

## PDGA OFICIÁLNÍ PRAVIDLA DISK GOLFU

### **Úvod:**

Vzrůstající oblíbenost hry zvané disk golf začíná základním faktem, že házení létajícího disku silou a s přesností je skvělý zážitek. Velkými lákadly je neustálá soutěživost, společenský nádech hry, dobré psychické a fyzické podmínky, a také fakt, že začít hrát není nijak drahé. Disk golf je rekreačním sportem pro každého, bez ohledu na věk, pohlaví nebo schopnosti.

Cílem hry je projít hrací kurz od začátku do konce s nejmenším počtem hodů diskem. Každý následující hod začíná v místě, kde disk zůstal stát po předešlém hodu. Skóre je určeno součtem počtu hodů na každé jamce. Vítězem je ten, kdo dokončí kurz s nejmenším počtem hodů.

Kurz se skládá z jamek rozmístěných tak, že když hráč(ka) dokončí jednu jamku, pokračuje k začátku následující, dokud neodehraje všechny jamky. Hráč má k dispozici vývoziště, kterým každá jamka začíná, a „terč“, kterým končí.

Disk golfové kurzy jsou obvykle umístěny mezi zalesněným a rozmanitým terénem, který tvoří přirozené překážky pro let disku. Tyto překážky jsou součástí hry a nesmí být hráči měněny, aby zlehčily obtížnost jamky. Disk golfové kurzy mívají běžně 18 jamek, ale existují i jiné kombinace jako 9 jamek, 22, 24 a 27 jamkové kurzy. Disk golfové kurzy najdeme v každých z 50ti států USA, Kanadě, Japonsku, Mexiku, Austrálii, Islandu, na Novém Zélandu, Guam, Dánsku, Švédsku, Norsku, Holandsku, Skotsku, Švýcarsku, Německu, Finsku, Maďarsku, Anglii, Peru, Belgii, České Republice a Taivanu.

Disk golf je hra, která očekává vysokou úroveň etikety a zdvořilosti. Respektování musí být jak hráči, tak diváci i příroda na kurzu. Tato pravidla byla sestavena, aby propagovala fair-play hry pro všechny disk golfové hráče. Měla by být uplatňována tak, aby co nejlépe odpovídala dané situaci. V případě pochybností se doporučuje oslovit oficiální osobu. Použití pravidel v různých situacích lze najít na [www.pdga.com/rules](http://www.pdga.com/rules).

### **800. VYMEZENÍ (Definitions)**

Přibližná poloha: poloha, kterou zaujme hráčova skupina když: opravuje špatné rozehrání z autu (801.04 B (4)), následují po hráčově rozhodnutí hrát z předešlé polohy, když je původní poloha nehratelná (803.06 A), následující po hráčově rozhodnutí hrát z předešlé polohy po té, co hodil do autu (803.09 B (1)), následují po situaci, kdy hráč disk odhodil a ten byl posunut jiným hráčem (803.10 B), následuje po ztracení disku (803.11. B) nebo při zdržení hry kvůli dešti nebo jiným nebezpečným podmínkám.

Nejvzdálenější hráč: Hráč, jehož poloha je nejdál od koše a měl by být na řadě s házením.

Běžná voda: Vodní plochy, jiné než byly zvláště navrženy ředitelem turnaje před začátkem kola jako území v zámezi, nebo takové, které byly určeny ředitelem před začátkem kola jako území neoznačená „běžná voda“.

Dokončení kola: Kolo bylo oficiálně dokončeno pro všechny hráče, když podle ředitelova názoru poslední skupina dokončila poslední jamku a v rozumném čase se vrátila do hlavního sídla turnaje.

Ředitel: je člověk, který je zodpovědný za turnaj. Označení „ředitel“ je možné použít i pro ředitele kurzu. Ředitel může určit úředníka, aby rozhodoval jeho slovem.

Koš – „zařízení k zachycení disku“: cíl používaný k dokončení jamky, skládající se obvykle z horní zachycovací části z řetězů, kabelů, trubek atd. a z dolního sběrače ve tvaru koše nebo podnosu.

Drop zóna: místo na kurzu, navržené ředitelem nebo tvůrcem kurzu, ze kterého se pokračuje ve hře když (po předchozím hodu) byl disk hozen do zámezí (1), minul předepsanou branku nebo překážku (2) nebo skončil na chráněném území (hlídané 804.01, zvláštní podmínky); měla by být jasně odlišena od ostatního území, na kterém se hází, hraje se na ní podobně jako z vývoziště.

Fairway (přímá cesta): cesta nebo území, které je uvnitř hrací plochy a přes které hráč hází disky směrem od vývoziště ke koši.

Skupina: soutěžící, kteří společně hrají kolo za účelem ověření skóre a spravedlivé hry podle pravidel.

Jamka: terč, který musí být dosažen, aby byla dokončena daná část kurzu. Pojem „jamka“ se vztahuje také k očíslovaným částem kurzu, které jsou samostatnými jednotkami pro skórování.

Hole-out (jamka uzavřena): termín používaný pro označení dokončení jamky. Hráč uzavřel jamku poté, co vyndal disk z řetězu nebo sběrače nebo po dosažení označeného místa na cílovém objektu.

Poloha hodu: místo na hracím povrchu na kterém hráč zaujímá postavení v souladu s pravidly.

Dráha hry: pomyslná dráha na hrací ploše vedoucí ze středu cíle skrz střed markovacího disku a za něj. Tato čára nemá tloušťku.

Povinná překážka (mandatory): Předmět nebo předměty na hracím kurzu směrem ke koši, které musí disk minout předepsaným způsobem. Tyto překážky vymezují prostor, kterým disk poletí směrem ke koši.

Markr: termín, používaný k označení buď mini-markrového disku, nebo poslední hozený disk. Oba se používají pro označení místa, ze kterého pokračuje hráč dalším hodem.

Markr disk + Mini-markr: viz Markr.

Překážka: cokoliv, co brání ve hře v jakémkoliv smyslu.

Úředník: Člověk, který je zmocněn posuzovat a kontrolovat hru a zda jsou správně použita pravidla.

V zámezí (OB): Území určené pořadatelem před začátkem hry, ze kterého není možné hrát. Toto území je odděleno od hracího pole rovinou vedoucí kolmo vzhůru a dolů. Čára oddělující OB není součástí hracího pole. Disk v zámezí není posuzovaný jako ztracený disk.

Par: je určen pořadatelem. Par je předpokládané skóre, kterého je schopný dosáhnout zkušený diskgolfaista na daném kurzu. Par znamená bezchybnou hru za běžného počasí, při kterém je možné hodit dva blízké hody ke koši.

Trestné hody (penalty throw): hod, který se připočítává ke skóre za porušení pravidel, nebo posunutí místa výhozu, jak je uvedeno v pravidlech.

Schůzka hráčů (players' meeting): Schůzka hráčů s pořadatelem před začátkem hry, na které jsou vysvětlena pravidla a speciální ustanovení pro daný turnaj.

Hrací povrch: Území, na kterém se disk zastaví a ze kterého hráč pokračuje ve hře. Obecně je to zem, ale může být i jiný vhodný povrch schválený pořadatelem.

Tréninkové hody: během kola; je to hození disku do vzdálenosti větší než 2 metry; nebo do jakékoliv vzdálenosti směrem ke koši, záměrně či nikoliv, beze změny místa výhozu; buď protože se nehrálo z výhoziště nebo místa odhozu, nebo protože hráč právě odhodil v rámci soutěže z výhoziště nebo místa odhozu. Hody hozené znovu v souladu s pravidly nejsou tréninkové hody. Provizorní hody se posuzují podle pravidla 803.01 C a 803.01 D (3) a nejsou tréninkové hody. Hráč by měl být penalizován za tréninkové hody podle 803.01 B nebo 804.02 A (2).

Provizorní hod: hod navíc, na kterém se dohodne hráčova skupina a který se nepočítá do celkového skóre, pokud tímto hodem není dokončena jamka. Je to také sada provizorních

hodů, kterými je možné dokončit jamku, jako náhrada za originální hru, když je v rozporu s pravidly. Jen jedna řada bodů se bude započítávat do finálního skóre.

Dohození (Put): Jakýkoliv hod z 10 nebo méně metrů (měřen od okraje markru k základně koše je považován za dohoz.

Neúspěšný dohoz: dohoz, po kterém se házeč dotkne svého markr-disku, nebo jiného předmětu za místem odhozu (např. i povrchu) před znovuzískáním rovnováhy.

Úleva / ulehčení: změna místa odhozu nebo jeho okolí, odstranění překážky v okolí, pokud je to nepraktické, přemístí se místo odhozu podle oddílu 803.05 C. Překážka nemůže být odstraněna pokud se nachází mezi místem odhozu a košem.

Podpurný bod: jakákoliv část házečova těla, která je v kontaktu s povrchem nebo jiný předmět, který může posloužit jako opora při uvolnění disku.

Výhoziště: území, jehož rohy jsou ohraničeny kolíky (pokud jsou k dispozici), v opačném případě je to území 3 metry široké a pokračující kolmo 3x3 metry

Hod:otáčení disku, které způsobí změnu polohy z vývoziště nebo místa odhozu.

Házeč: hráč, který hází nebo se chystá hodit v souladu s pravidly.

Pravidlo dvou metrů: je to penalizace za hození diko, který skončí 2 metry a výše nad hracím povrchem. Ředitel může vyhlásit pravidlo dvou metrů na celém kurzu, nebo jen na jednotlivé překážky.

Nehratelné místo odhozu: hráč může rozhodnout, že překážka brání pohybu při odhození, nebo samotnému odhození, nebo je odhození nebezpečné. Místo odhozu je posunuto a hráč je penalizován.

Varování: jedenkrát varování je bez penalizace, další porušení pravidla ve stejném kole již znamená penalizaci.

## 801. CHOVÁNÍ HRÁČŮ

### 801.01 Zdvořilost

**A:** Hráči by neměli hrát, dokud si nejsou jisti, že hozený disk nebude rozptylovat jiného hráče nebo nezraní kohokoliv přítomného. Hráči by měli sledovat hody ostatních členů skupiny, aby pomohli určit dopad zaběhlých disků a kontrolovali postupování podle pravidel.

**B:** Hráči by měli dbát na to, aby nevytvářeli žádné audiovizuální jevy, které by rušili ostatní házející hráče. Nezdvořilé jednání je na příklad: křik, klení, freestyle, plácání do vybavení kurzu, házení ve špatném pořadí, házení nebo kopání do golfové tašky, házení mini-markrů, zvýhodňování postavení na fair-way před vzdálenějším hráčem. Křičení v pravý okamžik, abychom varovali někoho v nebezpečí zasažení diskem, není považováno za porušení tohoto pravidla zdvořilosti.

**C:** Za porušení pravidla zdvořilosti se považuje odmítnutí činnosti předepsané pravidly, jako např.: pomoci při hledání ztraceného disku, odmítnutí přenášení disků nebo jiného vybavení, špatné zapisování skóre, atd.

**D:** Hráči jsou odpovědní za chování svých nosičů disků. Za jejich špatné chování dostává hráč napomenutí a následně penalizace.

**E:** Odhazování odpadků se považuje za porušení pravidla zdvořilosti.

**F:** Zdvořilost nařizuje, že hráči, kteří kouří, nesmí kouřem obtěžovat ostatní hráče. Kuřáci by měli uhasit cigaretu a odnést nedopalek do odpadkového koše. Na zahození nedopalku se nahlíží jako na odhazování odpadků.

**G:** Hráč porušující pravidla zdvořilosti může být napomenut přímo postiženým hráčem, i když je z jiné skupiny, nebo úředníkem po poradě s ostatními členy skupiny. Za každé následné porušení pravidla získává hráč 1 hod navíc v daném kole. Opakované porušování pravidla může vést až k diskvalifikaci podle oddílu 804.05.

### 801.02 Pořadí ve hře

**A:** Pořadí, ve kterém hráči vyhazují z prvního vývoziště, je určeno pořadím, ve kterém byly vyplněny skóre-karty. Ty jsou vyplněny podle pořadí na výsledkové tabuli.

**B:** Pořadí, ve kterém hráči vyhazují na následujících jamkách, je určeno skórem na předešlých jamkách. Nejnižší skóre začíná výhoz. Pokud je nějaké skóre na předešlé jamce nerozhodné, posuzuje se podle další předešlé jamky.

**C:** Poté, co všichni vyhodili, začíná s hody nejvzdálenější hráč od jamky. Pro zachování plynulosti hry, může házet hráč, který není nejdál, ale pouze se souhlasem hráče vzdálenějšího.

**D:** Během turnaje nesmí žádná skupina hrát skrz jinou skupinu, pokud to po skupině nevyžadují pravidla nebo úředník.

**E:** Házení mimo pořadí je posuzováno jako porušení pravidla zdvořilosti viz 801.01 G.

### 801.03 „Nadměrný“ čas

**A:** Hráč má nejvýše 30 vteřin, aby hodil disk poté, co:

- 1) odhodil předchozí hráč
- 2) v přiměřeném čase dorazil k disku a označil polohu
- 3) hrací plocha je volná od jakýchkoliv překážek

**B:** Hráč by měl být napomenut za první porušení pravidla o „nadměrném“ čase, pokud toto zpozorují dva nebo více hráčů ze skupiny nebo jeden úředník. Hráč dostane jeden trestný hod za každé další porušení tohoto pravidla v jednom kole (pokud to zpozorují dva a více hráčů nebo úředník).

### 801.04 Hra na vyhrazeném kurzu

**A:** Je na odpovědnosti každého hráče, aby hrál na kurzu správně. Před začátkem hry by se měli hráči zúčastnit hráčského mítingu a zeptat se na zvláštnosti, které se mohou na kurzu objevit, včetně jamek navíc, změněných výhozišť nebo jamek, autů a překážek.

**B:** Zvláštní případy špatné hry a penalizace:

- (1) Špatný výhoz: vyhazování ze špatného místa výhozu. Pokud je špatná hra objevena po hráčově odhozu ze špatného místa, ale před dalším hodem, měl by hráč vyhazovat znovu ze správného místa odhozu a předcházející hod se počítá jako cvičný hod (1 hod je přičten k hráčově skóre). Pokud je špatná hra objevena po následujícím hodě, hráč dokončí jamku a ke skóre si přičte 2 hody.
- (2) Špatně zahraná překážka: neúspěch při pokusu o správné obhození překážky. Pokud se tato chyba objeví po té, co disk minul překážku ze špatné strany, ale před následujícím hodem, hráč dostává jednobodovou penalizaci a hraje z „drop zóny“, jak je uvedeno v 803.12. Pokud je špatná hra objevena po následujícím hodě, hráč dokončí jamku aniž by hrál z „drop zóny“ a přičte si 2 hody ke svému skóre.
- (3) Špatný cíl: Pokud hráč dokončí jamku na špatný cíl, pokračuje ve hře z místa těsně za špatným cílem a není penalizován. Pokud hráč dokončí jamku na špatný cíl a rozehraje další jamku, 2 hody se přičítají k jeho skóre za špatnou hru.
- (4) Hra ze zámezí: hraní disku, který skončil v zámezí, jako kdyby byl ve hřišti. Pokud je špatná hra objevena po odhození disku ze zámezí, ale před následujícím hodem, hráč hraje ze správného místa a špatný hod se počítá jako cvičný hod (1 hod se přičte k hráčovu skóre). Pokud je špatná hra

objevena po následujícím hodu, hráč dokončí jamku a dostává dvoubodovou penalizaci.

- (5) Hra ve špatném pořadí: přeskočení jamky nebo hraní jamek ve špatném pořadí. Pokud je tato špatná hra objevena po počátečním výhozu, ale před následujícím hodem, hráč by měl vyhodit ze správného výhoziště a počítat špatný výhoz za cvičný hod (1 hod se přičte k hráčovu skóre). Pokud je špatná hra objevena po dalším hodu, měla by být rozehraná jamka dokončena. Bezprostředně poté by měl hráč pokračovat na kurzu ve správném pořadí, od začátku špatné hry. Bez ohledu na počet přeskočených jamek nebo zahranych ve špatném pořadí, přičítají se 2 hody k hráčovu skóre. Skóre z dokončených jamek zůstává a žádná se nehraje znovu.

**C:** V případech, kdy pravidla pro špatnou hru ovlivňují hráče jedné skupiny různě, by měla skupina zůstat pohromadě, zatímco jiná skupina dokončí jamku a ověří skóre a zda se postupovalo v souladu s pravidly.

**D:** V případech, kdy je špatná hra objevena po dokončení patřičné jamky, špatná hra se nehraje znovu, ale hráč obdrží dvoubodovou penalizaci.

**E:** V případech, kdy je špatná hra objevena po té, co hráč odevzdá svojí skóre-kartu, špatná hra se nehraje znovu, ale hráč získává dvoubodovou penalizaci.

**F:** Hráč, který záměrně hraje špatnou hru za účelem zvýhodnění sama sebe, porušuje pravidlo 804.05 A (3) a měl by být penalizován podle tohoto pravidla.

## 802. VYBAVENÍ

### 802.01 Vhodný disk na hru

**A:** Ke hře je možné použít pouze disk splňující podmínky PDGA („official PDGA Technical Standards Document“) viz 805 B.

**B:** Prasklý nebo děravý disk není přípustný. Viz 802.01 D, E, F. Hráč může nést disk, který praskl během hry, ale nesmí ho použít. Hráč musí neprodleně ohlásit záměr nosit prasklý nebo zlomený disk celé skupině, jinak bude penalizován podle 802.01 E.

**C:** Hráč nesmí provádět následnou úpravu disku, která by ovlivňovala letové vlastnosti tohoto disku. Toto pravidlo nezakazuje nošení a vytržení ze hry, nebo mírné zabroušení disku kvůli zjemnění nerovností nebo odříznutí kousků. Jsou zakázány výrazně zabroušené disky nebo pomalované barvou viditelné tloušťky. Viz 802.01 D, E, F.

**D:** Jestliže nějaký hráč nebo úředník zpochybní disk, disk musí být jasně schválen ředitelem turnaje. V žádném případě by neměl být schválen disk, který porušuje nějaké výše uvedené pravidlo. Jakýmkoliv ředitelem jasně neschválený disk je považován za nepřípustný a hráč by měl být penalizován podle 802.01 E.

**E:** Hráč, který nese neschválený disk během hry, by měl získat 2 trestné hody bez varování, pokud toto jednání zpozorují dva a více hráčů skupiny nebo úředník. Hráč opakovaně házející neschválený disk může být diskvalifikován podle 804.05 A (3).

**F:** Všechny disky používané ve hře, kromě mini-markrů, musí být jasně označeny inkoustem nebo barvou, která nemá žádnou rozeznatelnou tloušťku. Pokud hráč hází takovýmto neoznačeným diskem a je zpozorován dvěma a více hráči nebo úředníkem, měl by být napomenut. Každý následný hod takovým diskem po tomto varování je penalizován jedním trestným hodem (opět pokud to uvidí dva a více hráčů nebo úředník).

### 802.02 Mini-marker disky

**A:** Mini-marker by měl být použit k označení hráčovi pozice. Musí mít průměr mezi 7 a 15 cm a výšku nepřesahující 3 cm.

### 802.03 Cíle

**A:** Cíle používané k zakončení jamek by neměli porušovat žádné podmínky uvedené v „PDGA Technical Standards Document“ Viz 803.13 B, C – kritéria pro dokončování jamek.

### 802.04 Umělé prostředky

**A:** Během kola by hráč neměl používat žádný umělý prostředek, který by mohl napomáhat házení, kromě takových prostředků, které regulují obrušování kůže (rukavice, pásky, obvazy, gázy, atd.) a jakékoliv léky a lékařské položky (jako opěry na kolena a zápěstí, ...) Pomůcky proti kluzkému povrchu na výhozišti jsou také povoleny. Hráč nesmí používat jakékoliv umělé prostředky, které mění polohu disku v hráčově ruce nebo uměle prodlužují jakoukoliv z hráčových částí těla (prsty, zápěstí, paže, ramena, atd.) Je zakázáno používat předměty, které pomáhají s určením vzdálenosti delší než 10m, jako například dálkoměry a GPS. Měřicí předměty, jako páska, mohou být použity k měření vzdálenosti menších než 10m.

**B:** Pokud dva nebo více hráčů nebo úředník upozorují během jakékoliv části kola jiného hráče, jak nese nebo používá umělý prostředek, který porušuje pravidlo uvedené ředitelem nebo odstavcem 802.04 A získává tento hráč bez varování dvoubodovou penalizaci. Pokud ředitel turnaje stanoví používání umělých prostředků jako porušení pravidel 802.04 A a jakýkoliv hráč použije prostředek, porušuje tím také pravidlo 804.05 A (3) a měl by být podle toho penalizován.

## 803. PRAVIDLA HRY

### 803.01 Obecná ustanovení

**A:** Popis hry: hra disk golf se skládá z hodu či hodů létajícím diskem, po sobě jdoucích z určitého výhoziště směrem na cíl. Pokud pravidla neurčují jinak, hraje se z místa, kde disk zůstal ležet. Vítězem je ten soutěžící, který hraje stanovené kolo nebo kola s nejmenším počtem hodů.

**B:** Cvičné hody: hráč je penalizován jedním hodem když hodí cvičný hod nebo hod navíc jakýmkoliv diskem v jakémkoliv čase po začátku kola nebo před dokončením poslední jamky (kromě hodů, které musí být podle pravidel opakovány, provizorních hodů podle 803.01 C a 803.01 D (3), nebo hodů během přerušení nebo odložení hry). Cvičný hod nebo hod navíc by měl být upozorován jakýmkoliv dvěma hráči nebo jedním úředníkem.

**C:** Provizorní hody: jsou hody navíc, které se nepočítají do celkového skóre, pokud se jimi nekončí jamka. Provizorní hody se doporučují v situacích, kde je sporná házečova pozice a provizorní hod urychlí hru. Také v případě, že se házeč dotazuje úředníka na pravidla. Nepoužité hody by se neměli počítat do skóre ani by neměli být považovány za cvičné hody, pokud hráč ohlásí před hodem, že tyto dodatečné hody nejsou provizorní hody. Provizorní hody jsou vhodné aby:

(1) se ušetřil čas – hráč může ohlásit provizorní hod kdykoliv, když:

(a) nemůže být okamžitě určena poloha disku a (b) když většina hráčů ze skupiny se shodne, že provizorní hod ušetří čas a (c) když původní hod může být v zámezi, ztracen nebo by minul překážku. Při provádění tohoto typu provizorního hodu hráč dokončí jamku z kteréhokoliv ze dvou míst, které je skupinou nebo úředníkem považován jako vhodná poloha podle pravidel.

(2) Odvolání proti skupině nebo úředníkovu rozhodnutí: provizorní hody mohou být provedeny k dokončení jamky v souladu s 803.01 D

(3), když hráč nesouhlasí s většinou ve skupině a úředník není k dispozici, nebo když si hráč přeje odvolání rozhodnutí úředníka. Skóre z obou sad hodů by se mělo zaznamenávat. Správné rozhodnutí a skóre je určenou ředitelem po dokončení kola.

**D:** Odvolání:

(1) Pokud se nemůže většina ze skupiny dohodnout co se týče pravidla, výhodu z těchto pochyb by měl mít házeč. Jakýkoliv hráč může požadovat rozhodnutí úředníka a rozhodnutí úředníka by mělo nahradit rozhodnutí skupiny. Jakýkoliv hráč, který žádá odvolání rozhodnutí skupiny by měl neprodleně a jasně vyjádřit skupině svoji žádost.

(2) Pokud je k dispozici úředník, skupina by měla stát opodál, když požaduje jeho rozhodnutí, ale tak, aby mohla hrát další skupina.

(3) Pokud není úředník k dispozici, skupina by měla postupovat jedním ze dvou způsobů. Většina ve skupině se dohodne na výhodě z pochybnosti pro házeče a pokračuje ve hře. Popřípadě, pokud si házeč nepřeje pokračovat ve hře podle rozhodnutí většiny může ohlásit provizorní hod podle 803.01 C. Provizorní hod se doporučuje ve všech situacích, kde házeč zpochybňuje rozhodnutí skupiny nebo úředníka.

(4) Hráč může požadovat odvolání úředníkového rozhodnutí u ředitele. Pokud je ředitel k dispozici, odvolání by mělo být slyšeno okamžitě. Skupina stojí opodál a očekává rozhodnutí odvolání. Pokud ředitel není k dispozici, skupina by měla pokračovat ve hře podle rozhodnutí úředníka. Odvolání by mělo být podáno v další příhodné chvíli a rozhodnutí ředitele je konečné.

(5) Pokud se rozhodnutí úředníka změní v odvolání, úředník nebo ředitel může v rámci zachování férovosti povolit, aby házečovo skóre zůstalo stejné nebo ho přizpůsobit tak, aby odpovídalo pravidlům. Pouze v případě, že by opakovaná hra byla nejférovějším řešením, podle úsudku ředitele, by měla být jamka nebo jamky opakovány.

**E: Varování:** Hráč by neměl být varován za porušení pravidel, pokud to pravidlo nevyžaduje. Varování se nepřevádí do dalšího kola nebo rozhodujícího kola.

**F: Pravidlo férovosti:** Když jakýkoliv sporný hod není obsažen v pravidlech, mělo by se rozhodnout logickým rozšířením nejbližšího pravidla k řešení a zachování férovosti.

### **803.02 Výhoz**

**A:** Každá jamka začíná tím, že hráč vyhazuje z místa výhozu. Když je disk vypuštěn, musí být nejméně jeden podpurný bod hráčova těla v kontaktu s povrchem výhoziště. Pokud je k dispozici umělý podklad na výhozišti, musí být všechny podpurné body na tomto podkladě v době vypuštění. Nemusí tak být pouze v případě, že ředitel určil jiné výhoziště z bezpečnostních důvodů. Pokud není výhoziště vybaveno umělým podkladem, musí být všechny podpurné body během vypuštění uvnitř místa ohraničeného přední čarou a dvěma kolmými čarami procházejícími 3 metry zpět od přední čáry. Přední čára zahrnuje i vnější rohy kolmých čar. Přeběhnutí těchto čar před vypuštěním disku je zakázáno. Rozběhnutí se za výhozištěm před vypuštěním disku je povoleno. Přeběhnutí přední čáry výhoziště je povoleno pouze v případě, že žádný podpurný bod nezůstane vně výhoziště, když je disk vypuštěn.

**B:** Pokud se jakýkoliv podpurný bod dotkne místa vně výhoziště před vypuštěním disku, je to porušení pravidla postavení a mělo by být řešeno podle 803.04 F, G, H.

### **803.03 Označení místa odhozu**

**A:** Po každém hodu, hozený disk musí být ponechán tam, kde se zastavil dokud není toto místo označeno položením mini-markru na hrací plochu, mezi disk a jamku, přesně v dráze hry tak, aby se dotýkal hozeného disku. Hráč může používat hozený disk jako mini-markr aniž by se ho dotkl. Markrovacím diskem by nemělo být pohnuto dokud není odhozen další disk. Pokud se markr pohne nedopatřením před hodem, měl by být vrácen na správné místo.

**B:** Označení místa odhozu mini-markrovým diskem se vyžaduje v případě, že hráč mění místo odhozu v souladu s pravidly. A to je v případech: v zámezí, disk nad hrací plochou, ztracený disk, nehratelný disk, změna místa pro ulehčení, bránění nebo označení místa 1 metr od zámezí.

**C:** Pokud se hozený disk zastaví ve hřišti do jednoho metru od hranice zámezí, může být změněna jeho poloha na jakékoliv místo jeden metr od hranice zámezí a to kolmo na ni (vzdálenost jeden metr se měří do středu disku). Toto platí i v případě, že je nová poloha blíže k jamce. Další úvahy o označení místa odhozu viz:

- (1) Změna místa z důvodu ulehčení 803.05 C
- (2) Ovlivňování 803.07 A, B
- (3) Nad hrací plochou 803.08 A
- (4) V zámezí 803.09 B
- (5) Ztráta disku 803.11 B

**D:** Pravidlo kolmosti: Hranice zámezí reprezentuje kolmou rovinu. Když hráč označí z určitého místa polohu disku do jednoho metru od zámezí, může využít jednometrovou úlevu a přesunout místo odhozu směrem dolů nebo nahoru po kolmé rovině.

**E:** Pokud se hozený disk zlomí a dopadne na zem ve více než jednom kuse, za hozený disk se považuje jeho největší část.

**F:** Disk hozený do vody se považuje za zastavený, když se pohybuje pouze plutím na vodě nebo větrem.

**G:** Hráč získává napomenutí za porušení pravidla označení místa odhozu pokud je viděn dvěma a více hráči skupiny nebo úředníkem. Jeden trestný bod by měl být přidělen za každé následné porušení tohoto pravidla v daném kole (pokud je toto spatřeno dvěma a více hráči skupiny nebo úředníkem).

#### **803.04 Postavení, následující po výhozu**

**A:** Když je disk vypuštěn, hráč musí:

- (1) mít alespoň jednu část těla v kontaktu s hracím povrchem, a to do 30 cm přímo za markrovacím diskem (krmě 803.04 E)
- (2) nesmí mít žádný kontakt s markrovacím diskem nebo jakýmkoliv předmětem blíže než je přední hrana markrovacího disku a
- (3) mít všechny podpůrné body uvnitř hřiště.

**B:** Přešlápnutí za markrovací disk je povoleno po vypuštění disku, kromě dohazování z deseti a méně metrů.

**C:** Jakýkoliv hod z deseti a méně metrů, měřeno od hrany markrovacího disku k základně jamky, je považován za dohoz. Pokračování v pohybu po dohozu, které způsobí, že se házeč dotkne čehokoliv směrem k jamce blíže než okraj markrovacího disku, se považuje za porušení pravidla postavení. Hráč musí mít naprostou kontrolu rovnováhy před vykročením směrem k jamce.

**D:** Hráč musí zaujmout takové postavení, které způsobí pouze minimální pohyb jakékoliv části překážky, která je stálou nebo dočasnou součástí kurzu.

**E:** Pokud velká pevná překážka zabraňuje hráči zaujmout správné postavení do 30 cm přímo za markrovacím diskem, měl by hráč zaujmout místo přímo za překážkou ve směru hry. Hráč musí splňovat všechny podmínky stanovené v 803.04 A, kromě být 30 cm přímo za markrovacím diskem.

**F:** Porušení pravidla o postavení musí být zřetelně zvoláno do 3 vteřin po přestupku. To může být učiněno jakýmkoliv hráčem skupiny nebo úředníkem. Pokud porušení zvolá jiný hráč skupiny, musí být potvrzeno dalším hráčem této skupiny. Hráč by měl být varován za první porušení pravidla o postavení v tomto kole. Následné porušení pravidla o postavení ve stejném kole je penalizováno jedním trestným hodem.



**G:** Hráč by neměl provést hod, který následně zahrnuje porušení pravidla o postavení. Opravné hody musejí být provedeny z původního místa výhozu a ještě před následnými hody spoluhráčů.

**H:** Hráč nemůže znovu získat původně hozený disk před opakovaným hodem. Neplatí pouze v případě dohazování ze vzdálenosti menší než 10 metrů. Když je disk znovu získán při porušení tohoto pravidla, hráč je penalizován jedním hodem bez předchozího varování.

### **803.05 Překážka a úleva**

**A:** Překážka při postavení nebo házení. Hráč musí zaujmout takové postavení, při kterém dochází k minimálnímu pohybu jakékoliv části překážky, výjimku tvoří pouze běžné překážky, jak uvedeno v 803.05 C. Není povolena úleva pro vybavení parku (jako cedule, odpadkové koše, stolky, ...), protože jsou součástí kurzu. Jakmile hráč zaujme přípustné postavení, nesmí pohnout překážkou (držet nebo ohýbat ji), aby si udělal prostor pro hod. Přípouští se náhodné pohnutí překážky, způsobené pohybem při hodu.

**B:** Překážky mezi místem odhozu a jamkou: Hráč nesmí pohnout, upravit, ohnout, zlomit, nebo přidržet žádnou část překážky, včetně běžných překážek mezi místem odhozu a jamkou, kromě: hráč může pohnout překážkou, která vznikla během kola například diváci, hráčské vybavení, otevřené branky, větve, které spadly během kola. Tam, kde není jisté, zda se překážka vytvořila během kola, by se s ní nemělo hýbat. Náhodné pohnutí překážky v rámci hodu je povoleno.

**C:** Běžné překážky: Hráč může mít úlevu jen u následujících překážek: běžná voda, volné listí a hlušina, zlomené větve, které již nejsou součástí stromu, motorová vozidla, obtížný hmyz nebo zvířata, hráčské vybavení, diváci nebo jakýkoliv jiný předmět označený ředitelem před začátkem kola. Překážkou by nemělo být pohnuto pokud je jakákoliv její část mezi místem odhozu a jamkou. Způsob úlevy, kterou hráč může dostat, závisí na místě překážky a je následně omezen:

- (1) Běžné překážky mezi místem odhozu a jamkou: hráč může pohnout překážkou, která vnikla během hraní kola, podle 803.05 B.
- (2) Běžné překážky při házení či postavení: hráč se musí nejprve pokusit odstranit překážky, pokud není alespoň její část mezi jamkou a místem odhozu. Pokud je odstranění nepraktické nebo je část překážky mezi místem odhozu a jamkou, může hráč přemístit své místo odhozu, které není blíže jamce, je ve dráze hry a není více než 5 metrů od původního místa odhozu. Na přemístění hráčova místa odhozu by se měla shodnout většina ze skupiny nebo úředník (pokud ředitel neohlásí větší úlevu) Alternativně může hráč ohlásit nehratelnou polohu hodu a postupovat podle 803.06.
- (3) Překážka v plynulém průběhu hry: hráč může pohnout překážkou, pokud není alespoň část mezi místem odhozu a jamkou. Žádná jiná úleva není možná.

**D:** V situacích, kde není jasné, zda může být předmětem pohnuto či nikoliv, měla by se na řešení dohodnout většina ze skupiny nebo úředník.

**E:** Za porušení pravidla o překážkách a úlevách získává hráč jednobodovou penalizaci bez varování.

**F:** Hráč, který záměrně ničí cokoli na kurzu by měl obdržet dva trestné hody, bez varování. Za podmínky, že ho uvidí dva a více hráčů skupiny nebo úředník. Hráč může být také diskvalifikován podle oddílu 804.05 A(2).

### **803.06 Nehratelné místo odhozu**

**A:** Hráč může prohlásit své místo odhozu za nehratelné. Jedině samotný hráč může rozhodnout o hratelnosti místa odhozu. Nehratelné místo odhozu může být přemístěno na nové místo, které:

- (1) není blíže jamce, je ve směru hry a do pěti metrů od původního místa odhozu, nebo
- (2) je předešlé místo odhozu ještě označené markrovacím diskem, nebo
- (3) pokud byl markr odstraněn, se na přibližném místě odhozu shodne většina ze skupiny nebo úředník.

Ke skóre se připočítává původní hod plus jeden trestný.

### **803.07 Ovlivnění**

**A:** Hozený disk, který zasáhne jiného hráče, diváka nebo zvíře by měl být rozehrán v místě, kde se zastaví. Hozený disk, který byl záměrně odkloněn nebo chycen a posunut by měl být rozehrán z místa, které je nejbližší místu kontaktu, tak jak určí většina ze skupiny nebo úředník. Jen při záměrném ovlivnění má hráč možnost hod opakovat. Hráči by neměli stát nebo nechávat vybavení tam, kde je pravděpodobné narušení letu nebo cesty disku. Vzdálený hráč může vyzvat ostatní hráče, aby označili místo odhozu a před hodem odstranili svá vybavení, pokud hráč věří, že by to mohlo ovlivnit jeho hod.

**B:** Pokud se změní místo dopadu již zastaveného disku (na hrací ploše), měl by být přemístěn co nejbližší původnímu místu dopadu (za souhlasu většiny ze skupiny nebo úředníka). Pokud se pohne markrovacím diskem platí totéž. Pokud je prováděna dvoumetrová penalizace, postupuje se podle 803.08 – 803.09.

### **803.08 Disk nad hrací plochou**

**A:** Pokud se disk zastaví na stromě nad hrací plochou nebo na jiné překážce na kurzu, je označeno místo odhozu přímo pod diskem. Pokud se místo pod diskem nachází v zámezi, je disk prohlášen v zámezi a označen a penalizován podle 803.09. Pokud se místo přímo pod diskem nachází ve stromě nebo uvnitř pevné překážky, místo odhozu je označeno na dráze letu těsně za překážkou nebo stromem. Ředitel může ustanovit jednobodovou penalizaci za disk zastavený dva a více metrů nad hrací plochou. Ředitel může určit platnost tohoto pravidla na celý kurz nebo jen na jedinou překážku.

Oddíly B – D se uplatňují pouze pokud platí dvoumetrové pravidlo.

**B:** Pokud se disk zastaví ve výšce nad dva metry, měřeno od nejnižší části disku k hrací ploše přímo pod ním, hráč získává jednobodovou penalizaci. Hráč pokračuje z místa určeného podle 803.08 A.

**C:** Žádné trestné hody nejsou uděleny, pokud před příchodem hráče spadne disk z výšky dva a více metrů, bez asistence hráče nebo diváka, do místa do dvou metrů. Hráč nesmí zdržovat hru, za účelem přilepšení místě odhozu.

**D:** Pokud je poloha disku ve výšce nejistá, rozhodnutí učiní úředník nebo většina skupiny. Pokud hráč pohne diskem před tímto rozhodnutím, nahlíží se na něj jako na disk ve výšce nad dva metry a postupuje se podle 803.08 A a B. Pokud před rozhodnutím pohne diskem jiný hráč než házející, na disk se nahlíží jako kdyby byl pod dva metry a dále se postupuje podle pravidla o ovlivnění ve vztahu házeče a hráče. Viz 803.07 B a C

### **803.09 V zámezi**

**A:** Disk v zámezi je takový, který se zastaví a je celý ohraničen územím v zámezi. Disk hozený do vody se považuje za zastavený i když pluje nebo je unášen proudem nebo větrem viz 803.03 F. Čára oddělující zámezi je sama v zámezi. Aby byl disk prohlášen v zámezi, musí být zřejmý důkaz, že se zastavil až na tomto území. Pokud takový důkaz chybí, disk se považuje za ztracený a postupuje se podle pravidla 803.11 B.

**B:** Hráč, jehož disk se nachází v zámezi, dostává jednobodovou penalizaci a může si zvolit místo odhozu:

- (1) předchozí místo odhozu ještě označené markrem, nebo pokud bylo markrem pohnuto, z místa nejbližšímu tomuto místu, po odsouhlasení většiny ze skupiny nebo úředníkem.
- (2) Místo odhozu, které je 1 metr od a kolmé na místo, kde disk naposledy prošel do zámezí, jak určí většina ze skupiny nebo úředník. Tohle platí, i když je místo překročení do zámezí blíže ke koši.
- (3) Z drop zóny, pokud je k dispozici.

Tyto možnosti mohou být omezeny ředitelem turnaje jako zvláštní podmínky (viz 804.01).

**C: Pravidlo svislosti:** Čára oddělující zámezí je svislá rovina. Pokud hráč označí místo odhozu podle pravidel blíže než 1 metr od zámezí, může využít jednometrové vzdálenosti od konkrétního bodu směrem nahoru či dolů podél svislé roviny.

**D:** Pokud není jisté, zda je disk v zámezí či nikoliv, měla by rozhodnout většina ze skupiny nebo úředník. Pokud házeč pohne diskem dříve, než je rozhodnuto o jeho pozici, disk by měl být považován jako v zámezí a házeč postupuje podle 803.09 B, počítá si všechny hody provedené před zastavením v zámezí. Pokud diskem pohne jiný hráč než házeč (před určením polohy disku), je považován za dobrý disk ve hřišti. Házeč i hráč, který diskem pohnul pokračují ve hře podle 803.07 B a C.

### **803.10 Házení z místa odhozu jiného hráče**

**A:** Pokud hráč odhodí z místa odhozu jiného hráče, získává dvoubodovou penalizaci, bez varování. Hráč dohraje jamku, jako by odhodil z vlastního místa odhozu, žádné hody se neopakují.

**B:** Hráč, z jehož místa odhozu hrál jiný hráč, dostává přibližné místo odhozu co nejbližší tomu původnímu, jak určí hráč, který se prohřešil, nebo většina ze skupiny, nebo úředník, viz 803.11 C pokud byl disk prohlášen za ztracený.

### **803.11 Ztracený disk**

**A:** Disk je prohlášen za ztracený, pokud hráč nemůže určit jeho polohu během 3 minut po dopadnutí na místo, kde byl naposledy spatřen skupinou nebo úředníkem. Dva hráči nebo úředník zaznamenají, od kdy se počítají 3 minuty. Všichni hráči musí na požádání pomáhat v hledání disku po celou dobu 3 minut, než je disk prohlášen za ztracený. Disk je považován za ztracený okamžitě po uplynutí 3 minut.

**B:** Hráč, jehož disk je prohlášen za ztracený, získává jednobodovou penalizaci. Pokud byl hod proveden z výhoziště, bude hráč při dalším hodu znovu vyhazovat z výhoziště. Pokud nevyhazoval z výhoziště, skupina určí přibližné místo odhozu, ze kterého byl hod proveden a hráč hází znovu z tohoto místa. Ve všech případech se započítává původní hod plus jedna do hráčova skóre.

**C:** Pokud se před koncem turnaje zjistí, že disk, prohlášený za ztracený, byl přemístěn nebo odnesen, pak se hráči odečtou dva hody ze skóre.

**D:** Markrový disk, který se ztratí, je nahrazen na přibližné místo odhozu, na čemž se shodne většina ze skupiny nebo úředník, bez penalizace.

### **803.11 Povinné překážky**

**A:** Povinná překážka vymezuje, jakou cestou má disk dosáhnout cíl. Disk musí minout správnou stranu povinné překážky před dokončením jamky. Jakmile celý disk mine povinnou překážku na správné straně (i když následně znovu překříží čáru), překážka se ignoruje po zbytek hry na této jamce.

**B:** Disk minul (nesplnil) překážku když kolem ní proletí ze špatné strany (myšleno směrem z výhoziště) a zůstane ležet celým objemem za čarou vymezující tuto překážku.

**C:** Pokud disk mine (nesplní) překážku, přičte se jeden hod ke hráčovu skóre a další hod se provede z drop zóny, která je stanovena pro tuto překážku. V případech, kde není vyznačena drop zóna, místo odhozu je 5 metrů od překážky a 1 metr za její hranicí (na správné straně překážky).

**D:** Při označování místa odhozu, pokud dráha hry neprochází správnou stranou překážky, pak je překážka považována za jamku pro uplatnění pravidla o postavení, markrech, překážkách a úlevách. Za účelem zaujmutí správného postavení se za jamku považuje povinná překážka, kterou hráč ještě neminul a je nejbližší výhozišti.

**E:** Hod, který mine překážku by měl být penalizován a místo odhozu označeno podle pravidla pro povinnou překážku (803.12.) Již nedochází k další penalizaci, jako je zámezí nebo pravidlo dvou metrů nad hrací plochou.

### **803.13 Zakončování jamky**

**A:** Hráč, který nezahraje nějakou jamku, nebo nedokončí jamku hozením disku do koše, je diskvalifikován podle úsudku ředitele, podle následujících pokynů:

- (1) nehraní jamky z důvodu pozdního příchodu je penalizováno a počítáno podle 804.02
- (2) nedbalé nedokončení jamky (na čemž se shodne většina ze skupiny nebo úředník) je penalizováno dvěma body ke skóre získanému na této jamce. Poté se jamka považuje za dokončenou.
- (3) úmyslné nedokončení jamky (zranění, stav nouze, let letadla, ...) znamená odstoupení od soutěže. Hráč by měl být stažen ze soutěže a oficiálně označen jako „NEDOKONČIL“ ve skóre kartě a ve výsledkové listině.

**B:** Koš: Aby hráč dokončil jamku musí vypustit disk a ten se musí zastavit díky řetězům nebo sběrači, včetně disků zaklíněných nebo visících z dolního sběrače, ale kromě disků na stříšce nebo visících z ní. Disk musí zůstat v řetězech nebo sběrači než je vyndán.

**C:** Terče k zakončení jamky: k zakončení jamky musí hráč vypustit disk a ten musí trefit označený terč v místě, které je určené ředitelem.

## **804. POSTUPY NA TURNAJI**

### **804.01.Zvláštní podmínky**

**A:** Pravidla týkající se zvláštních podmínek existujících na kurzu, by měla být jasně definována a rozšířena mezi všechny hráče před začátkem turnaje. Všechny zvláštní podmínky by měly být oznámeny během hráčského mítingu. Každý hráč je zodpovědný za dodržování všech bodů pravidel probíraných na hráčském meetingu.

**B:** Drop zóna může být zahrnuta do zvláštních podmínek. Ředitel musí před začátkem turnaje ohlásit, jak bude využita a jestli se přičítá trestný hod. Pokud není trestný hod ohlášen před začátkem turnaje, žádný trestný hod se nepřičítá.

**C:** Pravidlo dvou metrů může být zahrnuto do zvláštních podmínek. Ředitel musí před začátkem turnaje ohlásit, jak bude pravidlo použito a zda se bude přičítat trestný hod. Pokud není trestný hod ohlášen před začátkem turnaje, žádný trestný hod se nepřičítá, když se disk zastaví dva a více metrů nad hrací plochou. Ředitel může vyhlásit platnost pravidla dvou metrů na celý kurz, nebo jen na jeho jednotlivé překážky.

**D:** Žádná pravidla nemohou být výhradní (smluvní), což se neshoduje s Pravidly hry PDGA pokud to není schváleno Tour Managerem PDGA.

### **804.02. Začátek hry**

**A:** Smíšené začátky (Shotgun starts) (kola, kdy začíná několik skupin současně): v předepsaný čas jsou rozdány skóre karty hráči, který je ve skupině napsaný jako první. Poté mají skupiny dostatek času, aby se dostaly ke svým určeným výhozištím. Hlasitým signálem (například ze vzduchové houkačky) je dáno najevo, že do výhozu zbývají dvě minuty. Signál by se měl skládat z krátkých zatroubení. V této chvíli hráči ukončí trénink a tréninkové hody a odeberou se neprodleně na svá výhoziště. Pokud hráč provede hod v době od dvouminutového signálu do výhozu, dostává varování (pokud je to spatřeno dvěma a více hráči nebo úředníkem). Pokud tento hráč provede hod po tomto varování v době mezi dvouminutovým signálem a výhozem a je spatřen dvěma a více hráči nebo úředníkem, získává 1 trestný bod, který se přičte k jeho skóre, bez ohledu na počet hodů. Dlouhým zvukovým signálem je ohlášeno zahájení kola a je to také pokyn pro zapisovatele skóre, aby ohlásil pořadí, ve kterém se bude vyhazovat. Pokud není hráč přítomen, když je na něj řada, zapisovatel mu dá 30 vteřin. Pokud tento hráč neodhodí než uplyne 30ti vteřinový limit, připočítává se mu za tuto jamku par + 4 ke skóre. Tento postup platí i u dalších následujících jamek, na kterých není hráč přítomen. Žádné jamky se nehrají znovu. Pokud hráč nedohraje kolo nebo se ho vůbec nezúčastní, může být, podle uvážení ředitel, diskvalifikován.

**B:** Postupné starty (Staggered starts) (skupiny začínají jedna za druhou na určené jamce): hráči začínají na čas, který ohlásí ředitel. Hráči mohou trénovat dokud se jejich skupina nezačne připravovat na výhoz, za předpokladu, že jejich trénink neruší hráče na kurzu. Pokud není hráč přítomen, když je na něj řada, zapisovatel mu dá 30 vteřin. Pokud tento hráč neodhodil než uplyne 30ti vteřinový limit, připočítává se mu za tuto jamku par + 4 ke skóre. Tento postup platí i u dalších následujících jamek, na kterých není hráč přítomen. Žádné jamky se nehrají znovu. Pokud hráč nedohraje kolo nebo se ho vůbec nezúčastní, může být, podle uvážení ředitel, diskvalifikován.

### **804.03 Skóre**

**A:** V pořadí první hráč na skóre kartách je zodpovědný za vyzvednutí skóre karet skupiny, i když mu je jiný hráč doručí. Hráči by se měli úměrně střídat o zodpovědnost za skóre karty, pokud se toho neujme nějaký hráč dobrovolně na delší dobu a všichni ze skupiny s tím souhlasí.

**B:** Po dokončení jamky držitel skóre karet volá jména hráčů. Vyvolaný hráč nahlásí své skóre způsobem jasným pro ostatní hráče skupiny a zapisovatele. Zapisovatel skóre zapíše a přečte způsobem jasným pro ostatní hráče ve skupině. Pokud vznikne nesouhlas s hlášeným skórem, které hráč uvádí musí skupina zhodnotit jamku a pokusit se o vytvoření správného skóre. Pokud se skupina neshodne, měli by konzultovat 803.01. D.

**C:** Zapisovatel zapisuje skóre každého hráče na každé jamce jako celkové číslo hodů, včetně trestných hodů. Skóre za celé kolo se uvádí také jako celkový počet hodů, včetně trestných. Cokoliv jiného (včetně chybějícího skóre) znamená nesprávnou jamku nebo skóre a může vést k penalizaci podle 804.03 G (2).

**D:** Varování a trestné hody udělené hráči za porušení pravidel, by se měli zaznamenávat na skóre kartu.

**E:** Na konci kola by měl každý hráč stvrdit svým podpisem správnost skóre na každé jamce a celkového skóre. Když se hráči skupiny shodnou, že skóre bylo zaznamenáno chybně, mělo by být změněno podle dřívější odevzdané skóre karty. Hráči přijímají zodpovědnost za nahlášené skóre na odevzdaných nepodepsaných skóre kartách.

**F:** Hráči zodpovídají za odevzdání skóre karet do 25 minut po skončení kola. Neučinění tak, může vést ke dvoubodové penalizaci, bez varování, každého na této skóre kartě.

**G:** Po odevzdání skóre karet je celkové skóre platné bez nároku na odvolání, kromě v následujících situacích:

- (1) Trestné body se udělují kdykoliv, kdy je objeveno porušení pravidla, dokud ředitel neohlásí ukončení turnaje a nejsou udělena všechna ocenění.
- (2) Pokud se zjistí, že celkové skóre bylo nesprávně uvedeno kvůli chybě ve skóre na jamce nebo celkovém součtu, včetně vynechání celkového skóre, ředitel přidělí dva trestné body ke správnému skóre. Tyto trestné body se neudělují, pokud ředitel (nebo ředitelem zvolený úředník) opraví hráčovo skóre za další porušení pravidel zjištěných po odevzdání jinak opravené skóre karty.
- (3) Pozdní skóre karty viz 804.03. F.

#### **804.04 Déšť nebo nebezpečné podmínky**

**A:** Ředitel by měl pozastavit turnaj, pokud (dle jeho uvážení) se objeví nebezpečné podmínky nebo rozsáhlý déšť a bylo by nebezpečné nebo nepraktické pokračovat ve hře. Signál pro ukončení turnaje by měl být stejný jako pro začátek.

**B:** Hráči okamžitě zastaví hru a označí místo odhozu. Pro označení místa odhozu, odkud bude hráč pokračovat, může být použit přírodní předmět. Hráči se pak vrací na místo prvního výhozu nebo klubovny nebo místa, určeného ředitelem.

**C:** Hráči začínají hru z přibližného místa odhozu označeného před zastavením hry. Přibližné místo odhozu je určeno většinou ze skupiny.

**D:** Ředitel může hráčům povolit přestávku, když čekají než se zlepší počasí, ale může požadovat, aby se vrátili ve stanovený čas nebo každou hodinu, dokud není turnaj odložen.

**E:** Ředitel může odložit nedohrané kolo na jiné datum, pokud (dle jeho uvážení) se podmínky nezlepší nebo pokud by se setmělo před uvažovaným časem konce kola.

**F:** Částečná skóre z přerušného kola by měla být přenesena do chvíle, kdy se v kole bude pokračovat.

**G:** Hráč, který přestane hrát před signálem končícím hru, dostává dvoubodovou penalizaci, pokud (dle uvážení ředitele) ukončil hru předčasně.

#### **804.05 Diskvalifikace a přerušení hry**

**A:** Hráč je diskvalifikován ředitelem za porušení pravidel a nebo v následujících situacích:

- (1) Nesportovní chování, jako: hlasité klení, házení věcí ve zlosti (jiné než disk ve hře) nebo zjevná hrubost vůči přítomným.
- (2) Záměrné a zřejmé ničení nebo zneužití rostlin, vybavení, nebo jakéhokoliv majetku golfového hřiště nebo parku.
- (3) Podvádění: záměrný pokus o obcházení pravidel hry.
- (4) Aktivita, které jsou v rozporu se zákonem nebo pravidly parku nebo diskgolfovým kurzem, včetně nezákonné konzumace drog a alkoholu.

Ředitelé mají možnost, po úvaze, diskvalifikovat hráče na základě vážnosti špatného chování.

**B:** Diskvalifikovaní hráči nemají nárok na cenu (prize money) ani na vrácení startovného.

**C:** Hráč, který se prohřeší proti jakémukoliv odstavci v 804.05A může být také vyloučen z „PDGA Tour“ Toto vyloučení může schválit jen člen komise PDGA. Hráč se může odvolat proti svému vyloučení u PDGA Board of Directors. Rozhodnutí o vyloučení a jeho délka se řídí podle závažnosti přestupku a šíře do jaké zasahuje hráčovo opakované špatné chování.

#### **804.06 Skupiny a rozdělení**

**A:** Profesionální a amatérští hráči by neměli být v jedné skupině a hráči z jednoho klubu by měli být rozděleni do různých skupin, jak to jen půjde.

**B:** Hráči by měli být v prvním kole rozděleni do skupin náhodně a podle vzrůstajícího skóre do dalších kol.

**C:** Skupiny by neměly mít méně než 3 hráče (v rámci zachování férovosti) kromě polehčujících okolností, jejichž nutnost zvaží ředitel. V případech, kde spolu ve skupině hrají méně než 3 hráči, je vyžadován úředník, aby skupinu doprovázel. Může hrát tak dlouho, dokud se neplete soutěžícím hráčům.

**D:** Tam, kde je více účastníků, než kolik může hrát společně v jedné skupině, se počet závodníků rozdělí na oddělení nebo sekce.

**E:** Jestliže podmínky různě ovlivňují hru mezi sekcemi, může ředitel přehodnotit rozdělení jako zvýhodňování hráčů. V tom případě se určitý počet hráčů ze skupin rozdělí podle skóre a to se nepřenáší dál.

#### **804.07 Nerozhodné hry, remízy**

**A:** Když jsou skupiny přerozdělovány mezi koly, mělo by se zabránit remízám. Hráč s nejnižším skóre v nejbližším kole by měl být lépe hodnocen při řazení skóre karet. V případě remízy u nižšího skóre, rozhoduje ředitel spravedlivým způsobem.

**B:** Remízám ve finále o první místo musí být zabráněno hrou „náhlá smrt“. Hra „náhlá smrt“ začíná u jamky číslo 1 a pokračuje dál, pokud ředitel před začátkem turnaje nestanoví jinak. Jiné remízy ve finále jsou oficiálně zapsány jako remízy. Rozdělení prize money mezi hráče, kteří mají remízu (jiné než o první místo) se určí tak, že se částka vydělí počtem stejně umístěných hráčů a to se jim pak dá. Pokud je oceněním trofej, přidělení se rozsoudí hrou „náhlá smrt“ nebo jinou diskolfovou hrou, kterou určí ředitel.

#### **804.08 Klasifikace hráčů**

Jen pro PDGA Tour [www.pdga.com/members](http://www.pdga.com/members)

#### **804.09 Úředníci**

**A:** úředníkem se může stát pouze současný člen PDGA, a to složením PDGA zkoušky z pravidel pro úředníky.

**B:** U ředitelů se také vyžaduje složení zkoušky pro úředníky.

**C:** Každý úředník musí projít PDGA zkouškou a mít kopii pravidel.

**D:** Nehrající úředník může posuzovat během turnaje. Úředník hrající turnaj nesmí posuzovat pravidla ve skupině, kde hraje. Rozhodnutí úředníka nahrazuje rozhodnutí skupiny, ale je možné odvolání k řediteli turnaje. Ředitel může určit spottera bez osvědčení za určitým účelem. Rozhodnutí takového spottera nahrazuje rozhodnutí skupiny.