



Official Rules Of Disc Golf

PDGA Professional Disc Golf Association

Revised January 1, 2013

Правила Диск-Гольфа

Официальный перевод на русский язык,
утвержденный решением Исполнительного
комитета Федерации диск-гольфа (Протокол
б/н от 01.01.2016)

Издание 1-е

Вступают в силу
1 января 2016 г

Официальные правила диск-гольфа

Действуют с января 2016 г.

Публикуются по решению Региональной общественной организации «Федерация диск-гольфа» (решение Исполнительного комитета Федерации диск-гольфа Протокол б/н от 01.01.2016)

Председатель редакционной коллегии:

И.О. Ярмушевич

Члены редакционной коллегии:

Д.С. Бельшев, А.Г. Одинокий

А Н Н О Т А Ц И Я:

Брошюра содержит официальный перевод на русский язык

международных правил игры в диск-гольф,

утвержденных международной организацией - Профессиональной Ассоциацией Диск-Гольфа (ПАДГ)

Предназначено для широкого круга лиц, интересующихся игрой в диск-гольф.

ПАДГ, находящаяся в г. Форт-Коллинс, Колорадо, США

осуществляет руководство игрой в диск-гольф

во всем мире, включая подготовку и интерпретацию

Правил диск-гольфа

ПАДГ оставляет за собой право

вносить изменения как в Правила диск-гольфа, так и в их

интерпретацию, в любое время.

www.pdga.com

Оглавление

800 Введение	4	804.01 Затягивание времени	13
800.01 Цель игры	4	804.02 Обязательные препятствия	13
800.02 Основные определения	4	804.03 Посторонняя сила	13
800.03 Единицы измерения	6	804.04 Вне-игры	14
800.04 Ссылки	6	804.05 Потерянный диск	14
801 Общие правила	7	804.06 Условные броски	15
801.01 Применение правил	7	805 Порядок проведения соревнований	15
801.02 Диски, используемые в игре	7	805.01 Обжалование	15
801.03 Вспомогательные устройства	8	805.02 Ведение счёта	16
801.04 Этикет и правила поведения	8	805.03 Особые условия	16
801.05 Порядок игры	8	806 Правила по усмотрению	17
801.06 Пробные броски	9	806.01 Правило двух метров	17
802 Основные правила игры	9	807 Экспериментальные правила	17
802.01 Начальный бросок	9		
802.02 Определение местоположения	9		
802.03 Обозначение положения	9		
802.04 Выполнение броска из стойки	10		
802.05 Завершение отрезка	10		
803 Место броска	11		
803.01 Помехи и отступы	11		
803.02 Право на отступ или переброс	11		
803.03 Ошибочная игра	11		
804 Бросок	13		

800 Введение

800.01 Цель игры

Целью игры в диск-гольф является преодоление отрезков поля для игры в диск-гольф (Поля) от начала до конца за наименьшее количество бросков диска. Игрок, который проходит соответствующий раунд/раунды за наименьшее количество бросков, включая штрафные броски, побеждает.

Игра каждого отрезка начинается с площадки-ти и заканчивается попаданием диска в Мишень. После того, как игрок совершил бросок с площадки-ти, каждый следующий бросок игрок совершает от места остановки диска. После завершения отрезка игрок переходит к следующей площадке-ти, и так до тех пор, пока он не завершит все отрезки.

Поле для игры в диск-гольф, как правило, содержит естественные препятствия в виде деревьев, а также разнообразие ландшафта. Эти естественные препятствия являются частью игры, и игрок не должен видоизменять их, чтобы упростить отрезок. Способ прохождения отрезков поля игроки выбирают самостоятельно. В независимости от того где остановился диск, игрок должен продолжать игру от Положения диска, если иное не предусмотрено правилами игры.

800.02 Основные определения

Бросок (Throw): Переданное поступательное движение диску игроком, в результате которого диск, переместившись в пространстве, оказался в состоянии покоя, отметив новое Положение.

В пределах игровой зоны (In-bounds): Вся площадь игровой поверхности, которая не признана вне-игры.

Вне-игры (Out-of-Bounds): Область, определённая Директором до начала игры, из которой диск не может быть брошен, и в пределах которой нельзя принимать стойку. Линия Вне-игры представляет собой вертикальную плоскость, проходящую снизу доверху. Линия Вне-игры сама является

областью Вне-игры. Диск, находящийся Вне-игры, не считается потерянным диском.

Группа (Group): Соревнующиеся игроки, которые, согласно правилам, назначены играть вместе, с целью подтверждения результатов.

Дальний игрок (Away Player): Игрок, чьё положение находится дальше других от мишени.

Директор (Director): Человек, отвечающий за Турнир или мероприятие. Термин Директор может быть применён как к Директору турнира, так и к Директору соответствующего Поля для игры в диск-гольф в случае проведения Турнира или мероприятия на нескольких Полях.

Дроп-Зона (Drop Zone): Область на Поле, определённая Директором, с которой осуществляется бросок, когда есть возможность играть не с Положения. Бросок с дроп-зоны осуществляется таким же образом, как если бы он осуществлялся с площадки-ти. Площадка-ти может являться дроп-зоной. Дроп-зона является Положением (Lie).

Завершить отрезок (Hole-Out): Термин, означающий успешное завершение игры на данном отрезке.

Игровая поверхность (Playing Surface): Поверхность, обычно земля, способная выдержать игрока, на которой игрок может принять стойку. Игровая поверхность может находиться над или под другой игровой поверхностью. Если неясно, является ли поверхность игровой, то это должен разъяснить Судья или Директор.

Линия игры (Line of Play): Воображаемая линия на игровой поверхности, проходящая от центра мишени через центр маркер-диска и далее.

Линия-ти (Tee Line): Линия в передней части площадки-ти или линия между внешними краями двух ти-отметок.

Лоток (Tray): Открытый приёмник, в который диск может упасть или быть брошен.

Маркер/Маркер-диск (Marker): Термин, обозначающий мини маркер-диск, либо полностью остановившийся после броска, диск, который может быть использован для отметки Положения, с которого бросающий будет выполнять следующий бросок.

Позиция диска (Position): Позиция диска после броска, когда он полностью остановился. Обозначает геометрические координаты диска на Поле, его размещение в пространстве

Мини (Mini): См. Мини маркер-диск.

Мини маркер-диск (Mini Marker Disc): Специальный небольшой диск, используемый для отметки Положения (не предназначен для бросков)

Мишень (Target): Устройство, при попадании в которое происходит завершение отрезка. Мишень-корзина (Корзина) сконструирована таким образом, чтобы улавливать диски и обычно состоит из лотка, цепей и поддержки цепей, которая закреплена на штюке. Мишень-объект обычно имеет помеченную область, в которую предполагается попасть.

Релиф (Relief): Перевод английского термина relief - разрешенные действия для улучшения игровой ситуации игрока, связанные с перемещением его Положения или изменением окружающего пространства. Дословный перевод слова relief - «облегчение» или «ослабление». Например, релифом является возможность совершить бросок от Положения позади дерева на линии игры, если принять разрешенную стойку непосредственно перед деревом не представляется возможным.

Обязательное препятствие (Mandatory): Объект или объекты, которые диск должен миновать определённым образом. Обязательное препятствие призвано ограничить возможный путь диска на пути к мишени.

Отрезок (Hole): Пронумерованная часть Поля. Счёт каждого отрезка записывается в соответствующее место в карточке игрока.

Пар (Par): Зачётное число, определённое Директором, за которое в среднем опытный диск-гольфист, при безошибочной игре, проходит соответствующий отрезок при нормальных погодных условиях,

позволяющее завершить отрезок за два броска с близкого расстояния от мишени.

Патт (Putt): Любой бросок с расстояния 10 метров и менее от задней части маркер-диска до основания мишени.

Переброс (Re-throw): Дополнительный бросок, осуществляемый с того же Положения, вместо предыдущего броска с этого Положения.

Площадка-ти (Teeing Area): Область начала отрезка, ограниченная краями специальной поверхности. Если специальная поверхность отсутствует, то площадкой-ти считается игровая поверхность (земля, асфальт) в пределах трёх метров позади линии ти. Площадка-ти также является Положением.

Поддержка цепей (Chain Support): Структура, на которой закреплены цепи. Как правило, представляет собой отражатель в верхней части Корзины.

Положение (Lie): Поверхность за маркер-диском, на которой игрок, согласно правилам, занимает стойку для дальнейшего совершения броска. Положение представляет собой линию длиной 30 сантиметров, вдоль линии игры, начинающейся от задней кромки маркер-диска. Для первого броска от площадки-ти вся площадка-ти является Положением. Дроп-зона также является Положением.

Помеха (Obstacle): Любая особенность поля, которая как-то влияет на какой-либо аспект игры.

Предупреждение (Warning): Первичное замечание игроку за нарушение правил. При предупреждении игроку разъясняется, что при последующих нарушениях того же правила, в течение данного раунда, к его счету будут добавлены штрафные броски согласно правилам.

Предыдущее положение (Previous Lie): Положение, образованное в результате предыдущего броска, отмеченное маркер-диском, а в случае, если маркер-диск был сдвинут – ближайшее приблизительное положение.

Приблизительная позиция (Approximate Position): Оговорённая участниками группы позиция диска, наиболее близкая к реальному месту диска.

Пробный бросок (Practice Throw): Любой бросок во время раунда, дальше чем на два метра, который не является Условным броском, ошибочным броском или броском с нарушением правил стойки, в результате которого не перемещается Положение.

Случайная Вода (Casual Water): Области воды, за исключением тех, которые ещё до начала игры были определены Директором как зоны вне-игры или тех, которые до начала игры были определены Директором как не «Случайная Вода».

Собрание игроков (Players' Meeting): Встреча игроков с Директором Турнира или Судьёй Поля до начала соревнований, на которой игроки получают информацию о регламенте соревнований, описании поля, и особых условиях во время проведения соревнований.

Судья (Official): Человек, назначенный для вынесения решений о правилах во время игры.

Точка опоры (Supporting Point): Любая часть тела игрока, которая касается игровой поверхности или другого объекта, способного дать опору, в момент выпуска диска.

Условный бросок (Provisional Throw): Дополнительный бросок, согласованный с группой игроков или Судьёй, который является частью альтернативной серии бросков. Применяется в случае несогласия с применённым правилом или для экономии времени. Только одна серия бросков засчитывается игроку после разрешения спорной ситуации.

Цепи (Chains): Специальный улавливающий элемент мишени-корзины, предназначенный направлять диск непосредственно в лоток мишени-корзины.

Шток (Pole): Центральная труба, которая поддерживает все остальные элементы мишени-корзины.

Штрафной бросок (Penalty Throw): Очко, которое согласно правилам, добавляется к счёту игрока за нарушение правил, в том числе за перемещение Положения.

800.03 Единицы измерения

Все измерения, упомянутые в настоящих Правилах, приводятся в метрической системе. Следующие эквиваленты Английской системы мер используются, когда в наличии не имеется метрического прибора измерения. Ни при каких условиях игроки или судья не могут пользоваться независимые системы пересчёта.

Метрическая Система	Английская Система
10 метров	32 фута 10 дюймов
5 метров	16 фута 5 дюймов
3 метра	9 футов 10 дюймов
2 метра	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

800.04 Ссылки

Правила: pdga.com/rules

Регламент проведения соревнований: pdga.com/rules/competition-manual

Справочник полей для диск-гольфа: pdga.com/course-directory

Технические стандарты: pdga.com/tech-standards

801 Общие правила

801.01 Применение правил

- А. Настоящие правила были разработаны для продвижения честной игры для всех игроков в диск-гольф. При использовании настоящих правил, игроки должны применять те правила, которые подходят к конкретной ситуации. Если возникает спорный вопрос, не описанный в правилах, решение должно приниматься, руководствуясь принципами справедливости. Логическое продолжение близких по смыслу правил или принципов помогут справедливо разрешить спорную игровую ситуацию.
- В. Игрок, заметивший нарушение правил другим игроком, должен незамедлительно объявить об этом.
- С. При сомнениях игроки могут проконсультироваться с Судьёй, если Судья нет рядом, то они могут воспользоваться Условным броском, как описано в пункте 804.06 правил.
- Д. Игроку не выносятся предупреждения за нарушение правил, если это не предусмотрено правилами. Предупреждения не переносятся на следующие раунды.
- Е. Нарушение правил, влекущее за собой предупреждение, может быть объявлено любым членом группы или Судьёй. Все члены группы должны быть об этом проинформированы, а предупреждение занесено в карточку игрока
- Ф. Нарушение правил, влекущее за собой штрафные броски, может быть объявлено любым членом группы или Судьёй. Если игрок объявил о нарушении, то требуется подтверждение хотя бы ещё одного игрока группы, для признания такого нарушения.

- Г. Если иное не оговорено, все принимаемые группой решения должны быть поддержаны большинством игроков группы или подтверждены Судьёй.
- Н. При броске или действии, при котором нарушается более одного правила, применяется более суровое наказание, а если они равны, применяется то, что совершилось раньше.

801.02 Диски, используемые в игре

- А. Диски, используемые в игре, должны отвечать требованиям, установленным в Документации Технических Стандартов ПАДГ (Профессиональная Ассоциация Диск Гольфа)
- В. Не допускается играть диском с внесёнными изменениями, влияющими на его полётные характеристики, не предусмотренные изготовителем. При этом допускается естественный износ диска, а также лёгкая шлифовка производственных дефектов. Сильно затёртые диски или диски, покрашенные слоем краски заметной толщины недопустимы к использованию.
- С. Использование диска, имеющего трещины или перфорацию, недопустимо.
- Д. Диск, который вызывает сомнение у игрока или Судьи считается запрещённым, пока иное не согласует Директор
- Е. Игрок, который во время игры бросит запрещённый диск, наказывается двумя штрафными бросками, без предупреждения. Игрок, который повторно использует запрещённый диск во время соревнования, может подвергнуться дисквалификации, согласно разделу 3.3. Руководства по проведению соревнований.
- Ф. Все диски, используемые в игре, за исключением мини дисков, должны быть уникально подписаны чернилами, маркером или красящим составом. Игрок получает предупреждение при первом случае использования неподписанного диска. После предупреждения каждый бросок непомеченного диска наказывается одним штрафным броском.

801.03 Вспомогательные устройства

- А. Во время раунда игрок не должен использовать никаких устройств, помогающих выполнить бросок. Исключения составляют устройства, помогающие предотвратить натирание кожи (перчатки, пластырь, эластичный бинт, марля, эластичные налокотники и наколенники). Использование предметов, облегчающих определение направления, не допускается. Использование подкладок на Положении, таких как полотенце, допускается, если их толщина не превышает одного сантиметра в сжатом виде.
- В. Предмет, который вызывает сомнение у игрока или Судьи считается недопустимым, пока иное не согласует Директор
- С. Игрок получает два штрафных броска без предупреждения, если в любое время раунда будет замечен за использованием вспомогательных устройств. Игрок, который повторно будет замечен за использованием вспомогательных устройств во время соревнования, может подвергнуться дисквалификации, согласно разделу 3.3. Руководства по проведению соревнований.

801.04 Этикет и правила поведения

- А. Игрок не должен совершать бросок до тех пор, пока не будет совершенно уверен в том, что брошенный им диск не создаст помех другому игроющему, и его бросок не будет представлять опасность для кого-либо из присутствующих.
- В. Игроки должны следить за бросками других участников группы, в целях оказания помощи по нахождению потерянных дисков и для соблюдения всеми присутствующими правил.
- С. Игроки должны воздерживаться от любого рода отвлекающих звуков, а также от каких-либо потенциальных визуальных помех бросающему. Примеры неучтливости поведения: выкрики, брань, фристайлинг, агрессивные действия в отношении оборудования, броски вне очереди, швыряние или пинание сумок, бросание маркеров, продвижение по

отрезку вперёд Дальнего игрока. Однако, крик, предупреждающий кого-либо об опасности, не является нарушением этикета.

- Д. Отказ выполнять, предусмотренные правилами действия, такие как помощь в поиске потерянного диска, перемещение игрового инвентаря или личных вещей, мешающих другим игрокам, недобросовестное ведение счёта, являются нарушением правил этикета.
- Е. Разбрасывание мусора является нарушением правила этикета.
- Ф. Правила этикета обязывают курящих игроков не мешать окружающим. Выбрасывание окурка на землю считается нарушением правил.
- Г. Игрок, нарушивший правила этикета может быть предупреждён любым игроком, даже из другой группы или Судьёй. За каждое последующее нарушение правил этикета в течение данного раунда игроку добавляется один штрафной бросок. Многократное нарушение правил этикета грозит дисквалификацией игрока согласно разделу 3.3. Руководства по проведению соревнований.

801.05 Порядок игры

- А. Очередность бросков с площадки-ти на начальном отрезке определяется порядком, в котором игроки перечислены в зачётных карточках.
- В. Порядок игроков на каждом последующем отрезке определяется таким образом, что игроки с наименьшими результатами на предыдущем отрезке играют первыми. Если результаты равны, то рассматриваются все предыдущие результаты до тех пор, пока порядок бросков не будет определён.
- С. После того, как все игроки совершили броски с площадки-ти, первым осуществляет свой следующий бросок Дальний игрок – тот, чей диск находится дальше всех от Мишени. По такому принципу игра продолжается, пока все игроки не завершат отрезок.
- Д. Для поддержания темпа игры, игрок находящийся ближе к Мишени чем Дальний игрок, может играть вне очереди при согласии Дальнего игрока.

- Е. Во время турнира, группы не могут обгонять друг друга кроме тех случаев, когда в соответствии с правилами или по указанию Директора идущая впереди группа должна отойти в сторону.
- Ф. Броски вне очереди являются нарушением правила этикета.

801.06 Пробные броски

- А. Пробный бросок, совершенный во время раунда, наказывается добавлением одного штрафного броска к результату игрока.

802 Основные правила игры

802.01 Начальный бросок

- А. На каждом отрезке игра начинается с броска, который игрок выполняет с площадки-ти. В момент выпуска диска (когда диск покидает руку) хотя бы одна точка опоры игрока должна находиться в соприкосновении с поверхностью Площадки-ти, и все точки опоры должны находиться внутри Площадки-ти. Точка опоры за пределами площадки-ти разрешается при условии, что это происходит до или после, но не в момент выпуска диска из руки.
- В. Любой контакт точки опоры с поверхностью за пределами площадки-ти в момент выпуска диска из руки является заступом и считается нарушением согласно пунктам Е и F раздела 803.04 Правил.

802.02 Установка позиции диска

- А. Позиция брошенного диска устанавливается там, где он впервые пришёл в состояние покоя.
- В. Диск признается находящимся в состоянии покоя там, где он перестал двигаться от импульса, сообщаемого броском. Диск в воде или листве будет считаться находящимся в состоянии покоя тогда, когда он движется только лишь благодаря движению листвы, воды или ветра.

- С. Если диск пришёл в состояние покоя над или под игровой поверхностью, то его Положение будет установлено непосредственно над или под диском.
- Д. Если брошенный диск разлетится на куски, самый крупный кусок будет считаться брошенным диском.
- Е. Если брошенный диск был сдвинут после того, как он впервые пришёл в состояние покоя в пределах игровой зоны, он должен быть перемещён обратно на свою приблизительную позицию. Если же он был сдвинут после того, как он пришёл в состояние покоя вне-игры, то он не должен перемещаться и все дальнейшие действия осуществляются согласно правилу 804.04 Вне-игры.

802.03 Обозначение положения

- А. Место на игровой поверхности в пределах игровой зоны, где диск пришёл в состояние покоя после броска, отмечает его Положение.
- В. Также Положение можно отметить мини маркер-диск, заменив им брошенный диск таким образом, чтобы мини маркер касался передней кромки брошенного диска на линии игры, после чего брошенный диск можно убрать.
- С. Игрок обязан отмечать Положение мини маркером только в случаях, описанных Правилами. К таким случаям относятся:
 1. Отметка приблизительного Положения;
 2. Отметка над или под игровой поверхностью (см. 802.02.С);
 3. Перемещение Положения в пределах одного метра от зоны вне-игры (см. 802.03.Д);
 4. Перемещение положения при отступе (см. 803.01);
- Д. Если диск остановился в пределах игровой зоны ближе одного метра от линии вне-игры, то Положение может быть перемещено в пределах одного метра от линии вне игры по воображаемой прямой, проходящей через центр диска перпендикулярно линии вне-игры, даже в случае, если

Положение оказывается перемещённым ближе к мишени. Для целей отметки Положения линия вне-игры является вертикальной плоскостью.

- Е. Если препятствие мешает игроку принять правильную стойку за маркер-диск, он может вместо этого отметить Положение мини маркер-диск непосредственно за препятствием на линии игры.
- Ф. Маркер-диск, который переместили до совершения последующего броска, должен быть возвращён на своё первоначальное местоположение, чтобы отметить приблизительное Положение.
- Г. За первое нарушение правила обозначения Положения игрок получает предупреждение. За каждое последующее нарушение этого правила во время раунда, игрок получает один штрафной бросок к своему счёту.

802.04 Выполнение броска из стойки

- А. Игрок, для броска, должен выбрать такую стойку, которая приведёт к наименьшему движению каких-либо предметов, которые являются неотъемлемой частью Поля. После того как игрок принял стойку, он не может двигать эти предметы, чтобы освободить себе пространство для совершения броска. Допускается, что игрок может случайно задеть такие предметы во время выполнения броска.
- В. В момент выпуска диска из руки, игрок должен:
 1. Иметь хотя бы одну точку опоры на Положении;
 2. Не иметь соприкосновения точки опоры ближе к Мишени, чем задняя кромка маркер-диска;
 3. Иметь все точки опоры в пределах игровой зоны.
- С. Заступ за маркер-диск разрешается только после выпуска диска из руки, за исключением Патта.
- Д. Паттом считается бросок с расстояния 10 и менее метров до Мишени, считая от задней кромки маркер-диска до основания Мишени. Продолжение движения после Патта, при котором любая точка опоры игрока коснётся игровой поверхности ближе к Мишени, чем задняя

кромка маркер-диска, является нарушением правила стойки. После совершения броска Игрок должен продемонстрировать полный контроль и баланс прежде, чем продвигаться к Мишени.

- Е. За первое нарушение правила стойки игрок получает предупреждение. За каждое последующее нарушение этого правила во время раунда, игрок получает один штрафной бросок к своему счёту.
- Ф. Бросок с нарушением стойки не учитывается в счете игрока. Необходимо осуществить переброс с того же Положения, не дожидаясь очередных бросков других игроков группы.

802.05 Завершение отрезка

- А. Мишень-корзина: Для того, чтобы завершить отрезок, игрок должен выпустить диск из руки и тот должен прийти в состояние покоя в цепях или лотке Мишени-корзины (в том числе застрять внутри лотка или повиснуть в цепях Мишени-корзины), исключая диск, который лежит или висит на верхней части Мишени-корзины.
- В. Мишень-объект: Для того чтобы завершить отрезок игрок должен выпустить диск из руки, и тот должен коснуться отмеченной части на мишени определённым Директором способом.

803 Место броска

803.01 Помехи и релиф

- А. **Помехи стойке или движению при броске:** Игроку не разрешается двигать никакие предметы и/или их части на поле, за исключением естественных предметов возле стойки игрока, как описано ниже. Нельзя осуществлять релиф, двигая оборудование парка (знаки, мусорные баки, столы для пикника), которые являются частью поля. Игроку разрешается попросить других людей отойти в сторону и/или убрать свои вещи с линии игры, в том числе, если они мешают принять стойку.
- В. **Естественные помехи стойке:** Игрок может осуществить релиф только при наличии помех, которые находятся на или позади Положения: случайная вода, опавшие листья или мусор, сломанные ветви, полностью оторванные от ствола дерева, транспортные средства, опасные насекомые или звери, оборудование других игроков, зрители, или любой другой предмет или область, определённая Директором до начала раунда. Чтобы сделать это, игрок отодвигает помехи, если это возможно, если это невозможно – он делает отступ, перемещая Положение на ближайшее возможное место, которое не ближе к мишени, на линии игры, и не дальше 5 метров от первоначального Положения, если иное не оговорено Директором до начала игры.
- С. Площадку-ти и иное оборудование Поля всегда можно очищать от помех.
- Д. Игрок получает один штрафной бросок к своему счету, без предупреждения, за нарушение правила помех и отступов.
- Е. Игрок, который намеренно повредил что-либо на поле, получает два штрафных броска к своему счету без предупреждения. Игрок также может быть дисквалифицирован согласно разделу 3.3. Руководства по проведению соревнований.

803.02 Право на релиф или переброс

- А. **Право на релиф.** Игрок может в любой момент времени воспользоваться релифом. Положение перемещается на новое место на линии игры не ближе к корзине. К счету игрока добавляется один штрафной бросок.
- В. **Право на переброс.** Игрок может в любой момент времени воспользоваться правом на переброс с предыдущего Положения. Предыдущий бросок и один штрафной бросок добавляется к счету игрока.

803.03 Ошибочная игра

- А. Игроки несут ответственность за корректное прохождение Поля. До начала игры игроки должны посетить собрание игроков и узнать обо всех специальных условиях, если таковые имеются на поле, включая дополнительные мишени, альтернативные площадки-ти, изменённое положение мишеней, зоны Вне-игры, Обязательные препятствия, расположение дроп-зон.
- В. Ошибочная игра происходит в тех случаях, когда игроку не удалось завершить все отрезки правильно и в нужном порядке или же, если бросок осуществлялся с неверного Положения.
- С. В тех случаях, когда правила Ошибочной игры по-разному влияют на участников группы, игроки группы должны оставаться вместе, чтобы убедиться, что все правила соблюдаются.
- Д. В случаях, когда факт Ошибочной игры обнаруживается после того, как игрок сдал свою карточку, переигровка не допускается, и игрок получает два штрафных броска за ошибочную игру.
- Е. Ошибочная игра не является нарушением правила стойки и не является пробным броском.
- Ф. Игрок, который намеренно ведёт ошибочную игру, чтобы получить преимущество, наказывается согласно разделу 3.3. Руководства по проведению соревнований.

Г. Разновидности ошибочной игры

1. Неверное Положение. Когда игрок:

- a. Совершил бросок не с той площадки-ти; или,
- b. Совершил бросок с Положения, не обозначенного своим диском; или,
- c. Совершил бросок из Положения вне-игры, как из Положения в пределах игровой зоны; или,
- d. Совершил бросок из Положения, обозначенного диском от предыдущего броска, который не преодолел обязательного препятствие с нужной стороны.

Если после совершения ошибочного броска, игрок не совершал последующие броски, то игрок возобновляет игру с правильного Положения, и к его результату добавляется один штрафной бросок, сам ошибочный бросок также учитывается в результате. Если же он уже успел совершить бросок/броски, то просто продолжает игру из текущего положения, но к его счету добавляется два штрафных броска.

2. Неверная мишень. Игрок завершил отрезок, поразив мишень, которая не предназначена для данного отрезка. Если не было совершено последующих бросков, то игрок совершает свой следующий бросок из соответствующего Положения, и так пока он не завершит отрезок, поразив верную мишень. Если мишень, которую он поразил, является Мишенью-корзиной, то он руководствуется правилом 802.02.C. Если игрок успел начать игру на следующем отрезке, совершив бросок с площадки-ти в сторону мишени следующего отрезка, то он получает два штрафных броска к своему счету на некорректно завершённом отрезке.
3. Не завершение отрезка. Игрок, не завершивший предыдущий отрезок, совершил бросок с площадки-ти. Его счёт за не завершение предыдущего отрезка будет равен количеству фактически совершенных бросков плюс ещё один бросок за попадания в корзину плюс два штрафных броска. Он не обязан физически

завершать тот отрезок. Намеренное не завершение отрезка грозит дисквалификацией.

4. Непоследовательная игра. Игрок завершил отрезок в неверном порядке. Игрок должен продолжать проходить отрезки в требуемом порядке. В независимости от количества пропущенных или сыгранных в неверном порядке мишеней, к счету игрока добавляется два штрафных броска, те мишени, которые он поразил, не переигрываются.
5. Пропущенный отрезок, из-за опоздания. Игрок не смог сыграть на отрезке, из-за опоздания. Игроку записывается в результат пар плюс четыре за каждый пропущенный отрезок. См. раздел 1.5 В. Руководства по проведению соревнований.
6. Пропущенный отрезок. Раунд завершился, но игрок пренебрёт каким-либо отрезком. Подсчёт очков такой же, как и в п..5. Пропущенный отрезок, из-за опоздания
7. Неверный отрезок Игрок завершил отрезок, который не является частью поля для данного раунда, вместо отрезка, который является его частью. Отрезок считается сыгранным, и два штрафных броска добавляется к счету игрока.
8. Дополнительный отрезок. Игрок завершил отрезок, который не является частью поля для данного раунда. Два штрафных броска добавляется к счету игрока, броски на дополнительном отрезке не учитываются.

804 Бросок

804.01 Затягивание времени

- А. Игроку даётся 30 секунд на выполнение броска после того как:
1. Предыдущий игрок завершил бросок; и
 2. У игрока было достаточное количество во времени для того, чтобы добраться до диска; и
 3. Игровая зона освобождена от помех, вызванных посторонней силой.
- В. Игроку выносятся предупреждение за первый случай затягивания времени. За каждое следующее нарушение правила затягивания времени в течение раунда, к счёту игрока добавляется один штрафной бросок.

804.02 Обязательные препятствия

- А. Обязательные препятствия ограничивают свободу траектории полёта диска. Диск должен пролететь с нужной стороны обязательного препятствия перед завершением отрезка. Диск считается преодолевшим обязательное препятствие, если он пролетел с нужной стороны и остановился целиком за линией обязательного препятствия.
1. Линия обязательного препятствия — это линия, обозначенная Директором или дизайнером поля, по которой определяется, преодолел ли диск обязательное препятствие.
 2. Если линия не обозначена, то линией обязательного препятствия считается прямая линия, перпендикулярная линии соединяющей обязательное препятствие с предыдущим обязательным препятствием или, если таковое отсутствует, с площадкой-ти.
 3. В случае, если встречается двойное обязательное препятствие, когда линия не обозначена, линией обязательного препятствия является прямая линия, соединяющая оба препятствия и продолжающаяся между ними в обоих направлениях.

- В. Считается, что игрок не преодолел обязательное препятствие, если диск прошёл препятствие с неверной стороны и остановился целиком за линией обязательного препятствия.
- С. За каждый бросок, при котором препятствие не было преодолено, игрок получает один штрафной бросок к своему счёту. Следующий бросок необходимо выполнять из дроп-зоны, которая предусмотрена для соответствующего препятствия.
- Д. Если не предусмотрено дроп-зоны, то игрок совершает бросок с предыдущего Положения.
- Е. Если после преодоления обязательного препятствия, игрок совершит последующий бросок, и его диск пересечет обязательное препятствие с правильной стороны, но в обратном направлении, то считается, что игрок должен снова пройти обязательное препятствие. Линия, соединяющая все правильные Положения диска на отрезке, должна проходить с правильной стороны обязательных препятствий на этом отрезке.
- Ф. Ближайшее не пройденное обязательное препятствие считается Мишенью с точки зрения применимых к нему правил, связанных с обозначением положения, стойкой, помехами и отступами в том случае, если линия игры не пересекает линию этого обязательного препятствия с правильной стороны.

804.03 Посторонняя сила

- А. Если брошенный диск попал в человека или животное, игра продолжается с места полной остановки диска.
- В. Брошенный диск, который намерено отразили или поймали должен быть перемещён на приблизительное местоположение в месте контакта.
- С. Брошенный диск, который переместили после того, как он пришёл в состояние покоя, должен быть помещён на приблизительное

местоположение (см. 802.02.Е). Маркер-диск, который переместили, должен быть перемещён на приблизительное Положение (см. 802.03.Ф).

- D. Игрок, который намеренно воздействовал на диск другого игрока, любым из ниже представленных способов получает два штрафных броска к счету:
1. Изменил траекторию полёта брошенного диска (кроме как для предотвращения травм); или
 2. Подвинул диск или мини маркер-диск (кроме как, в процессе идентификации, поиска или маркировки); или
 3. Сокрыл брошенный диск или мини маркер.
- E. Игрок имеет право на переброс без штрафов, в случае воздействия на его диск согласно п. 804.03 D1 правил.
- F. Игроки не должны находиться или оставлять вещи на траектории полёта диска других игроков. Игрок может попросить отойти или убрать свои вещи. Отказ будет признан нарушением правил этикета.
- G. Допускается изменение траектории полёта диска другим игроком с согласия бросавшего, в целях предотвращения утери диска. После этого диск считается утерянным.

804.04 Вне-игры

- A. Диск признается находящимся вне-игры, когда он полностью окружён зоной вне-игры. См. 802.02.В для определения положения диска в воде или листве.
- B. Линия вне-игры является частью зоны вне-игры
- C. Диск, который невозможно найти, признается вне-игры, если есть доказательство, что он остановился в зоне вне-игры. Если такого доказательства нет, то он признается утерянным и далее игра продолжается, руководствуясь 804.05 Правил.

D. Игрок, чей диск оказался вне-игры, получает один штрафной бросок, и имеет право выбрать, откуда совершать следующий бросок:

1. Из предыдущего Положения; или
2. Из Положения, в пределах одного метра на прямой, перпендикулярной линии вне-игры в точке пересечения диском линии вне-игры, даже если это ближе к корзине; или
3. С соответствующей дроп-зоны, если таковая имеется.

E. Линия вне игры представляет собой вертикальную плоскость. В случае, если Положение игрока находится ближе одного метра от линии вне-игры, игрок может воспользоваться правом на релиф и переместить Положение в пределах одного метра от линии вне-игры на прямой, проходящей через центр диска перпендикулярно линии вне-игры, даже в случае, если Положение оказывается перемещённым ближе к Мишпени.

F. Если игрок передвинул диск до того, как был определен его статус относительно его нахождения вне-игры, диск будет считаться вне-игры.

804.05 Потерянный диск

- A. Диск признается потерянным, если игрок не может найти его в течение трёх минут после того, как он достиг места, где его последний раз видели. Все игроки в группе имеют право засечь три минуты и должны проинформировать членов группы, что отсчёт пошёл. Все игроки должны помогать искать диск. Диск признается утерянным по прошествии трёх минут.
- B. Игрок, чей диск признан утерянным, получает один штрафной бросок к своему счету. Следующий свой бросок он совершает с предыдущего Положения.
- C. Директор может назначить дроп-зону для совершения броска после потери дисков для конкретного отрезка. Если дроп-зона имеется, игрок может совершать бросок с неё. В любом случае игрок получает один штрафной бросок.

- D. Если до окончания турнира будет обнаружено, что кто-то убрал или взял тот утерянный диск, то от счета игрока отнимут два броска за тот отрезок.
- E. Утерянный маркер-диск заменяют на другой, отмечая приблизительное Положение без штрафов.

804.06 Условные броски

- A. Условные броски – это дополнительные броски, которые не добавляются к результату игрока, если они, в конечном счёте, не были использованы для завершения отрезка. Использование таких бросков приветствуется во всех случаях, когда неизвестно где находится Положение игрока, и выполнение таких бросков ускорит игру, или, когда игрок сомневается в корректном применении правил. Эти броски не добавляются к счету игрока и не считаются пробными бросками, если игрок заранее предупредил, что эти броски являются условными.
- B. Условные броски применяются в следующих ситуациях:
 1. Экономия времени. Игрок может объявить об условном броске при соблюдении следующих условий:
 - a. Невозможно с лёгкостью определить статус диска;
 - b. Большинство группы согласно, что использование условного броска может сэкономить время;
 - c. Брошенный диск мог оказаться вне-игры, быть потерян или не преодолеть обязательное препятствие. Игрок может завершить отрезок используя один из сценариев, который будет признан группой или Судьёй, в одном из которых диск оказался в правильном Положении.
 2. Игрок может осуществить серию условных бросков в случае, когда он не согласен с мнением группы и хочет оспорить правила, если поблизости нет Судьи для быстрого разрешения спора. В этом случае фиксируются оба результата, чтобы Директор определил верный результат в конце игры.

- C. Будучи объявленным, Условный бросок не может расцениваться как переброс (803.02 B.)

805 Порядок проведения соревнований

Вся иная информация, не освещённая ниже, содержится в Руководстве по проведению соревнований.

805.01 Обжалование

- A. Когда группа не может прийти к решению по поводу трактовки правил, бремя решения лежит на игроке, однако любой игрок может обратиться к Судье, и решение Судьи будет считаться главнее мнения группы. Любой член группы, желающий использовать мнение группы, должен чётко объявить об этом.
- B. Если Судья доступен, то группа должна уступить место другим группам для игры, во время уточнения правила у Судьи.
- C. Если судья недоступен, то есть два варианта. Группа может согласиться с мнением бросающего. Если бросающий не согласен с решением группы, он может совершить условный бросок согласно 804.06 B. Использование условного броска приветствуется, в случаях, когда игрок не согласен с группой или мнением Судьи.
- D. Игрок может обжаловать решение Судьи Директору, если Директор доступен, то решение объявляется сразу, группа должна подождать, пока решение будет озвучено и отойти в сторону, чтобы пропустить другие группы. Если Директор недоступен, группа должна продолжать играть в порядке, определенным Судьёй. Жалоба должна подаваться как можно раньше, финальное решение принимается Директором.
- E. В тех случаях, когда решение группы или судьи обжаловано, Судья или Директор могут из соображений справедливости, позволить игроку оставить количество бросков неизменным либо скорректировать счёт

игрока так, чтобы это отражало принцип справедливого толкования правил. Только в том случае, если переиграть отрезок/отрезки будет наиболее справедливым вариантом, необходимо решение Директора, чтобы назначить переигровку.

805.02 Ведение счёта

- A. Игрок, который первый в списке карточек игроков, несёт ответственность за ведение и заполнение карточек игроков.
- B. Игроки в группе должны по очереди вести счёт, если иное не предусмотрено решением группы и самого записывающего.
- C. После завершения каждого отрезка, игрок группы, ведущий счёт, должен ясно произнести имя игрока группы, а он должен сообщить свой результат на отрезке. Игрок группы, ведущий счёт, должен повторить вслух его результат, чтобы он был ясно воспринят всеми игроками группы. Если имеются какие-то разногласия, то группа должна пересчитать количество бросков игрока и прийти к правильному решению. Если игроки не могут прийти к согласию, то они должны руководствоваться п. 805.01 Правил.
- D. Игрок группы, ведущий счёт, должен записывать сумму бросков всех игроков на каждом отрезке, включая штрафные броски. Финальная сумма бросков также должна быть посчитана и записана, как сумма всех бросков, включая штрафные броски. Использование чего-либо кроме чисел, обозначающих количество бросков, равно как оставление пустого места в карточке, подразумевает неверный отрезок или неверный счёт и должно наказываться, как описано ниже.
- E. Предупреждения или штрафные броски за нарушения правил должны отмечаться в карточке игрока.
- F. В конце раунда каждый игрок должен подписать свою карточку, выражая согласие со счётом. Если члены группы обнаружили ошибку, они могут

исправить её до сдачи карточек. Игроки, чьи карточки сданы неподписанными, несут ответственность за внесённые результаты.

- G. Все карточки должны быть возвращены в течении 30 минут после завершения раунда, раунд считается завершённым, когда последняя группа закончила все отрезки Поля, и у неё, по мнению Директора, было достаточно времени, чтобы добраться до штаба Турнира. Если группа опоздает, то к каждому игроку группы будет применено наказание в виде двух штрафных бросков к их счету.
- H. После сдачи карточек, итоговые результаты в них считаются окончательными и не подлежат обжалованию, за исключением следующих случаев:
 1. Штрафные броски могут быть назначены в любое время, пока соревнования официально не завершены.
 2. Если была обнаружена арифметическая ошибка в подсчётах итоговых очков, или в количестве бросков на конкретном отрезке, в том числе пропуске отрезков, то Директор добавляет два штрафных броска к корректному счету. Если ошибка произошла по иной причине, то Директор исправляет результат, не добавляя штрафных бросков.

805.03 Особые условия

- A. Правила, описывающие особые условия, должны быть обозначены и разъяснены всем игрокам до начала игры. Каждый игрок несёт ответственность за соблюдение правил, озвученных на собрании игроков.
- B. Условия использования дроп-зоны также может быть подвержено специальным условиям. Директор должен пояснить, до начала турнира, как должна быть использована дроп-зона, и есть ли какой-то штраф за её использование.
- C. Любые оговорённые правила, противоречащие Настоящим Правилам недействительны, если не согласованы с Директором турнира.

806 Правила по усмотрению

Правила по усмотрению – это правила, которые могут быть объявлены Директором без одобрения ПАДГ. Все такие правила должны быть объявлены до начала игры на встрече игроков.

806.01 Правило двух метров

- A. Если диск остановился выше, чем два метра над игровой поверхностью, то игроку начисляется один штрафной бросок, и дальнейшие действия проходят согласно 802.02.C. Правил
- B. Если точка под диском оказалась над зоной вне-игры, то диск считается вне-игры и играется таким образом, несмотря на правила двух метров.
- C. На диск, поддерживаемый Мишенью, правило двух метров не распространяется.
- D. Если игрок подвинул диск до того, как определили его статус, диск считается расположенным выше двух метров.
- E. Директор может определить правило двух метров для всего Поля, конкретных отрезков или отдельных объектов.

807 Экспериментальные правила

Экспериментальные правила могут быть введены Директором с предварительного согласия ПАДГ. Любые экспериментальные правила должны быть озвучены на собрании игроков до начала турнира.