

# Правила Диск-гольфа

ПЕРЕВОД ОФИЦИАЛЬНЫХ ПРАВИЛ PDGA  
РОССИЙСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ДИСК-ГОЛЬФА

## Оглавление

---

800	Описание игры .....	3
801	Применение правил.....	3
801.01	Справедливость.....	3
801.02	Соблюдение правил.....	3
801.03	Обжалование.....	4
802	Выполнение бросков .....	4
802.01	Бросок .....	4
802.02	Порядок игры .....	4
802.03	Затягивание времени.....	5
802.04	Бросок с ти .....	5
802.05	Позиция.....	5
802.06	Отметка позиции .....	5
802.07	Стойка.....	6
803	Препятствия и рельеф .....	6
803.01	Сдвиг препятствий.....	6
803.02	Рельеф.....	6
803.03	Повреждение трассы .....	7
804	Регламентированные направления броска .....	7
804.01	Обязательные направления и объекты.....	7
804.02	Запрещённые направления .....	7
805	Регламентированные положения диска .....	8
805.01	Расположение диска.....	8
805.02	Диск выше двух метров .....	8
805.03	Потерянный диск .....	8
806	Регламентированные зоны .....	9
806.01	Паттинг-зона .....	9
806.02	Границы трассы .....	9
806.03	Случайная зона.....	10
806.04	Зона рельефа.....	10
806.05	Хазард .....	10
807	Завершение отрезка .....	10
808	Ведение счёта .....	10
809	Прочие броски.....	11
809.01	Отменённый бросок .....	11
809.02	Альтернативный бросок .....	11
809.03	Пробный бросок.....	12

810 Вмешательство .....	12
811 Ошибки.....	12
812 Этикет .....	14
813 Инвентарь .....	14
813.01 Запрещённый диск.....	14
813.02 Запрещённые приспособления .....	15

## 800 Описание игры

---

Целью игры в диск-гольф является прохождение трассы за наименьшее количество бросков диска. Трасса обычно состоит из девяти или восемнадцати отрезков, на каждом из которых ведётся подсчёт очков.

Игра на каждом отрезке начинается броском со стартовой площадки (ти) и заканчивается попаданием диска в мишень. После того, как игрок совершил бросок с ти, каждый последующий бросок выполняется с места остановки диска после предыдущего броска. По завершении отрезка игрок переходит на ти следующего отрезка, и так до тех пор, пока все отрезки не будут сыграны.

Трассы для диск-гольфа обычно располагаются в лесопарковой зоне с разнообразным ландшафтом и естественными преградами на траектории полёта диска. Игрок не может вносить на трассе какие-либо изменения, облегчающие прохождение отрезка. Игроки обязаны проходить трассу как она есть и бросать диск с того места, где он находится, если иное не разрешается настоящими правилами.

## 801 Применение правил

---

### 801.01 Справедливость

Настоящие правила были разработаны, чтобы способствовать честной игре всех игроков в диск-гольф. Руководствуясь ими, игроки должны применять правила, наиболее подходящие конкретной ситуации. Любой спорный вопрос, не описанный в правилах, решается исходя из принципов справедливости. Логичное следствие близкого по смыслу правила или стоящего за ним принципа помогут справедливо разрешить спорную игровую ситуацию.

### 801.02 Соблюдение правил

А. Игроки распределяются по группам для совместного прохождения отрезков, чтобы контролировать ведение счёта и соблюдение правил игры. Любое решение группы должно приниматься большинством её участников.

В. Игрокам надлежит объявлять нарушения правил, когда они очевидно происходят. Объявление делается незамедлительно для применения санкций (за исключением случаев ошибок в игре).

С. Игрок в группе может объявить или подтвердить факт нарушения правил любым игроком в группе, сообщив об этом всем остальным игрокам в группе.

Д. Предупреждение – это первое предостережение игроку за нарушение некоторых правил; последующие нарушения этого же правила влекут за собой начисление штрафных бросков. Объявление предупреждения не требует подтверждения группой для применения санкций. Вынесенные предупреждения не переходят из текущего раунда ни в следующий раунд, ни в финал.

Е. Если объявление нарушения правил предполагает один или более штрафных бросков, их начисление возможно только с подтверждения другого игрока группы либо Судьи. Штрафной бросок – это бросок, который прибавляется к счёту игрока на отрезке за нарушение правил или за перемещение позиции диска в особых ситуациях, описанных в правилах.

Ф. Судья – это лицо, назначенное Директором для вынесения суждений относительно верного применения правил во время игры. Судья вправе объявлять и подтверждать нарушения любого игрока. Объявленные судьёй нарушения не нуждаются в подтверждении для применения санкций. Игрок, уполномоченный в качестве судьи, не может вести судейство в своём дивизионе.

Г. Директор – это лицо, ответственное за турнир или мероприятие. Директором может называться Директор турнира (ДТ), Директор трассы или Директор лиги. Только Директор имеет право дисквалифицировать игрока. Решения, принятые Директором, являются окончательными.

Н. Бросок или действия, нарушающие несколько пунктов правил, судятся по правилу с наибольшим количеством штрафных бросков; или, если штрафы равны, по правилу, которое было нарушено первым.

### 801.03 Обжалование

А. Если группа не может вынести решение большинством голосов, правила трактуются в пользу бросавшего.

В. Игрок может обжаловать решение группы у Судьи или решение Судьи у Директора, доходчиво и быстро объявив об этом группе. Если Судья или Директор находятся рядом, то группе следует приостановить игру, давая возможность другим группам продолжать игру пока происходит обжалование.

С. Если Судья или Директор недоступны, игроку разрешается выполнить серию альтернативных бросков для каждого возможного исхода обжалования и позднее обратиться за решением к Судье или Директору, когда это будет уместно.

Д. Если жалоба удовлетворена, Судья или Директор могут скорректировать счёт игрока, чтобы отразить правильную интерпретацию правил. В особых случаях Директор может заставить игрока переиграть один или несколько отрезков. Решение Директора является окончательным.

## 802 Выполнение бросков

---

### 802.01 Бросок

А. Бросок – это поступательное движение с последующим выпуском диска для изменения его местоположения. Каждый бросок, выполненный как состязательная попытка для изменения позиции, засчитывается.

### 802.02 Порядок игры

А. Очередность бросков с ти на первом отрезке определяется порядком, в котором игроки перечислены в зачётной карточке (карточках).

В. Очередность бросков с каждой последующей ти определяется счётом игроков за предыдущий отрезок таким образом, что сначала бросает игрок с наименьшим счётом, и далее по возрастанию. Если счёт равный, то очередность не меняется.

С. Когда позиция всех игроков становится отличной от ти, игрок с самой дальней от мишени позицией (дальний игрок) бросает в первую очередь.

Д. Если игроку необходимо сделать ещё один бросок с той же позиции либо осуществить переброс, то делает он это в первую очередь. Переброс – это дополнительный бросок с той же позиции вместо предыдущего броска.

Е. Для поддержания темпа игры допускается, что игрок вне очереди может бросить раньше очередного игрока с его согласия, либо если бросок не мешает этому игроку.

Ф. Бросок вне очереди считается нарушением этикета.

Г. Во время соревнований группе запрещено обгонять играющую впереди группу, пока Судья не даст на то указание, либо пока группа впереди не приостановит игру в соответствии с правилами.

### 802.03 Затыгивание времени

А. Считается, что игрок затыгивает время, если он присутствует в игре и не совершил свой бросок в течение 30 секунд после того, как:

1. Предыдущий игрок сделал бросок; и
2. У игрока было достаточно времени, чтобы подойти к своему диску и определить его позицию;
3. Настала его очередь бросать; и
4. Игровое поле свободно от посторонних помех.

В. Игрок, затыгивающий время, получает предупреждение за первое нарушение.

Игрок, затыгивающий время после получения предупреждения в текущем раунде, получает один штрафной бросок к своему счёту. См. п. 811.F.5, если игрок отсутствует, когда подошла его очередь бросать.

### 802.04 Бросок с ти

А. Игра на каждом отрезке начинается с того, что каждый игрок совершает бросок с зоны ти данного отрезка. Зона ти, или просто ти, представляет собой площадь, ограниченную краями площадки ти, если они есть. Если их нет, тогда границы ти находятся на протяжении трёх метров позади линии ти перпендикулярно ей. Линия ти – это передняя граница зоны ти либо прямая, соединяющая внешние края двух меток, обозначающих ти.

В. В момент выпуска диска игрок должен иметь хотя бы одну точку опоры в пределах зоны ти, и все точки опоры должны находиться в пределах зоны ти. Точка опоры – это любая часть тела игрока, которая в момент выпуска диска касается игровой поверхности или любого другого объекта, который обеспечивает поддержку. Игроку разрешается иметь точку опоры вне стартовой площадки либо до, либо после, но не в момент выпуска диска.

С. Игрок, нарушивший 802.04.В получает один штрафной бросок за нарушение правила стойки.

### 802.05 Позиция

А. Позиция – это участок игровой поверхности, на котором игрок принимает стойку для выполнения броска. Игровая поверхность – это поверхность, как правило, на земле, способная поддерживать игрока и дающая ему возможность принять стойку. Игровая поверхность может располагаться как над, так и под другой игровой поверхностью. Если неясно, является ли поверхность игровой, то решение должны принять Судья либо Директор.

В. Позицией для первого броска на отрезке является площадка ти.

С. Дроп-зона является позицией. Дроп-зона – это отведённое Директором место на трассе, откуда при определённых условиях совершается бросок. Для дроп-зоны могут соответственно действовать правила игры и разметки, применяемые либо к ти, либо к отмеченной позиции. Зона ти может быть использована в качестве дроп-зоны.

Д. Во всех остальных случаях, позиция является прямоугольником позади заднего края маркера, шириной 20см, длиной 30 см и с центром на линии игры. Линия игры – это воображаемая прямая на игровой поверхности, которая проходит от центра мишени через центр маркера и далее. Маркер-диск, или маркер, – это диск, который используется для отметки позиции в соответствии с п. 802.06.

### 802.06 Отметка позиции

А. Местоположение брошенного диска в границах трассы и на игровой поверхности автоматически отмечает его позицию.

В. Альтернативно, игрок может отметить позицию мини-маркером, разместив его на игровой поверхности так, чтобы тот касался переднего края брошенного диска на линии игры. Мини-маркер – это диск малого размера, не используемый в игре и соответствующий Техническим стандартам ПДГА для мини-маркеров.

С. Если брошенный диск оказался на игровой поверхности не в границах трассы, либо в случае, когда позицию диска необходимо переместить согласно правилам, игрок должен использовать мини-маркер для отметки новой позиции в соответствии с правилами.

Д. Отметка позиции способом, отличным от описанного выше, является нарушением правил отметки позиции. Игрок получает предупреждение за первое нарушение. Игрок получает один штрафной бросок за каждое последующее нарушение правил отметки позиции в течение раунда.

## 802.07 Стойка

А. Если позиция отмечена маркер-диском (либо сыгранным диском), то в момент выпуска диска игрок обязан:

1. Хотя бы одной точкой опоры быть внутри позиции, и
2. Не иметь точек опоры ближе к мишени, чем задний край маркер-диска, а также
3. Всеми точками опоры находиться в границах трассы.

В. Бросок с дроп-зоны осуществляется так же, как со стартовой площадки. См. п. 802.04.В.

С. Игрок, нарушивший правила пп. 802.07.А и 802.07.В, нарушает правила стойки и получает один штрафной бросок.

## 803 Препятствия и рельеф

---

### 803.01 Сдвиг препятствий

А. Игрок должен выбирать такую стойку, чтобы как можно меньше двигать препятствия, являющиеся постоянными или неотъемлемыми частями трассы. Находясь в стойке, игрок не может двигать препятствия, чтобы освободить себе место для броска. Допускается, что бросковое движение игрока может случайно сдвинуть препятствие.

В. Игроку запрещается двигать любые препятствия на трассе за следующими исключениями:

1. Игрок может перемещать случайные препятствия, находящиеся частично или полностью на его позиции либо в месте принимаемой стойки вне зависимости от того, имеют ли они продолжение впереди или позади позиции. Случайное препятствие – это один или несколько незакрепленных объектов, таких как мусор, камни, опавшие листья или ветки, полностью отделенные от дерева, либо иной предмет по указанию Директора.
2. Игрок вправе попросить других людей отойти либо убрать их личные вещи.
3. Игрок может поправить оборудование трассы, включая перемещение препятствий, только если это позволит привести его в рабочее или исходное состояние.

С. Игрок, сдвинувший любое препятствие иначе, чем разрешено выше, получает один штрафной бросок.

### 803.02 Рельеф

А. Игрок может воспользоваться рельефом от нижеперечисленных препятствий, находящихся на позиции или сразу позади неё: транспортных средств, опасных насекомых или животных, людей, а также любых других предметов или мест по указанию Директора. Чтобы получить рельеф, игрок должен отметить новую позицию на линии игры дальше от мишени в ближайшей возможной точке позади препятствия.

В. Если большое и цельное препятствие не позволяет игроку принять стойку позади маркер-диска либо не позволяет отметить маркером позицию сверху или снизу от игровой поверхности, то игроку разрешается отметить новую позицию на линии игры сразу позади этого препятствия.

С. Игрок, выполнивший релиф иначе, чем описано выше, получает один штрафной бросок.

Д. Игрок в любой момент может выполнить релиф по собственному желанию, объявив о своём намерении группе. Позиция может быть отмечена в любой точке на линии игры дальше от мишени. Игроку будет начислен один штрафной бросок.

Е. Штрафной бросок не начисляется, если игрок решает воспользоваться релифом сразу после получения штрафа за диск вне границ трассы или выше двух метров (*п.805.02 Диск выше двух метров*).

### 803.03 Повреждение трассы

А. Игрок, намеренно повредивший любой объект трассы получает два штрафных броска. Кроме того, игрок может быть дисквалифицирован с соревнований согласно Разделу 3.03 Руководства по проведению соревнований.

## 804 Регламентированные направления броска

---

### 804.01 Обязательные направления и объекты

А. Обязательное направление ограничивает путь, по которому диск может достичь мишени. Оно определяется одним или несколькими обязательными объектами - мандатори. Каждый мандатори показывает, следует ли диску миновать его слева, справа, снизу или сверху. Самыми распространёнными мандатори являются одиночные, которые минуют слева или справа; двойные, где путь диска лежит между двумя одиночными объектами; а также двойной с ограниченной высотой – двойной мандатори с верхней границей.

### 804.02 Запрещённые направления

А. Линии мандатори

1. Линия мандатори – это линия на игровой поверхности, обозначенная Директором для индикации того, что диск нарушил мандатори.

2. Если для одиночного мандатори линия не обозначена, она определяется как бесконечная прямая от центра мандатори с запрещённой стороны перпендикулярно прямой, соединяющей этот мандатори с предыдущим, а в случае его отсутствия – с площадкой ти.

3. Если не обозначены линии для двойного мандатори, тогда у каждого из них с запрещённой стороны есть своя прямая, как у одиночного мандатори.

4. Двойной мандатори также может быть ограничен по высоте, в случае чего, третья линия соединяет оба мандатори между собой, а запретная сторона находится сверху или снизу относительно этой линии.

В. Диск нарушил мандатори, если он полностью пересёк линию мандатори со стороны предыдущей позиции и остановился, не вернувшись через неё обратно (если в результате броска или серии бросков диск пересёк линию в обоих направлениях, то считается, что он её не пересекал).

С. Игрок, чей диск нарушил мандатори, получает один штрафной бросок. Позиция следующего броска находится в дроп-зоне для этого мандатори или, если дроп-зона отсутствует, бросок выполняется с предыдущей позиции.

D. Ближайший мандатори, линию которого пересекает прямая между позицией и мишенью, рассматривается как мишень в случае применения правил обозначения позиции, стойки, препятствий и рельефа, за одним исключением - правила п. 806.01 Паттинг-зона.

## 805 Регламентированные положения диска

---

### 805.01 Расположение диска

- A. Брошенный диск принимает положение в том месте, где он впервые остановился.
- B. Брошенный диск считается остановившимся, когда он впервые перестаёт двигаться. Диск в воде или растительности считается остановившимся, если он движется только за счёт естественного движения воды, растительности или ветра.
- C. Если диск останавливается над или под игровой поверхностью, его положение находится на игровой поверхности непосредственно под или над диском.
- D. Если брошенный диск ломается на части, его расположение определяет самый большой осколок.

### 805.02 Диск выше двух метров

- A. Правило двух метров применяется только в рамках п. 805.02. Правило не активно, пока Директор его не задействует. Директор может применить правило двух метров ко всей трассе, к отдельному отрезку или объекту.
- B. В случае, когда действует правило двух метров, и брошенный диск остановился на высоте двух метров и более над поверхностью в границах трассы (от нижней точки диска до игровой поверхности прямо под ним), игрок получает один штрафной бросок. Положением диска становится место на игровой поверхности прямо под диском.
- C. Правило двух метров не относится к диску, поддерживаемому мишенью текущего отрезка.
- D. Если игрок сдвигает (перемещает) диск до того, как будет определена его высота, то будет считаться, что его первоначальное положение было выше двух метров.

### 805.03 Потерянный диск

- A. Диск объявляется потерянным, если игрок не смог найти его в течение трёх минут с момента прибытия к его предполагаемому местоположению. Любой игрок в группе или Судья могут засечь три минуты и должны оповестить группу о начале отсчёта.
- B. Все игроки в группе должны помогать в поисках диска. Неучастие в поисках является нарушением этикета.
- C. Игрок, чей диск объявлен потерянным, получает один штрафной бросок. Следующий бросок осуществляется с предыдущей позиции. Если на отрезке предусмотрена дроп-зона на случай потери диска, то игрок может бросить с дроп-зоны вместо предыдущей позиции.
- D. Если до завершения соревнований выясняется, что потерянный диск был кем-то перемещён или взят, из счёта игрока за этот отрезок вычитаются два броска.
- E. Если на отрезке предусмотрена дроп-зона на случай потери диска, Директор может позволить игрокам сразу пойти на дроп-зону, прибавив два штрафных броска.

## 806 Регламентированные зоны

---

### 806.01 Паттинг-зона

А. Любой бросок в радиусе 10 метров от мишени, измеряя от основания мишени до заднего края маркер-диска, определяется как патт.

В. После выпуска патта игрок должен продемонстрировать полный контроль над своим равновесием позади маркер-диска прежде чем приближаться к мишени. Игрок, не сумевший показать устойчивость, нарушает правило стойки и получает один штрафной бросок.

### 806.02 Границы трассы

А. Вне границ трассы (аут, оби) – это определённая Директором территория, откуда нельзя совершать броски и где нельзя принимать стойку. Линия границ трассы пролегает вне границ трассы. Любая часть трассы находится в границах, если не обозначена как вне границ.

В. Диск находится вне границ, если он очевидно и целиком находится вне границ трассы.

С. Если диск не удаётся найти, его считают потерянным вне границ трассы при наличии веских оснований полагать, что он остановился вне границ трассы.

Если свидетельств этого нет, диск считается потерянным, и игра продолжается согласно правилу 805.03.

Д. Игрок, чей диск оказался вне границ, получает один штрафной бросок. Следующий бросок игрок может совершить:

1. С предыдущей позиции; или,
2. С позиции, отмеченной маркером на игровой поверхности, на удалении до одного метра на перпендикуляре от границы трассы в месте, где диск пересёк границу трассы.
3. Если перпендикуляр, как описано выше, провести невозможно, позиция, отмеченная маркером на игровой поверхности, размещается на удалении до одного метра от места, где диск в последний раз был в пределах трассы.

Вышеуказанные варианты могут быть ограничены Директором только с одобрения официального представителя ПДГА.

С разрешения Директора игрок может выполнить следующий бросок:

4. С предусмотренной дроп-зоны, или
5. С позиции, отмеченной маркером на игровой поверхности на удалении до одного метра на перпендикуляре от границы трассы в месте, ближайшем к расположению диска.

Е. Если диск находится в границах трассы и расположен ближе одного метра к границе, то его позиция может быть перемещена на удаление до одного метра от границы на перпендикуляре между ближайшей точкой на границе трассы и центром диска.

Ф. Граница трассы представляет собой вертикальную плоскость. Отмечая позицию на удалении метра от границы трассы, можно отступить на метр от точки, находящейся выше или ниже на вертикальной плоскости.

Г. Если на отрезке предусмотрена дроп-зона на случай попадания диска вне границ трассы, то Директор может позволить игрокам сразу пойти на дроп-зону, прибавив два штрафных броска.

Н. Если игрок сдвинет свой диск до того, как группа убедится, что он находился в границах трассы, диск считается находящимся вне границ.

### 806.03 Случайная зона

А. Случайная зона – это случайная вода или любой участок, обозначенный Директором как случайная зона перед началом раунда. Случайная вода – это любое скопление воды в пределах трассы, если Директор не объявил иное.

В. Чтобы воспользоваться рельефом из случайной зоны, игрок может переместить позицию по линии игры дальше от мишени в ближайшее место, где возможно принять стойку (если больший рельеф не объявлен Директором).

### 806.04 Зона рельефа

А. Зона рельефа – это определённый Директором участок трассы, с которого нельзя совершать броски, или любой участок в пределах трассы, доступ к которому ограничен действующим законодательством.

К зоне рельефа применяются те же правила, что и при игре вне границ с одним исключением: игроку, чей диск остановился в зоне рельефа, не начисляется штрафной бросок.

### 806.05 Хазард

А. Зона хазард – это определённый Директором участок трассы, попадание в который влечёт начисление штрафного броска.

В. Диск находится в зоне хазарда, если он со всех сторон окружён областью хазарда.

С. Игрок, чей диск находится в зоне хазарда, получает один штрафной бросок. Позиция диска при этом не перемещается.

Д. Если игрок сдвинет свой диск до того, как группа убедится, что он находился не в зоне хазарда, диск считается находящимся в зоне хазарда.

## 807 Завершение отрезка

---

А. Мишень – это приспособление, которое служит для того, чтобы точно и наглядно определить, что отрезок завершён. Мишень-корзина спроектирована так, чтобы улавливать диски и обычно состоит из корзины, цепей и крепёжного кольца, которые закрепляются на штоке. Мишень-объект, как правило, имеет отмеченную область попадания.

В. Чтобы завершить отрезок с **мишенью-корзиной**, игрок должен совершить выпуск диска, и диск должен попасть в мишень между корзиной и нижним краем крепёжного кольца с цепями и остановиться, будучи поддерживаемым мишенью.

С. Чтобы завершить отрезок с **мишенью-объектом**, игрок должен совершить выпуск диска, и диск должен соприкоснуться с отмеченной областью.

## 808 Ведение счёта

---

А. Первый игрок, указанный в карточке, несёт основную ответственность за получение карточек для всей группы.

В. Все игроки группы должны записывать счёт поочерёдно равными долями, если кто-то не вызовётся добровольно вести счёт группы в одиночку, и все в группе согласятся с этим.

С. После каждого завершённого отрезка ведущий записывает счёт каждого игрока в группе таким образом, чтобы каждый результат был ясен всем участникам группы. Любые предупреждения или штрафные броски также должны быть учтены в счёте отрезка.

D. Счётом игрока на отрезке является общее количество бросков, включая штрафные броски. Итоговым счётом за раунд является сумма всех бросков на всех отрезках, плюс любые дополнительные штрафные броски. Запись счёта допускается только цифрами, запись иным способом (равно как и отсутствие записи) влечёт штраф в соответствии с п. 808.G.2.

E. Если есть разногласия относительно счёта, группа обсуждает отрезок и пытается договориться о правильном счёте. Если группе не удаётся прийти к согласию касательно счёта игрока, они обращаются за помощью к Судье или Директору при первой возможности. Если все игроки в группе согласны с тем, что счёт записан некорректно, его можно исправить до сдачи карточки.

F. Все игроки ответственны за сдачу своих карточек не позднее 30 минут после окончания раунда, которое наступает, когда последняя группа на трассе завершает свой финальный отрезок. Несвоевременный возврат карточки ведёт к начислению 2 штрафных бросков к счёту каждого игрока в карточке.

G. После того, как карточка была сдана, итоговый счёт, как записан, становится окончательным, за исключением следующих обстоятельств:

1. Штрафные броски могут быть начислены или вычтены до того, как Директор объявит турнир завершённым, или будут распределены награды.
2. Если итоговый счёт неверен, некорректно записан или отсутствует, к верному счёту добавляются 2 штрафных броска. Эти штрафные броски не начисляются в случае, если счёт был скорректирован из-за других нарушений, обнаруженных уже после сдачи в остальном правильно заполненной карточки.

## 809 Прочие броски

---

### 809.01 Отменённый бросок

A. Ирок имеет право отменить свой последний бросок, предупредив об этом группу. Сам отменённый бросок и один штрафной бросок добавляются в счёт игрока, а следующий бросок выполняется с той же позиции, откуда был совершён отменённый бросок. Любые штрафы, которые принёс отменённый бросок, не учитываются.

### 809.02 Альтернативный бросок

A. Альтернативный бросок – это дополнительный бросок, который не прибавляется к счёту игрока, если он в конечном итоге не использовался для завершения отрезка. Игрок должен оповестить группу об альтернативном броске, прежде чем делать его.

B. Альтернативные броски применяются:

1. Чтобы сэкономить время. Игрок может объявить альтернативный бросок в любой момент, когда:
  - a. Положение диска невозможно быстро определить, поскольку он может быть утерян, находиться вне границ либо мог нарушить мандатори; а также,
  - b. Группа согласна, что альтернативный бросок поможет сэкономить время. Игрок продолжает игру от того из двух бросков, который, по мнению группы или Судьи, установил правильную позицию.
2. Чтобы обжаловать решение группы, когда возможны несколько позиций. Для последующего обжалования игрок может совершить серию альтернативных бросков, чтобы завершить отрезок, если игрок не согласен с решением группы, а Судьи нет поблизости либо, когда игрок хочет обжаловать решение Судьи. Записывается счёт обеих серий бросков. Когда обжалование рассмотрено, только счёт правильной серии бросков засчитывается.

## 809.03 Пробный бросок

А. Пробный бросок – это любой бросок, который сделан не в качестве соревновательной попытки изменить позицию диска, за исключением бросков с целью убрать неиспользуемый диск, либо с целью вернуть диск игроку, если диск пролетает менее пяти метров по воздуху. Падение диска не является пробным броском.

В. Игрок получает один штрафной бросок за каждый пробный бросок. Сам бросок не засчитывается.

## 810 Вмешательство

---

А. Если брошенный диск был сдвинут после того, как остановился в границах трассы, он перемещается туда, где впервые остановился по общему мнению группы. Брошенный диск, остановившийся в любом другом месте, не нуждается в перемещении, и его позиция определяется тем, где он впервые остановился по общему мнению группы.

В. Сдвинутый маркер перемещается в его изначальное расположение по общему мнению группы.

С. Брошенный диск, задевший человека или животное, играется оттуда, где впервые остановился.

Д. Брошенный диск, чья траектория движения была намеренно изменена, располагается в месте контакта по общему мнению группы. Бросавший может на свой выбор играть с получившейся позиции либо перебросить.

Е. Игрок, намеренно помешавший движению диска в любом из следующих случаев, получает два штрафных броска:

1. Изменение траектории движения диска (кроме случаев предотвращения травм) или
2. Перемещение или утаивание брошенного диска, или маркера (кроме случаев идентификации, поиска, маркировки или в соответствии с Разделом 810 Н).

Ф. Если игрок или его инвентарь помешают движению своего собственного диска, игрок получает один штрафной бросок. Диск играется с места остановки. О намеренной помехе смотри 810 Е.

Г. Игрок не должен стоять или оставлять свой инвентарь в месте, где может случиться помеха движению диска. Игрок может потребовать от других отойти или убрать инвентарь, если это может помешать броску. Отказ в просьбе является нарушением этикета.

Н. Диск другого игрока, остановившийся на или позади позиции, может быть перемещён. После броска, диск другого игрока возвращается на место где остановился по общему мнению группы.

## 811 Ошибки

---

А. На игроках лежит ответственность за правильное прохождение трассы. Игрокам перед началом игры следует посетить организационное собрание и узнать обо всех специальных условиях, действующих на трассе, включая дополнительные отрезки, альтернативные площадки ти, альтернативное размещение мишеней, границы трассы, мандатори и дроп-зоны.

В. Ошибка случается, когда игрок не смог корректно завершить последовательность отрезков трассы, либо если он играет с неправильной позиции во время любого из бросков.

С. Если ошибка обнаруживается после сдачи карточек, игрок получает два штрафных броска.

Д. Ошибка не является ни нарушением стойки, ни тренировочным броском.

Е. Игрок, намеренно допустивший ошибку на трассе для получения преимущества над соперниками, может быть дисквалифицирован в соответствии с Разделом 3.03 Руководства по проведению соревнований.

#### Г. Виды ошибок:

1. Неправильная позиция. Игрок сыграл с позиции, которая оказалась неправильной. Например, игрок:

- a. совершил бросок с ти, которая не является правильной площадкой ти для данного отрезка, или
- b. бросил с позиции, отличной от той, которая была результатом предыдущего броска, или
- c. сыграл диск вне границ как будто он был в границах, или
- d. бросил с позиции, установленной предыдущим броском, который нарушил мандатори
- e. сыграл диск в случайной зоне, как если бы она не была случайной зоной.

Если после ошибочного броска не было совершено последующих бросков, ошибочный бросок не добавляется к счёту. Игрок бросает с правильной позиции и получает один штрафной бросок за ошибку. Если последующий бросок был сделан после ошибочного броска, игрок продолжает игру и получает два штрафных броска за ошибку.

2. Ошибочная мишень. Игрок завершил отрезок на мишени, которая не является правильной мишенью для данного отрезка. Если последующих бросков им не было сделано, игра продолжается с этой же позиции. Если мишень является корзиной, тогда диск находится над игровой поверхностью, и игра продолжается в соответствии с Разделом 05.01 С. Если игрок бросил со следующей ти, к результатам отрезка добавляется два штрафных броска за ошибку.

3. Неуспешное завершение отрезка. Игрок закончил раунд или начал следующий отрезок, не завершив предыдущий. Счёт за ошибочный отрезок складывается из количества бросков на отрезке, плюс один для завершения отрезка, плюс два штрафных броска за ошибку. Намеренное незавершение отрезка ведёт к выбыванию из соревнований.

4. Ошибочная последовательность отрезков. Игрок завершил игру на отрезке в неверном порядке. Игрок продолжает игру на трассе в правильной последовательности. Вне зависимости от количества отрезков, сыгранных игроком в неверной последовательности в течение раунда, два броска добавляются к его итоговому счёту раунда за ошибку. Счёт за все завершённые отрезки остаётся как есть.

5. Пропуск отрезка из-за опоздания или отсутствия. Если игрока нет перед броском, когда наступает его очередь, и он не появляется в течение 30 секунд, игрок больше не бросает на данном отрезке. Счёт игрока на данном отрезке составляет пар плюс четыре. Пар – это предполагаемый счёт опытного диск-гольфиста на данном отрезке при безошибочной игре в нормальных погодных условиях, как определено Директором. См. Раздел 1.05 В Руководства по проведению соревнований для определения позднего прибытия.

6. Брошенный отрезок. По завершении раунда игрок проигнорировал один или несколько отрезков. Игрок получает счёт пар плюс четыре за каждый несыгранный отрезок.

7. Неправильный отрезок. Игрок завершил отрезок, который не является частью трассы для этого раунда, вместо корректного отрезка на трассе. Два штрафных броска добавляются к счёту игрока на этом отрезке.

8. Лишний отрезок. Игрок завершил отрезок, который не является частью трассы в этом раунде. Два штрафных броска добавляются к итоговому счёту. Броски на лишнем отрезке не считаются.

9. Неправильный стартовый отрезок или группа. Игрок начал играть на отрезке или с группой иными, нежели было предписано. Игрок продолжает игру, и два броска добавляются к его счёту на первом сыгранном отрезке.

## 812 Этикет

---

А. Игроку нельзя:

1. Бросать, если его бросок может кого-либо ранить или отвлечь другого игрока; или
2. Бросать вне очереди без разрешения или, когда это повлияет на других игроков; или
3. Демонстрировать неуважительное или неспортивное поведение, например,
  - a. Кричать (если он не предупреждает кого-либо об опасности получить удар диском)
  - b. Ругаться
  - c. Повреждать парковое оборудование или инвентарь игроков
  - d. Двигаться или разговаривать во время броска другого игрока
  - e. Обгонять дальнего игрока
4. Оставлять инвентарь там, где он может помешать другим игрокам или прервать движение брошенного диска
5. Оставлять мусор, в том числе окурки
6. Беспokoить сигаретным дымом других игроков

В. Игрок обязан:

1. Выполнять действия, предписанные данными правилами, включая:
  - a. Помощь в поисках диска;
  - b. По просьбе убирать свой инвентарь;
  - c. Корректное ведение счёта.
2. Наблюдать за бросками других игроков в группе для обеспечения исполнения правил и для помощи в обнаружении дисков.

С. Игрок получает предупреждение за первое нарушение правил этикета. Каждое последующее нарушение правил этикета данным игроком в том же раунде приводит к начислению одного штрафного броска. Нарушение этикета может быть объявлено или подтверждено любым из затронутых таким действием игроков или Судьёй. Повторные нарушения этикета могут закончиться дисквалификацией Директором.

## 813 Инвентарь

---

### 813.01 Запрещённый диск

А. Используемые в игре диски должны соответствовать Техническому стандарту ПДГА.

В. Диск, который после производства был модифицирован так, что его оригинальные лётные характеристики были улучшены, запрещён. Исключение составляет естественный износ в процессе использования и умеренная шлифовка диска для сглаживания шероховатостей и зазубрин. Чрезмерно шлифованные диски, либо покрашенные веществом с определяемой толщиной запрещены. Установка приспособлений для лёгкого поиска диска (например, лампочек, лент или мелового порошка) разрешено только если Директором объявлена игра в тёмное время суток или в снежную погоду.

С. Диск с трещиной или отверстием запрещён.

Д. Диск, оспоренный другим игроком, запрещён, если впоследствии не одобрен Директором.

Е. Игрок получает два штрафных броска, если в течение раунда бросает запрещённый диск. Игрок, повторно бросивший запрещённый диск, может быть дисквалифицирован в соответствии с Разделом 3.03 Турнирного руководства ПДГА.

Г. Все диски, кроме мини-маркера, должны иметь уникальную подпись. Игрок получает предупреждение за первый бросок неподписанного диска. Игрок получает один штрафной бросок за каждый последующий бросок неподписанного диска.

### 813.02 Запрещённые приспособления

А. Игрок не может использовать приспособления, которые напрямую помогают ему осуществлять бросок. Приспособления, которые уменьшают или предотвращают повреждения кожи (такие как перчатки, тейпы, бинды или бинты) разрешены. Размещение объектов для помощи прицеливанию не разрешается. Полотенце, подкладка или аналогичный предмет может быть помещён на позицию, если его толщина не превышает одного сантиметра в сжатом состоянии.

В. Приспособление, оспоренное другим игроком, запрещено, если впоследствии не одобрено Директором.

С. Игрок получает два штрафных броска, если в течение раунда был уличён в использовании запрещённого приспособления. Игрок, повторно использовавший запрещённое приспособление, может быть дисквалифицирован в соответствии с Разделом 3.03 Турнирного руководства ПДГА.