска в отношении нахождения в игре не ясен, большинство группы или ОП должны принять соответствующее решение. Если игрок перемещает диск до того, как решение было принято, диск считается «вне игры», а игрок продолжает игру согласно 803.09 В, учитывая все броски сделанные до момента определения положения диска. Если игрок, но не бросавший, перемещает диск до того, как было принято решение, диск считается «в игре», а игра бросавшего и другого игрока должна продолжаться согласно правилу Помехи, 803.07 В и С.

### **803.10 Игра с чужой точки**

А. Игрок, который выполнил бросок с чужой точки, получает два штрафных очка, без предупреждения. Игрок, нарушивший это правило должен закончить игру на этом отрезке, как если бы это была его/её точка. Никакие броски не перебрасываются.

В. Игроку с чьей точки было совершено нарушение этого правила, назначается новая точка, как можно ближе к первоначальной, по согласованию с нарушившим игроком, большинством группы, или ОП. См. раздел 803.11 С если диск был объявлен потерянным.

### **803.11 Потерянный диск**

А. Диск объявляется потерянным, если игрок не может установить его местонахождение в течении трёх минут с момента прибытия на место, где его в последний раз видели члены группы или

ОП. Два игрока или ОП должны отметить начало отсчёта времени. Все игроки группы, по просьбе бросавшего, должны участвовать в поиске диска в течении всех трёх минут, до момента объявления его потерянным. Диск объявляется потерянным немедленно по истечении трёх минут.

В. За потерянный диск игрок получает штрафное очко. Если бросок был сделан из области «ти», игрок должен вернуться в область «ти» для выполнения повторного броска. Если бросок выполнен не из области «ти», группа должна установить примерное место точки, с которой был выполнен бросок и с этой точки игрок должен выполнить повторный бросок. Во всех случаях, игроку записываются основной бросок и штрафное очко.

С. Если до конца турнира будет установлено, что диск, который был объявлен потерянным, был перемещён или забран посторонним лицом, то от общего счёта игрока отнимаются два очка.

Д. Если был потерян маркер диска, он должен быть заменён другим на месте первоначальной точки, по согласованию с большинством группы или ОП.

### **803.12 Обязательное направление**

А. Обязательное направление ограничивает направление пути диска да цели. Диск должен проследовать по правильной стороне обязательного направления, прежде чем попадёт в корзину / цель. Если диск полностью пересёк линию обязательного направления на правильной стороне (даже если после этого он пересёк её в обратную сторону), обязательное направление игнорируется до конца игры на данном отрезке.

(1) Линия обязательного направления

отмечается Директором Турнира или дизайнером дистанции для определения исполнения или неисполнения обязательного направления.

(2) Если линия обязательного направления не отмечена, она определяется как прямая линия, проходящая через отметку обязательного направления, перпендикулярно линии от «ти» до отметки обязательного направления.

(3) В случае двойного обязательного направления и когда нет отмеченной линии, подразумевается прямая линия между двумя отметками обязательного направления, проходящая сквозь них в обоих направлениях.

**В.** Считается, что бросок нарушил обязательное направление, когда диск пересёк линию обязательного направления с неверной стороны со стороны «ти», и приходит в состояние покоя находясь полностью за этой линией.

**С.** За диск нарушивший обязательное направление назначается штрафное очко, а следующий бросок производится из Зоны, определённой для этого обязательного направления. В случаях, когда зона не предусмотрена, точка отмечается в пределах 5 метров от обязательного объекта, и одного метра позади линии обязательного направления проходящей через правильную сторону обязательного направления.

**Д.** При определении точки, когда линия игры не проходит по правильной стороне обязательного направления, сам объект обязательного направления рассматривается как цель/корзина для применения всех правил касательно положения, маркеров, препятствий, и отступа. Для определения надлежащего положения, объект обязательного направления, который ещё не был пройден и ближайший к «ти», считается целью/корзиной.

**Е.** Бросок, нарушающий правило обязательного положения штрафуются и точка отмечается согласно правилу обязательного направления (803.12). Назначается только один штраф, даже если при этом были нарушены правила «вне игры» и 2 метров.

### **803.13 Холин аут (Holing Out)**

**А.** Игрок, который не сыграл какую-либо корзину или не смог сыграть корзину в течении раунда может быть дисквалифицирован, по усмотрению Директора и при использовании следующих рекомендаций:

(1) Корзины/цели, пропущенные из-за опоздания, оцениваются и штрафуются согласно 804.02.

(2) Неспособность закончить игру на отрезке из-за небрежности (по определению большинства группы или ОП) штрафуются 2 дополнительными очками к общему счёту, плюс все штрафные очки на этом отрезке. При этом игра считается законченной.

(3) Сознательное не завершение игры (экстренный случай, ранение, транспортный вопрос, как то самолёт, поезд, и пр.) означает выбывание из соревнования. Игрок выбывает из соревнования и отмечается как "Не Закончил" (НЗ) в зачётной карточке и результатах соревнования.

**В.** Ловушки: Для того чтобы был зачтён «хол-аут», игрок должен выпустить диск из руки и тот должен придти в состояние покоя в цепях ловушки или внутри одной из улавливающих частей. Это включает в себя диск застрявший в, или висящий на нижней части ловушки но исключает диск лежащий или висящий на верхней части ловушки. Так же диск должен оставаться внутри цепей или в ловушке до тех пор, пока не будет изъят.

**С.** Мишени: Для того чтобы был за-

чтён «хол-аут», игрок должен выпустить диск из руки, и он должен коснуться отмеченной части на мишени, как это определено Директором.

## **804. Проведение турнира**

### **804.01. Особые условия**

А. Правила в отношении особых условия на дистанции должны быть чётко определены и доведены до сведения всех игроков до начала турнира. Все особые условия должны быть затронуты на собрании игроков. Все игроки обязаны исполнять всё, что было оглашено на собрании игроков.

В. В особые условия может входить Зона. Директор турнира должен сообщить о том, как должна быть использована Зона, и какие полагаются штрафные очки. Если штрафные очки не объявлены до начала турнира, по его ходу, за использование Зоны штрафные очки не назначаются.

С. В особые условия может входить правило 2 метров. Директор турнира должен сообщить о том, как оно должно быть использовано, и какие полагаются штрафные очки. Если штрафные очки не объявлены до начала турнира, по его ходу, в случае, когда диск приходит в состояние покоя на высоте 2 метров и выше, штрафные очки не назначаются. Директор может объявить правило 2 метров в силе на всей дистанции или на конкретном препятствии.

Д. Никакое особое правило не может идти в разрез с Правилами Игры ПАДГ (Профессиональной Ассоциации Дискгольфа), если только не было получено разрешение Директора Соревнований ПАДГ.

### **804.02. Начало игры**

А. Залповый Старт (когда несколько групп начинают раунд одновременно с разных отрезков): В установленное за-

чётные карточки раздаются игрокам, чьи имена записаны первыми. После того, как карточки розданы, группам даётся достаточное время для того, чтобы достичь своих областей «ти». Громкий звук, как например пневмо баллон, должен быть использован для того, чтобы подать группам знак о том, что до начала осталось 2 минуты. Этот сигнал должен быть серией коротких гудков. В это время игроки должны прекратить тренировку и всяческие пробные броски и занять место непосредственно у области «ти». За бросок во время двух минут до начала раунда игрок получает предупреждение, если нарушение замечено двумя и более игроками или ОП. После этого предупреждения любой последующий бросок в этот период времени, если замечен двумя и более игроками или ОП, наказывается одним штрафным очком, к общему счёту игрока, независимо от количества бросков. Продолжительный звуковой сигнал означает начало раунда и является указанием счётчикам для объявления очередности игроков. Если игрок отсутствует при объявлении его/её очереди бросать, счётчик засекает 30 секунд. Если по истечении 30 секунд игрок не выполнил броска, счёт пара плюс 4 записывается за этот отрезок. Это процедура продолжается на всех отрезках, на которых отсутствует игрок. Никакие корзины не переигрываются. Если пропущен весь раунд, или если игрок не заканчивает раунда, по решению директора он/она может быть дисквалифицирован.

В. Старт по очереди (когда группы начинают игру с по очереди с одного отрезка): Игрок должен начать игру согласно времени, объявленному директором. Игроки могут тренироваться в то время, пока их группа готовится к началу игры с «ти», при этом, не мешая игре других игроков. Если игрок отсут-

ствуется при объявлении его/её очереди бросать, счётчик засекает 30 секунд. Если по истечении 30 секунд игрок не выполнил броска, счёт пара плюс 4 записывается за этот отрезок. Это процедура продолжается на всех отрезках, на которых отсутствует игрок. Никакие корзины не переигрываются. Если пропущен весь раунд, или если игрок не заканчивает раунда, по решению директора он/она может быть дисквалифицирован.

### **804.03. Зачёт**

**А.** Игрок, чьё имя первым записано на зачётной карточке, несёт ответственность за наличие у группы зачётной карточки, хотя доставить её первому игроку может любой. Игроки должны нести ответственность за зачёт по очереди, если только игрок не соглашается добровольно вести зачёт всё время и группа не возражает против этого.

**В.** После завершения игры на каждом отрезке, счётчик называет имена участников группы. Названный игрок должен чётко и понятно для группы и счётчика откликнуться количеством бросков, потраченных на этом отрезке. Счётчик записывает это число и повторяет его игроку, так, чтобы это было понятно всей группе. Если есть какое-либо несогласие по поводу зачёта, группа должна провести разбор игры на отрезке с целью установления точного числа. Если группа не может достичь консенсуса, она должна воспользоваться 803.01 D.

**С.** Счётчик записывает каждый зачёт на каждом отрезке, как сумму всех бросков плюс штрафные очки. Результат раунда так же подсчитывается сложением всех бросков плюс штрафные очки. Использование чего-либо ещё (равно как и отсутствие зачёта) является неверным зачётом и наказывается согласно 804.03.G(2).

**D.** Предупреждения и штрафные очки, за нарушение игроком правил, особо помечаются на зачётной карточке.

**E.** В конце раунда игрок ставит на зачётной карточке свою подпись, подтверждая тем самым верность подсчёта на каждом отрезке и общий зачёт. Если все игроки группы считают, что очки на каком-то отрезке были записаны неверно, зачётная карточка может быть исправлена до того, как она сдана. Игроки, не поставившие своей подписи на зачётной карточке, когда она сдана, принимают указанный в ней зачёт.

**F.** Все игроки обязаны сдать зачётные карточки в течении 25 минут после завершения раунда. Несоблюдение этого правила влечёт наказание в виде двух штрафных очков, без предупреждения, всем игрокам на этой карточке.

**G.** После того, как зачётная карточка сдана, общий зачёт не может быть изменён, за следующими исключениями:

(1) Штрафные очки могут быть пересмотрены в любой момент, когда возникло сомнение, и до того момента, пока Директор не объявил турнир закрытым, или были розданы все награды.

(2) Если установлено, что общий зачёт неверен, будь то ошибка сложения бросков на отрезке, или общего зачёта, включая пропуск общего зачёта, Директор добавляет два штрафных очка к общему зачёту. Эти штрафные очки не считаются, если Директор турнира (или ОП назначенный ДТ, например, директор дистанции) поправит зачёт игрока с учётом обнаруженных нарушений, после того, как игрок сдал правильно заполненную зачётную карточку.

(3) Опоздание зачётной карточки. См. 804.03 F.

#### **804.04. Дождь или Опасные условия**

А. Если по мнению Директора, идёт очень сильный дождь или имеются опасные условия который делают игру непрактичной и даже опасной, турнир откладывается. Сигнал к окончанию должен быть таким же, как сигнал к началу.

В. Игроки должны немедленно прекратить игру, и отметить точки каждого члена группы. Любой предмет может быть использован для того, чтобы отметить примерную точку, с которой игрок продолжит играть при возобновлении игры. Затем игроки должны вернуться на первый «ти», в клубный дом или другое место, определённое Директором.

С. Игроки должны продолжить игру с примерной точки, которая была отмечена при прекращении игры. Примерная точка определяется согласием большинства группы.

Д. Директор может разрешить игрокам взять перерыв в ожидании улучшения погодных условий, но может потребовать возвращаться каждый час на час или в указанное время до тех пор, пока игра не возобновится или раунд будет отложен.

Е. Директор может отложить незаконченную часть раунда на другой день, если, по мнению Директора, условия не улучшаться, или до предполагаемого окончания раунда наступит темнота.

Ф. Зачёт частично сыгранного раунда переносится для завершения на тот день, когда игра будет возобновлена.

Г. Игрок, прекративший игру до звукового сигнала об остановке игры получает два штрафных очка, если по мнению Директора, игрок прекратил игру безосновательно.

#### **804.05. Дисквалификация и Отстранение**

А. Игрок может быть дисквалифицирован Директором, если он подпадает под условия дисквалификации установленные в Правилах или под следующие критерии:

(1) Неспортивное поведение, такое как; ругательства, бросание вещей в состоянии злости (за исключением дисков во время игры), или грубость по отношению к кому-либо из присутствующих

(2) Намеренное и серьезное повреждение или надругательство над окружающей средой, оборудованной дистанции, или любой другой собственности, считающейся частью дистанции или парка для игры в Диск-гольф.

(3) Жульничество: намеренная попытка обойти правила игры.

(4) Противоправные действия, действия нарушающие правила парка или дистанции включающее незаконное употребление наркотиков и алкоголя.

Директор владеет правом дисквалифицировать игрока согласно степени нарушения. Там где это допустимо, Директором может быть предъявлено предупреждение о дисквалификации.

В. Дисквалифицированный игрок лишается всех призовых денег, взнос участника ему/ей не возвращается.

С. Игрок, нарушивший 804.05 А так же подлежит отстранению от Тура ПАДГ. Отстранение от Тура ПАДГ может быть объявлено только Представителем ПАДГ. Игрок может опротестовать своё отстранение в Совете Директоров ПАДГ. Решение об отстранении и сроки отстранения, основываются на степени нарушения и длительности времени в которое они повторялись.

### **804.06. Деление на группы и Распределение**

А. Профессиональные игроки и Любители не должны группироваться вместе, так же как и игроки разных дивизионов должны быть отделены друг от друга на сколько это возможно.

В. Все игроки дивизиона для игры в первом раунде группируются в случайном порядке, и согласно результатам зачёта на последующие раунды.

С. Для сохранения справедливости, группа не должна составлять менее 3 человек, за исключением смягчающих обстоятельств, предусмотренных Директором. В случаях, когда меньше трёх игроков вынуждены играть вместе, группы должен сопровождать ОП который может играть, если только это не мешает основной игре группы.

Д. Когда игроков больше, чем может играть в одном раунде, игроки могут быть поделены на подгруппы.

Е. Если условия по разному влияют на игру в подгруппах, Директор может прибегнуть к процедуре отбора при прохождении в следующий раунд. По этой процедуре, пропорциональное количество игроков из каждой подгруппы согласно зачёту проходит в следующий раунд и зачёт в следующий раунд не переносится.

### **804.07. Тай брейк**

А. Между раундами, когда происходит перегруппировка игроков должны быть решены все спорные вопросы. Игроки с наименьшим количеством очков при перегруппировке получают высший рейтинг. В случае с тай брейком, спорная ситуация разрешается Директором в последовательном порядке.

В. Финальные тай брейки решаются игрой до «внезапной смерти». Игра до «внезапной смерти» начинается с отрезка №1 если только Директором, до

начала турнира, не был определён конкретный отрезок. Финальные тай брейки в отношении других позиций, должны быть записаны как тай брейки. Распределение призовых денег с этом случае (за исключением первого места) определяется сложением призовых денег на эти позиции и делением их на количество игроков оказавшихся в ситуации равенства зачётов. Распределение трофеев в такой ситуации определяется игрой до «внезапной смерти» или другим способом демонстрации навыком Диск-гольфа, по определению Директора.

### **804.08. Классификация игроков**

А. Классификация дивизионов ПАДГ определяется Советом ПАДГ и Директором Соревнований ПАДГ. Они публикуются каждый год в информации для членов ПАДГ, а так же в сети интернет: [www.pdga.com/members.php](http://www.pdga.com/members.php)

### **804.09. Официальные Представители**

А. Чтобы быть Официальным Представителем, человек должен быть действительным членом ПАДГ продемонстрировать знание Правил через Экзамен ОП ПАДГ. В случае значительных изменений в Правилах Игры, Совет Директоров ПАДГ может потребовать от ОП пройти через Экзамен ОП для подтверждения сертификации как ОП.

В. Директор турнира обязан пройти через Экзамен ОП

С. Каждый ОП обязан пройти через Экзамен ОП и иметь с собой копию Правил Игры.

Д. Не играющие ОП могут активно принимать участие в соблюдении правил во время соревнований на турнире на котором они присутствуют. Если ОП принимает в турнире участие как игрок, он/она не может быть ОП в своём дивизионе. Решение ОП выше решения

группы, но может быть заявлен протест Директору Турнира. Директор может назначить не сертифицированного ОП для наблюдения за определёнными моментами. Решение такого ОП выше решения группы.

## 805. Таблица измерений и Технические Стандарты Оборудования

А. Все измерения упомянутые в данных Правилах находятся в метрической системе.

Следующие эквиваленты Английской системы мер используются когда в наличии не имеется метрического прибора измерения. Ни при каких условиях игроки или Оп не могут пользоваться независимыми системами пересчёта.

Метрическая Система	Английская Система
10 метров	32 фута 10 дюймов
5 метров	16 футов 5 дюймов
3 метров	9 футов 10 дюймов
2 метров	6 футов 6 дюймов
1 метр	3 фута 3 дюйма
30 сантиметров	11 и 3/4 дюйма
15 сантиметров	5 и 7/8 дюйма
7 сантиметров	2 и 3/4 дюйма
3 сантиметра	1.18 дюйма

В. Руководство относительно дисков для Диск-гольфа находится в Документах Технических Стандартов ПАДГ.

Чтобы быть законным в соревнованиях ПАДГ диск должен:

(1) иметь тарелкообразную конфигурацию с поверхностью не имеющей перфорацию со глубиной внутреннего обода не превышающей 5% наружного диаметра диска. Поверхностью диска считается верхняя (или лицевая) часть диска;

(2) быть сделан из цельного, немагнит-

ного пластика, без каких-либо надувных компонентов;

(3) быть не меньше 21 см. во внешнем диаметре, и не превышать 40 см. во внешнем диаметре;

(4) не превышать 8.3 гр. На см. во внешнем диаметре;

(5) не превышать максимально допустимого веса в 200 гр.

(6) быть таким как был изготовлен, без пост изготовительных модификаций которые влияют на полётные или весовые характеристики;

(7) быть фабрично изготовленным и доступным для широкой публики в количествах не менее 1500 штук, в случае с новой моделью и 500 шт. С переименованным диском или предыдущей одобренной моделью;

(8) не представлять ненормальной или необычной угрозы окружающим;

(9) иметь конфигурацию обода 26.0 или больше;

(10) пройти тест радиуса внешнего края с масштабом радиуса 1/16" (1.6 mm).

(11) иметь уровень гибкости не больше 27 lb. (12.25 kg); и

(12) быть сертифицированным для соревнований Комитетом Технических Стандартов ПАДГ.

## Project Credits

Much appreciation is due the PDGA Rules Committee members who helped in this revision:

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

Layout and typesetting by David Henrickson. Suggestions for improvements to the next revision should be in writing and made to:

Carlton Howard  
3616 Willow Bluff Drive  
Raleigh, NC USA 27064  
chh3@coastalfcu.org

Full copyright to this book and any iteration of its contents is reserved by the PDGA. Copies of this book are sold to cover costs of production and may be obtained from the PDGA office or at [www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com) PDGA affiliated associations are permitted to translate these rules into their own language provided the rules are not altered or contradicted. The PDGA Executive Director must be notified of such translation and publication and must receive a copy.

The PDGA is a non-profit organization under US IRC Section 501(c)(6) and its incorporated business office is located at:  
20 Boulder Crescent, Suite 100  
Colorado Springs, CO 80903





Административный офис ПАДГ находится по адресу:

**International Disc Golf Center**

3841 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802-3004

Email      [office@pdga.com](mailto:office@pdga.com)

Тел.        +1 706 261 6342

Факс      +1 706 261 6347

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

Отпечатано “Первым Диск-Гольф Клубом”  
Санкт-Петербург, 2007

Перевод: Юрий Зеленцов  
Верстка: Евгений Раскатов