

# PDGA-ova službena pravila disk golfa



Ricky Wysocki  
PDGA #38008

# PDGA



PROFESSIONAL  
DISC GOLF  
ASSOCIATION

## Copyright

PDGA zadržava sva autorska prava na ovu knjigu i sve njene varijante. Primjerci knjige prodaju se kako bi se pokrili troškovi izrade i mogu se kupiti u uredu PDGA-a ili na [www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com). Udruženja koja su članovi PDGA-a imaju dozvolu prevesti ova pravila na svoj jezik pod uvjetom da ih ne izmijene ili opovrgnu. Izvršni direktor PDGA-a mora dobiti obavijest da su pravila prevedena i objavljena te mora dobiti jedan primjerak.

PDGA je neprofitna organizacija na koju se odnosi Poglavlje 501 (c)(4) Zakona o internom dohotku SAD-a, a njeno sjedište nalazi se na adresi:

Alamo Corporate Center  
102 S. Tejan Street, Suite 800  
Colorado Springs, CO 80903

## Administrativni uredi PDGA-a

International Disc Golf Center  
3828 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802  
[www.pdga.com](http://www.pdga.com)  
[www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com)  
[office@pdga.com](mailto:office@pdga.com)  
706.261.6342  
706.261.6347 (fax)

## Zahvale

Zahvale idu članovima PDGA-ovog Odbora za pravila koji su pomogli s ovim izdanjem:

Conrad Damon (predsjednik)  
Steve West  
Shawn Sinclair  
Peter Bygde  
Rick Voakes  
Neil Crellin  
Harold Duvall  
John Hernlund

Dizajn: Neal Dambra  
Fotografije na naslovnici: Stuart Mullenberg

**Prijedloge za poboljšanje dokumenta u sljedećem izdanju moguće je poslati u pisanom obliku na adresu:**

Conrad Damon  
International Disc Golf Center  
3828 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802  
[rules@pdga.com](mailto:rules@pdga.com)

S engleskoga prevela: Martina Vojković  
Prilagodio: Aki Aleksandar Vucković  
Sudjelovali: Tomislav Gorički i  
Dinko Šimenc  
Grafička obrada i tisak hrvatskog izdanja: Saša Kušter



<b>800 Opis igre</b>	<b>1</b>
<b>801 Primjena pravila</b>	<b>1</b>
801.01 Pravednost.....	1
801.02 Stupanje na snagu.....	2
801.03 Žalbe .....	2
<b>802 Izvođenje bacanja</b>	<b>3</b>
802.01 Bacanje .....	3
802.02 Redoslijed igranja.....	3
802.03 Prekoračenje vremena .....	4
802.04 Početno bacanje (engl. Teeing Off).....	4
802.05 Mjesto mirovanja diska(engl. lie).....	4
802.06 Označavanje mjesta mirovanja diska.....	5
802.07 Položaj pri bacanju .....	5
<b>803 Prepreke i zaobilaženje prepreka</b>	<b>6</b>
803.01 Uklanjanje prepreka .....	6
803.02 Zaobilaženje prepreka.....	6
803.03 Nanošenje štete na terenu .....	7
<b>804 Propisani smjerovi igre</b>	<b>7</b>
804.01 Obavezni smjerovi i predmeti.....	7
804.02 Zabranjeni pravci.....	7
<b>805 Regulirane pozicije</b>	<b>8</b>
805.01 Određivanje pozicije.....	8
805.02 Disk iznad dva metra.....	8
805.03 Izgubljeni disk.....	8
<b>806 Regulirana područja</b>	<b>9</b>
806.01 Područje puttanja .....	9
806.02 Izvan terena .....	9
806.03 Dopušteno područje (engl. Casual area) .....	10
806.04 Područje uzmarka (engl. Relief area).....	10
806.05 Hazard.....	10

<b>807</b>	<b>Dovršavanje staze</b>	<b>11</b>
<b>808</b>	<b>Bodovanje i rezultat</b>	<b>11</b>
<b>809</b>	<b>Ostala bacanja</b>	<b>12</b>
809.01	Napušteno bacanje (engl. Abandoned throw).....	12
809.02	Privremeno bacanje (engl. Provisional throw).....	12
809.03	Praktično bacanje .....	13
<b>810</b>	<b>Ometanja</b>	<b>13</b>
<b>811</b>	<b>Pogrešna igra (engl. Misplay)</b>	<b>14</b>
<b>812</b>	<b>Kulturno ponašanje</b>	<b>16</b>
<b>813</b>	<b>Oprema</b>	<b>17</b>
813.01	Nedopušteni disk .....	17
813.02	Nedopuštena pomagala/uređaji.....	17
<b>DODATAK A: Igra za staze</b>		<b>18</b>
A.01	Općenito .....	18
A.02	Redoslijed igre.....	18
A.03	Kazne.....	18
A.04	Bodovanje i rezultat .....	18
A.05	Predaja .....	18
A.06	Pobjeda.....	19
<b>DODATAK B: Parovi i timska igra</b>		<b>19</b>
B.01	Općenito .....	19
B.02	Redoslijed igre.....	19
B.03	Kazne.....	19
B.04	Lie.....	20
B.05	Formati.....	20
<b>DODATAK C: Resursi</b>		<b>22</b>
<b>DODATAK D: Konverzije</b>		<b>22</b>
<b>DODATAK E: Indeks</b>		<b>23</b>



# PDGA-ova službena pravila disk golfa

## 800 Opis igre

Cilj disk golfa je proći sve staze na terenu sa što je manje moguće bacanja diska. Teren se obično sastoji od devet ili osamnaest staza od kojih se svaka zasebno računa kod bodovanja.

Igra na svakoj stazi započinje na početnoj točki (engl. tee) i završava u košu ili meti. Nakon što bacač baci disk s početne točke, svako sljedeće bacanje radi se s mjesta gdje je disk došao u stanje mirovanja (engl. lie) prilikom prethodnog bacanja. Nakon završetka pojedine staze, igrač odlazi do početne točke sljedeće staze i tako redom dok ne prođe sve staze na terenu.

Teren za disk golf obično se postavlja unutar i oko šumovitih predjela s raznolikim terenom što predstavlja prirodne prepreke putanji diska. Igrač ne smije ni na koji način mijenjati postavljeni teren s ciljem da smanji težinu staze. Igrači moraju igrati na terenu kakav ih je dočekao i bacati disk s lie-a osim ako je drugačije određeno ovim pravilima.

## 801 Primjena pravila

### 801.01 Pravednost

- A. Ova pravila napisana su s ciljem promicanja pravedne igre za sve igrače disk golfa. Pravila je potrebno koristiti tako da se primijeni ono pravilo koje najizravnije odgovara danoj situaciji. Ako pravila ne pokrivaju određeni sporni element, odluka se donosi na temelju pravednosti. Vrlo često moguće je logično proširiti područje primjene najbližeg primjenjivog pravila ili načela sadržanih u pravilima što će poslužiti kao smjernica u određivanju pravednog postupka.

## 801.02 Stupanje na snagu

- A. Igrači se formiraju u grupe da bi zajednički igrali na stazama i na taj način provjeravali rezultate i osigurali da se igra odvija u skladu s pravilima. Svaka odluka donesena na razini grupe mora imati podršku većine članova grupe.
- B. Od igrača se očekuje da prijave kršenje pravila kada je očito da je do toga došlo. Kršenje pravila potrebno je prijaviti odmah kako bi se moglo provesti potrebne mjere (osim u slučaju pogrešne igre (engl. misplays)).
- C. Igrač u određenoj grupi može prijaviti ili potvrditi da je igrač prekršio određeno pravilo tako što će obavijestiti sve igrače u toj grupi o tome.
- D. Davanje [upozorenja] igraču je inicijalna mjera koja se poduzima za kršenje određenih pravila, a ukoliko igrač nastaviti kršiti pravila dobiva kaznena bacanja. Prijava kršenja pravila koja rezultira upozorenjem ne treba biti dodatno potvrđena kako bi stupila na snagu. Upozorenja se ne prenose iz jednog kruga u drugi, kao ni u doigravanje (engl. playoff).
- E. Prijava kršenja pravila koja rezultira jednim ili više kaznenim bacanjem može stupiti na snagu samo ako tu prijavu potvrdi još jedan igrač u grupi ili službena osoba turnira. [Kazneno bacanje] je bacanje koje se dodaje rezultatu igrača zbog kršenja pravila ili premještanja mjesta gdje je disk došao u stanje mirovanja (engl. lie) kako je navedeno pravilom.
- F. [Službena osoba turnira] ili [Službena osoba] je osoba koja ima ovlaštenje Direktora da prosuđuje o tome poštuju li se pravila tijekom igre. Službena osoba može prijaviti ili potvrditi kršenje pravila od strane bilo kojeg igrača. Kršenje pravila koje prijavi Službena osoba nije potrebno potvrditi kako bi stupilo na snagu. Službena osoba koja sudjeluje u igri ne mora ujedno imati ulogu službene osobe prema igračima koji su u njegovoj/njezinoj diviziji.
- G. [Direktor] je osoba koja je zadužena za turnir ili događanje. Direktor može biti Direktor turnira (DT), Direktor terena ili Direktor lige. Samo direktor može diskvalificirati igrača. Odluke koje donese Direktor su konačne.
- H. Bacanje ili radnja koji su kažnjivi prema više od jednog pravila igraju se prema onom pravilu koje nosi više kaznenih bacanja; ili u slučaju kršenja pravila koja podrazumijevaju isti broj kaznenih bacanja, primjenjuje se pravilo koje je prekršeno prvo.

## 801.03 Žalbe

- A. Kada grupa ne može donijeti većinsku odluku, donesena odluka se tada temelji na tumačenju koje je najblaže za bacača.
- B. Igrač se može žaliti protiv odluke grupe Službenoj osobi ili protiv odluke Službene osobe Direktoru na način da jasno i brzo izrazi grupi da ima tu namjeru. Ako su Službena osoba ili Direktor odmah dostupni, grupa se može

odmaknuti u stranu i dozvoliti ostalim grupama da nastave s igrom dok traje saslušanje žalbe.

- C. Ako Službena osoba ili Direktor nisu odmah dostupni, igrač može odigrati privremena bacanja (engl. Provisional throws) za svaki moguci ishod te se kasnije žaliti protiv odluke Službenoj osobi ili Direktor u kada bude prikladno.
- D. Ako odluka bude poništena, Službena osoba ili Direktor mogu prilagoditi bodove koje je igrač postigao u skladu s ispravnim tumačenjem pravila. U protivnom, Direktor može zatražiti od igrača da ponovo odigra jednu ili više staza. Odluke koje donese Direktor su konačne.

## 802 Izvođenje bacanja

### 802.01 Bacanje

- A. [Bacanje] je zamah i otpuštanje diska kako bi on promijenio svoj položaj. Broji se svako bacanje koje je učinjeno s natjecateljskom namjerom da se promijeni mjesto gdje je bačeni disk došao u stanje mirovanja (engl. lie).

### 802.02 Redoslijed igranja

- A. Redoslijed bacanja s početne točke prve staze je redoslijed kojim su igrači navedeni na tablicama za rezultate.
- B. Redoslijed bacanja na svim sljedećim početnim točkama određuje se na temelju rezultata postignutih na prethodnim stazama tako da igrač s najmanjim postignutim rezultatom baca prvi i tako redom. Neriješeni rezultat ne mijenja redoslijed bacanja.
- C. Jednom kada svi igrači budu na mjestu bacanja koje je različito od početne točke, igrač čije je mjesto bacanja najudaljenije od koša ([najudaljeniji bacač]) je sljedeći u redoslijedu bacanja.
- D. Ako igrač ponovno baca s istog mjesta, ili izvodi ponovljeno bacanje (engl. Rethrow) , taj igrač ostaje sljedeći u redoslijedu bacanja. [Ponovljeno bacanje] je dodatno bacanje s istog mjesta koje se izvodi umjesto prvobitnog bacanja.
- E. Kako bi se osiguralo da igra nesmetano teče, igrač koji po redoslijedu nije sljedeći može bacati ako mu to dopusti igrač koji je sljedeći, ili ako bacanje neće imati utjecaja na sljedećeg igrača.
- F. Bacanje izvan redoslijeda je kršenje kulturnog ponašanja u igri.
- G. Na natjecanju, ni jedna grupa ne smije preskočiti grupu ispred sebe osim ako to ne odluči Službena osoba, ili ako grupa koja je ispred ne stoji sa strane u skladu s pravilima.

### **802.03 Prekoračenje vremena**

- A. Igrač je prekoračio vrijeme ako je prisutan i nije bacio u roku od 30 sekundi:
- nakon što je prethodni igrač bacio disk, i
  - nakon što je imao dovoljno vremena na dođe do i odredi lie, i
  - nakon što je sljedeći u redosljedju bacanja, i
  - nakon što je područje igranja čisto i bez ikakvih smetnji.
- B. Igrač kojem je potrebno previše vremena za bacanje dobit će upozorenje pred prvi prekršaj. Igrač kojem i dalje treba previše vremena za bacanje nakon što je dobio upozorenje tijekom jedne te iste runde dobiva jedno kazneno bacanje. Vidi 811.F.5 za slučaj igrača koji je odsutan kada je njegov red za bacanje.

### **802.04 Početno bacanje (engl. Teeing Off)**

- A. Igra započinje bacanjem na svakoj stazi tako što igrač baca disk s mjesta unutar površine koju obuhvaća početna točka određene staze. [Površina koju obuhvaća početna točka (engl. teeing area)], ili [početna točka (engl. tee)], je područje omeđeno rubovima podloge početne točke (engl. tee pad), ako postoji. U suprotnom, računa se da se ta površina početne točke proteže tri metra okomito od označene linije početne točke. [Linija početne točke] je linija na početku spomenute površine ili linija između vanjskih rubova dvije oznake početne točke.
- B. U trenutku otpuštanja diska iz ruke, igrač mora imati barem jednu uporišnu točku unutar površine početne točke, a sve uporišne točke moraju biti unutar te površine. [Uporišna točka] je bilo koji dio tijela igrača koji je u trenutku otpuštanja diska iz ruke u kontaktu s površinom igranja ili bilo kojim drugim predmetom koji pruža uporište. Igraču je dopušteno imati uporišnu točku izvan površine početne točke prije ili kasnije, ali ne i u trenutku otpuštanja diska iz ruke.
- C. Igrač koji prekrši pravilo 802.04.B počinio je prekršaj pogrešnog položaja za bacanje (engl. stance) i kažnjen je jednim kaznenim bacanjem.

### **802.05 Mjesto mirovanja diska(engl. lie)**

- A. [Mjesto mirovanja (engl. lie)] je mjesto na igračkoj površini na kojem igrač zauzima položaj kako bi bacio disk. [Igračka površina] je površina, uobičajeno zemlja, na kojoj igrač može stajati i na kojoj može zauzeti položaj za bacanje. Igračka površina može postojati iznad ili ispod neke druge igračke površine. Ako nije jasno je li određena površina ujedno i igračka površina, odluku o tome donosi Direktor ili Službena osoba.
- B. Mjesto mirovanja (engl.lie) za prvo bacanje na stazi je površina početne točke (engl. teeing area).



- C. Drop zona je isto mjesto mirovanja. [Drop zona] je područje na terenu, koju je odredio Direktor, a s kojeg se izvodi bacanje pod određenim uvjetima. Drop zona se obilježava i s nje se igra na način sličan obilježavanju i igranju s početne točke. Područje početne točke može se koristiti kao drop zona.
- D. U svim drugim slučajevima, mjesto mirovanja gdje se bačeni disk umirio (lie) je pravokutnik koji je 20 cm širok i 30 cm dubok, centriran na liniji igre iza stražnjeg ruba marker-diska. [Linija igre] je zamišljena linija na igračkoj površini koja se proteže od središta cilja kroz i iza središta marker-diska. [Marker-disk], ili [marker], je disk koji se koristi za obilježavanje lie-a prema pravilu 802.06.

## **802.06 Označavanje mjesta mirovanja diska**

- A. Pozicija bačenog diska unutar terena označava mjesto mirovanja diska.
- B. U suprotnom, igrač može označiti lie tako što će staviti marker na teren pri čemu će taj mini disk dodirivati prednju stranu bačenog diska na liniji igre. [Mini marker-disk] je mali disk koji se ne koristi u igri, a usklađen je s PDGA-ovim tehničkim standardima za mini marker-diskove.
- C. Kada bačeni disk padne izvan terena, ili kada je prema pravilima potrebno pomaknuti lie, igrač obilježava to mjesto stavljanjem mini marker-diska u skladu s primjenjivim pravilom.
- D. Označavanje lie-a na bilo koji drugi način suprotan gore navedenom smatra se kršenjem pravila označavanja. Igrač će dobiti upozorenje kada prvi put prekrši pravilo označavanja. Igrač dobiva po jedno kazneno bacanje za svako sljedeće kršenje bilo kojeg pravila o označavanju tijekom runde.

## **802.07 Položaj pri bacanju**

- A. Ako je lie obilježen markerom, prilikom bacanja igrač:
  - 1. mora imati barem jednu uporišnu točku koja je u dodiru s lie-om, i
  - 2. ne smije imati ni jednu uporišnu točku koja bi bila ispred stražnjeg ruba markera u odnosu na cilj, i
  - 3. mora imati sve uporišne točke unutar terena.
- B. Drop zona igra se kao i početna točka. Vidi 802.04.B.
- C. Igrač koji prekrši pravilo 802.07.A ili 802.07.B prekršio je pravilo pravilnog položaja kod bacanja i dobiva jedno kazneno bacanje.

# 803 Prepreke i zaobilaženje prepreka

## 803.01 Uklanjanje prepreka

- A. Igrač mora odabrati položaj za bacanje koji će zahtijevati najmanje pomicanja bilo kakvih prepreka koje su sastavni dio terena. Jednom kada zauzme položaj za bacanje, igrač ne smije pomicati prepreke kako bi napravio mjesta za izvođenje bacanja. Dozvoljeno je da igrač slučajno pomakne određenu prepreku prilikom samog zamaha kod izvođenja bacanja.
- B. Igrač ne smije pomaknuti ni jednu prepreku na terenu osim u sljedećim slučajevima:
1. Igrač može pomaknuti usputne prepreke koje se nalaze na ili iza lie-a. [Usputna prepreka] je bilo kakav predmet ili skup nepovezanih stvari (kao što je kamenje, lišće, grančice ili otkinute grane), ili bilo kakvi drugi predmeti koje odredi Direktor.
  2. Igrač može zatražiti od ostalih ljudi da se pomaknu ili da pomaknu svoje stvari.
  3. Igrač može vratiti na ispravno mjesto opremu koja se nalazi na terenu, uključujući pomicanje prepreka.
- C. Ako igrač pomakne bilu koju prepreku na terenu na način koji nije dozvoljen prema iznad navedenim pravilima dobiva kazneno bacanje.

## 803.02 Zaobilaženje prepreka

- A. Igrač može dobiti pravo da zaobiđe sljedeće prepreke koje su na ili iza lie-a: motorna vozila, opasni insekti ili životinje, ljudi ili bilo koji predmet ili područje koje odredi Direktor. Kako bi dobio mogućnost zaobilaženja prepreke, igrač može obilježiti novo mjesto koje se nalazi na liniji igre, udaljenije od koša, na najbližem mjestu s kojeg se može zaobići prepreku.
- B. Ako velika kruta prepreka sprečava igrača u zauzimanju pravilnog položaja za izvođenje bacanja iza marker-diska ili u označavanju diska iznad ili ispod terena, igrač može označiti novi lie odmah iza te prepreke na liniji igre.
- C. Ako igrač zaobiđe prepreku na bilo koji drugi način koji nije iznad opisan dobiva kazneno bacanje.
- D. Igrač može u bilo koje vrijeme opcionalno koristiti mogućnost zaobilaženja prepreka tako što će to najaviti ostalima u grupi. U tom slučaju može premjestiti lie na način da obilježi novo mjesto koje je udaljenije od koša, a i dalje je na liniji igre. Igrač dobiva jedno kazneno bacanje.
- E. Kazneno bacanje se ne dobiva ako igrač opcionalno koristi mogućnost zaobilaženja prepreka nakon što je dobio kazneno bacanje jer je bacio disk izvan terena ili prekršio Pravilo dva metra.

### **803.03 Nanošenje štete na terenu**

- A. Igrač koji namjerno ošteti bilo koji dio terena dobit će dva kaznena bacanja. Igrač također može biti diskvalificiran s turnira u skladu s Poglavljem 3.3 Priručnika o natjecanju.

## **804 Propisani smjer igre**

### **804.01 Obavezni smjerovi i predmeti**

- A. [Obavezan smjer igre] ograničava putanju diska na njegovom putu do cilja. Taj pravac definiraju jedan ili više obaveznih predmeta. Svaki [obavezni predmet ili manda] pokazuje da li obavezni smjer igre prolazi lijevo, desno, ispod ili iznad tog predmeta. Najčešće mande su: [jednostruka manda], koja definira obavezan smjer igre na desno ili na lijevo; [dvostruka manda] koja definira obavezni smjer igre između dvije jednostruke mande i [visinom ograničena dvostruka manda] koja daje i gornju granicu dvostrukoj mandi.

### **804.02 Zabranjeni pravci**

- A. Obavezne linije
1. Obavezna linija je linija na terenu koju postavlja Direktor, a koja označava kada disk promaši mandu.
  2. Ako za jednostruku mandu nije označena linija, ona se definira kao ravna linija koja se neograničeno proteže od centra mande na neispravnoj strani, okomito na liniju koja spaja prethodnu mandu ili početnu točku.
  3. Ako za dvostruku mandu nisu označene linije, tada postoje dvije linije, jedna za svaki obavezni predmet. Svaka linija definirana je kao što je gore navedeno u slučaju jednostrukih mandi.
  4. Dvostruka manda može biti ograničena i visinom, a u tom slučaju postoji i treća linija koja spaja dvije mande s tim da je neispravna strana bilo iznad ili ispod linije.
- B. Bacanje je promašilo mandu ako je, iz smjera početne točke, potpuno prešlo obaveznu liniju i disk je došao u stanje mirovanja a da se nije vratio natrag preko linije (bacanje ili niz bacanja koji pređu liniju u oba smjera ne smatraju se bacanjima koja su prešla liniju).
- C. Igrač koji prilikom bacanja diska promaši mandu dobiva jedno kazneno bacanje. Mjesto za sljedeće bacanje je drop zona za tu mandu ili, ako drop zona nije određena, prethodni lie.
- D. Najbliža manda čiju obaveznu liniju presijeca linija između lie-a i cilja smatra se ciljem za primjenjivanje svih pravila koja se tiču označavanja lie-a, položaja tijela

kod izvođenja bacanja, prepreka i mogućnosti zaobilaženja prepreka uz jednu iznimku: 806.01 Područje puttanja.

## 805 Regulirane pozicije

### 805.01 Određivanje pozicije

- A. Bačeni disk određuje [poziciju] na mjestu gdje je prvo došao u stanje mirovanja.
- B. Smatra se da je bačeni disk došao u stanje mirovanja kada se prvi puta prestane kretati. Za disk koji je pao na vodu ili lišće smatra se da je došao u stanje mirovanja kada se pomiče samo zbog kretanja vode, lišća ili vjetera.
- C. Ako disk prvi puta dođe u stanje mirovanja iznad ili ispod terena, tada je njegova pozicija na terenu izravno ispod ili iznad diska.
- D. Ako se disk razbije u komadiće, najveći dio razbijenog diska smatra se njegovom pozicijom.

### 805.02 Disk iznad dva metra

- A. [Pravilo dva metra] odnosi se na pravila u okviru 805.02. Ono nije na snazi osim ako Direktor ne izjavi suprotno. Direktor može proglasiti da je pravilo dva metra na snazi za cijeli teren, za određene staze i/ili za pojedine predmete.
- B. Ako je pravilo dva metra na snazi kada disk dođe u stanje mirovanja najmanje dva metra iznad granice terena (mjereći od najniže točke diska do terena točno ispod), igrač dobiva jedno kazneno bacanje. Pozicija diska je tada na terenu točno ispod diska.
- C. Disk koji je u košu koji se gađa na toj stazi, ne podliježe pravilu dva metra.
- D. Ako igrač koji baca pomakne disk prije nego što je određena udaljenost, smatra se da je disk došao u stanje mirovanja na razdaljini većoj od dva metra.

### 805.03 Izgubljeni disk

- A. Disk se proglašava izgubljenim ako ga igrač ne može locirati u roku od tri minute od dolaska na mjesto gdje je mislio da će biti. Bilo koji igrač u grupi ili Službena osoba mogu započeti s odbrojanjem vremena od tri minute te moraju obavijestiti ostale u grupi da je odbrojanje počelo.
- B. Svi igrači u grupi moraju pomagati u traženju diska. Ukoliko to ne učine, to se smatra kršenjem kulturnog ponašanja u igri.
- C. Igrač čiji disk je proglašen izgubljenim dobiva jedno kazneno bacanje. Sljedeće bacanje izvodi s prethodnog lie-a. Ako je određena drop zona za izgubljene diskove na stazi, igrač može bacati iz te zone umjesto s prethodnog lie-a.

- D. Ako se prije završetka turnira otkrije da je disk igrača koji je proglašen izgubljenim zapravo pomaknut ili ga je netko uzeo, tom se igraču oduzimaju dva bacanja na toj stazi iz rezultata.
- E. Ako je određena drop zona za izgubljene diskove, Direktor može dozvoliti igračima da idu direktno na tu zonu, ali uz kaznu od dva kaznena bacanja.

## 806 Regulirana područja

### 806.01 Područje puttanja

- A. Svako bacanje s udaljenosti unutar 10 metara od cilja, mjereći od stražnje strane marker-diska do baze cilja, je [putt].
- B. Nakon putta, igrač mora zadržati potpunu kontrolu svoje ravnoteže iza marker-diska prije nego što se pomakne naprijed prema cilju. Igrač koji to ne učini, prekršio je pravilo pravilnog položaja tijela i dobiva jedno kazneno bacanje.

### 806.02 Izvan terena

- A. Područje [izvan terena] je područje koje je odredio Direktor kao područje s kojeg se ne može igrati i na kojem se ne može zauzeti položaj za bacanje. Linija područja izvan terena je dio tog područja. Svako područje terena koje nije izvan terena je [unutar terena].
- B. Disk je izvan terena ako je njegova pozicija jasno i potpuno okružena površinom izvan terena.
- C. Disk koji nije moguće pronaći smatra se izvan terena ako postoje neosporivi dokazi da je disk došao u stanje mirovanja na površini izvan terena. Ako ne postoje neosporivi dokazi, disk se smatra izgubljenim i igra se nastavlja prema pravilu 805.03.
- D. Igrač čiji je disk izvan terena dobiva jedno kazneno bacanje. Igrač zatim može izvesti sljedeće bacanje s:
  - 1. prethodnog lie-a, ili
  - 2. lie-a koji je označen marker-diskom stavljenim na teren na bilo kojoj točki na liniji od jednog metra koja je okomita na liniju koja označava područje izvan terena na onom mjestu gdje je disk zadnje bio unutar terena, ili
  - 3. ako okomiti lie kao što je opisano gore nije dostupan, lie-a koji je označen marker-diskom na terenu u točki koja je najbliža mjestu gdje je disk zadnje bio unutar terena i koji je udaljeni do jedan metar od bilo kojeg područja izvan terena.Gore navedene opcije za područje izvan terena može ograničiti Direktor, ali samo uz prethodno odobrenje od PDGA-ovog menadžera turnira.

Prema odluci Direktora, igrač može dodatno odabrati hoće li izvesti sljedeće bacanje s:

4. mjesta unutar imenovane drop zone, ili
  5. lie-a koji je označen marker-diskom na terenu na bilo kojoj točki na liniji od jednog metra koja je okomita na liniju koja označava područje izvan terena koja je najbliža poziciji diska.
- E. Ako je pozicija bačenog diska unutar terena i unutar jednog metra od linije izvan terena, lie se može premjestiti na novo mjesto na bilo kojoj točki linije od jednog metra koja se proteže okomito od najbliže točke na liniji izvan terena i prolazi kroz centar bačenog diska.
- F. Linija koja omeđuje vanjski teren i vertikalna ravnina.
- Kada se mora označiti gore ili dolje unutar jednog metra od linije koja označava područje izvan terena, uzmak od jednog metra može se uzeti s bilo koje točke gore ili dolje na toj vertikalnoj ravnini.
- G. Ako postoji drop zona za područje izvan terena, Direktor može dozvoliti igračima da idu direktno na tu zonu, ali pod cijenu dva kaznena bacanja.
- H. Ako bacač pomakne disk prije nego što je potvrđeno nalazi li se disk izvan terena, smatra se da je disk bio izvan terena.

### **806.03 Dopušteno područje (engl. Casual area)**

- A. [Dopušteno područje] je dopuštena vodena površina, ili bilo koje drugo područje koje je specifično određeno kao dopušteno od strane Direktora prije početka runde. [Dopuštena vodena površina] je bilo kakva vodena površina koja se nalazi unutar terena, a za koju Direktor nije eksplicitno rekao da se koristi za igru.
- B. Kako bi igrač mogao zaobići ovakvo dopušteno područje, mjesto bacanja može se premjestiti na najbliže mjesto koje je udaljenije od cilja i koje je na liniji igre, na najbližoj točki koja omogućuje igraču da zaobiđe spomenuto područje osim ako Direktor ne najavi veće dopušteno područje (engl. greater casual relief).

### **806.04 Područje uzmarka (engl. Relief area)**

- A. [Područje uzmarka] je područje koje je odredio Direktor kao mjesto s kojeg se ne može bacati disk, ili bilo koje područje unutar terena kojem igrači ne smiju pristupiti prema zakonu. Područje uzmarka u igri se tretira kao područje izvan terena s iznimkom da igrač čiji disk dođe u stanje mirovanja na takvom području ne dobiva kazneno bacanje.

### **806.05 Hazard**

- A. [Hazard] je područje određeno od strane Direktora koje podrazumijeva kazneno bacanje.

- B. Disk se nalazi u hazardu ako je njegova pozicija jasno i potpuno okružena hazardom.
- C. Igrač čiji se disk nalazi u hazardu dobiva jedno kazneno bacanje. Lie se ne premješta.
- D. Ako igrač koji izvodi bacanje pomakne disk prije nego što je potvrđeno nalazi li se u hazardu, smatra se da disk je u hazardu.

## 807 Dovršavanje staze

- A. [Cilj ili meta](engl. target) je naprava čija je svrha jasno označiti završetak bacanja na stazi. [Koš](engl. Basket target) je izrađen na način da hvata diskove i generalno se sastoji od košare, lanaca i držača za lance koji su postavljeni na stup. [predmetna meta](engl. Object target) u pravilu ima označeno mjesto cilja.
- B. Kako bi završio stazu na kraju koje je koš, igrač mora otpustiti disk koji mora ući u cilj iznad vrha košare i ispod dna držača za lance te doći u stanje mirovanja dodirivajući koš.
- C. Kako bi završio stazu na kraju koje je predmet kao cilj, igrač mora otpustiti disk, a disk mora udariti o označeni cilj na predmetu.

## 808 Bodovanje i rezultat

- A. Igrač koji je prvi na listi odgovoran je za prikupljanje tablica za rezultate svih članova grupe.
- B. Igrači u grupi proporcionalno vode rezultate osim ako se jedan igrač ili zapisničar ne javi dobrovoljno da vodi rezultat što je prihvatljivo svim igračima u grupi.
- C. Po završetku svake staze, zapisničar zabilježi rezultat za svakog igrača u grupi na način da jasno kaže rezultat svakom članu grupe. Bilo kakva upozorenja ili kaznena bacanja potrebno je zabilježiti zajedno s bodovima za pojedinu stazu.
- D. Bodovi određenog igrača na stazi zbroj su ukupnog broja bacanja uključujući kaznena bacanja. Ukupni rezultat za rundu zbroj je svih bodova pojedinih staza plus bilo kakva dodatna kaznena bacanja. Korištenje bilo čega drugog osim brojeva za bodovanje (uključujući izostavljanje upisivanja rezultata) kažnjava se kaznenim bacanjem kao što je opisano niže pod 808.G.2.
- E. Ako postoji neslaganje o rezultatu koje prijavi igrač, grupa u tom slučaju revidira bacanja na stazi i pokuša doći do ispravnog rezultata. Ako grupa ne može postići konsenzus oko rezultata određenog igrača, trebaju potražiti pomoć Službene osobe ili Direktora čim to bude moguće. Ako se svi igrači u grupi

slazu da je rezultat netočan, može ga se ispraviti prije nego što se preda tablica za rezultate.

- F. Svi igrači odgovorni su za vraćanje svojih tablica za rezultate u roku od 30 minuta od [završetka runde], što je trenutak kada posljednja grupa na terenu završi svoju posljednju stazu i nakon što je imala dovoljno vremena da preda svoju tablicu s rezultatima. Ukoliko se tablicu za rezultate ne preda na vrijeme, svaki igrač iz te grupe dobiva po dva kaznena bacanja.
- G. Jednom kada se preda tablica s rezultatima ukupni rezultat koji je na njoj zabilježen smatra se finalnim, osim u sljedećim okolnostima:
1. Kaznena bacanja mogu se dodati ili ukloniti sve do trenutka kada Direktor proglaši turnir gotovim, ili se dodijele sve nagrade.
  2. Ako je ukupni rezultat netočan, neispravno zabilježen ili nedostaje, dva kaznena bacanja dodaju se ispravnom ukupnom rezultatu. Ta kaznena bacanja ne dodaju se kada je rezultat potrebno prilagoditi zbog drugih kršenja pravila nakon što je igrač predao ispravno popunjenu tablicu.

## 809 Ostala bacanja

### 809.01 Napušteno bacanje (engl. Abandoned throw)

- A. Igrač može odlučiti da će napustiti bacanje, a svoju namjeru treba reći ostalima u grupi. Napušteno bacanje i jedno kazneno bacanje ubrajaju se u igračev rezultat, a igrač dalje igra s mjesta s kojeg je izveo napušteno bacanje. Kaznena bacanja dobivena kod napuštenog bacanja se zanemaruju.

### 809.02 Privremeno bacanje (engl. Provisional throw)

- A. [Privremeno bacanje] je dodatno bacanje koje se ne dodaje rezultatu igrača ako nije dio bacanja koje se izvodi kako bi se došlo do cilja na stazi. Igrač mora obavijestiti grupu da se radi o privremenom bacanju prije nego što ga izvede.
- B. Privremeno bacanje koristi se:
1. za uštedu vremena. Igrač može najaviti privremeno bacanje u bilo kojem trenutku:
    - a. Status diska ne može se odmah ustanoviti jer je potencijalno izgubljen, izvan terena ili je promašio mandu, i
    - b. Grupa se slaže da bi privremeno bacanje moglo uštedjeti vrijeme.
- Bacač zatim nastavlja s igrom s onog od dva lie-a za koje grupa ili Službena osoba smatraju da je ispravan.
2. za žalbu na odluku kada postoje različiti lie-i. Kao dio žalbe u tijeku, niz privremenih bacanja može se izvesti kako bi se dovršila staza kada se igrač



u grupi ne slaže s odlukom svoje grupe, a Službena osoba nije dostupna, ili ako igrač u grupi želi uložiti žalbu protiv odluke Službene osobe. Bodovi iz oba niza bacanja se bilježe. Jednom kada se razriješi žalba, u rezultat se broje samo bodovi od ispravnog bacanja.

### **809.03 Praktično bacanje**

- A. [Praktično bacanje](engl. Practice throw) je bilo koje bacanje čija svrha nije natjecateljska s ciljem da se promijeni lie već je to bacanje koje se izvodi kako bi se maknuo u stranu nekorišteni disk ili da se disk vrati igraču s tim da putuje manje od pet metara zrakom. Drop nije praktično bacanje. Praktična bacanja se zanemaruju.
- B. Igrač dobiva jedno kazneno bacanje za praktično bacanje.

## **810 Ometanja**

- A. Ako se bačeni disk pomaknuo nakon što je došao u stanje mirovanja unutar terena, premješta se na mjesto gdje je prvo došao u stanje mirovanja, sukladno dogovoru unutar grupe. Bačeni disk koji je došao u stanje mirovanja na nekom drugom mjestu ne treba se premještati, a njegova se pozicija određuje na temelju toga gdje je prvo došao u stanje mirovanja, sukladno dogovoru unutar grupe.
- B. Marker-disk koji se pomaknuo premješta se na svoju originalnu lokaciju, kako je dogovoreno unutar grupe.
- C. Bačeni disk koji udari osobu ili životinju igra se s mjesta gdje je prvo došao u stanje mirovanja.
- D. Bačeni disk čija je putanja namjerno promijenjena dobiva poziciju na mjestu tog kontakta, sukladno dogovoru unutar grupe. Bacač može odabrati igrati s tog proizašlog lie-a ili može napustiti to bacanje bez kazne.
- E. Igrač koji namjerno ometa putanju diska na bilo koji od sljedećih načina dobiva dva kaznena bacanja:
1. Promjena putanje bačenog diska (osim u slučajevima da spriječi ozljedu), ili
  2. Pomicanje ili zaklanjanje bačenog diska ili marker-diska (osim u slučajevima identifikacije, vraćanja, označavanja ili kako je dopušteno prema 810.H).
- F. Ako igrač ili njegova oprema ometaju njegovo vlastito bacanje, taj igrač dobiva jedno kazneno bacanje. Disk se baca s mjesta gdje je prvo došao u stanje mirovanja. Vidi 810.E za slučajeve namjernog ometanja.
- G. Igrači ne smiju stajati ili ostavljati svoju opremu na mjestima gdje bi to moglo ometati putanju diska. Igrač može zatražiti od drugih igrača da pomaknu sebe

ili svoju opremu u slučaju da bi mogli zasmetati bacanju. Odbiti to učiniti je kršenje kulturnog ponašanja u igri.

- H. Disk u igri kojeg je bacio neki drugi igrač i koji je došao u stanje mirovanja na ili iza lie-a može se pomaknuti. Nakon što je igrač bacio disk, disk drugog igrača stavlja se na mjesto gdje je došao u stanje mirovanja, sukladno dogovoru unutar grupe.

## 811 Pogrešna igra (engl. Misplay)

- A. Odgovornost je igrača ispravno igrati na stazi. Prije početka igre, od igrača se očekuje da dođu na [sastanak igrača] kako bi saznali postoje li bilo kakvi posebni uvjeti na terenu, uključujući dodatne staze, alternativna početna područja, alternativne pozicije koševa, područja izvan terena, obavezne predmete i drop zone.
- B. [Pogrešno igranje] događa se kada igrač ne odigra ispravno ili pravilnim redoslijedom sve staze na terenu ili ako je igrao s pogrešnog lie-a kod bilo kojeg bacanja.
- C. Ako se pogrešno igranje otkrije nakon što je predana kartica s bodovima, igrač dobiva dva kaznena bacanja.
- D. Pogrešno igranje nije kršenje pravila položaja tijela pri bacanju te se ne odnosi na praktično bacanje.
- E. Igrač koji namjerno pogrešno odigra na terenu kako bi zadobio prednost pred drugim igračima može biti diskvalificiran s natjecanja u skladu s Poglavljem 3.3. Priručnika o natjecanju.
- F. Vrste pogrešnog igranja:
1. Neispravan lie. Igrač je igrao s mjesta koje nije ispravan lie. Na primjer, igrač je:
    - a. Igrao s neispravne početne točke za određenu stazu, ili
    - b. Bacao s lie-a koji se ne poklapa s mjestom pada bačenog diska, ili
    - c. Odigrao s mjesta izvan terena kao da je unutar terena, ili
    - d. Bacao s lie-a prethodnog bacanja koje je promašilo mandu, ili
    - e. Igrao na području odobrenog uzmaca kao da se ne radi o takvom području.

Ako nakon pogrešnog bacanja igrač više ne baca, to se bacanje može zanemariti.

Igrač zatim igra s ispravnog mjesta i dobiva jedno kazneno bacanje zbog pogrešnog bacanja. Ako je igrač bacao nakon počinjenog pogrešnog bacanja, igrač nastavlja igru i dobiva dva kaznena bacanja zbog pogrešnog bacanja.

2. Pogrešan cilj. Igrač je odigrao stazu do pogrešnog cilja. Ako nakon toga nije više bacao, igra se nastavlja s proizašlog lie-a. Ako je cilj koš, tada je disk iznad igračke površine i igra se nastavlja prema pravilu 805.01.C. Ako je igrač nastavio bacati sa sljedeće početne točke, dobiva dva kaznena bacanja zbog krivog igranja na stazi.
3. Nedovršena staza. Igrač je završio rundu ili je bacao na stazi a da nije završio prethodnu stazu. Bodovi za krivo odigranu stazu računaju se kao zbroj učinjenih bacanja, plus jedno za dovršetak staze, plus dva kaznena bacanja za pogrešno igranje. Ako igrač namjerno ne završi bacanje na stazi, isključuje se s natjecanja.
4. Igranje pogrešnim redoslijedom. Igrač je završio igranje na stazi pogrešnim redoslijedom. Igrač nastavlja igrati na terenu pravilnim redoslijedom. Neovisno o broju staza koje su odigrane pogrešnim redoslijedom tijekom runde, ukupno dva kaznena bacanja dodaju se igračevom ukupnom rezultatu za pogrešnu igru. Rezultat za bilo koju odigranu stazu stoji.
5. Propuštena staza zbog kašnjenja ili izostanka. Ako igrač nije prisutan u trenutku kada je njegov/njezin red za bacanje i odsutan je najmanje 30 sekundi od tog trenutka, taj igrač više ne baca na toj stazi. Rezultat igrača na toj stazi računa se kao par plus četiri. [Par](engl. Par (Professional Average Result)) je rezultat koji bi profesionalni igrač disk golfa postigao na određenoj stazi kad bi igrao bez pogreške u normalnim vremenskim uvjetima, a određuje ga Direktor. Vidi Poglavlje 1.5.B Priručnika o natjecanju vezano uz kašnjenja.
6. Preskočena staza. Završena je runda, a igrač nije igrao na jednoj ili više staza. Igrač dobiva rezultat: par plus četiri za svaku stazu koju nije odigrao.
7. Netočna staza. Igrač je završio stazu koja nije dio terena u rundi umjesto da je igrao na stazi koja je dio terena u toj rundi. Igrač dobiva dva kaznena bacanja na toj stazi.
8. Dodatna staza. Igrač je završio stazu koja nije dio terena u rundi. Dva kaznena bacanja dodaju se ukupnom rezultatu igrača. Bacanja na dodatnoj stazi se ne računaju.
9. Pogrešna početna staza ili grupa. Igrač je započeo igrati na stazi ili u grupi koja mu nije dodijeljena. Igrač nastavlja s igrom i njegovom se rezultatu dodaju dva bacanja za prvu odigranu stazu.

## 812 Kulturno ponašanje

### A. Igrač ne smije:

1. Bacati ako time može nekoga ozlijediti ili ometi drugog igrača, ili
2. Bacati mimo redosljeda bez pristanka ili kada bi to imalo utjecaja na drugog igrača, ili
3. Ponašati se na način koji bi druge ometao i koji nije u sportskom duhu, kao što je:
  - a. Vikanje (osim da bi upozorio ostale u slučaju da bi ih mogao pogoditi disk)
  - b. Psovanje
  - c. Udaranje ili bacanje opreme ostalih igrača, opremu na terenu, parku,
  - d. Kretanje ili razgovaranje dok drugi igrači bacaju,
  - e. Kretanje ispred igrača koji je na redu za bacanje
4. Ostavljati opremu na mjestima gdje bi mogla ometati druge igrače ili ometati putanju bačenog diska, ili
5. Ostavljati smeće, uključujući opuške, ili
6. Ometati druge igrače dimom iz cigareta.

### B. Igrač mora:

1. ponašati se prema pravilima, uključujući:
  - a. Pomagati u traženju izgubljenog diska, i
  - b. Premještati opremu kada ga se zatraži, i
  - c. Ispravno zapisivati rezultate.
2. Pratiti kako bacaju ostali članovi grupe kako bi se osiguralo da se igra prema pravilima i pomagati u traženju diskova.

### C. Igrač dobiva upozorenje za prvo kršenje bilo kojeg pravila o kulturnom ponašanju. Za svako sljedeće kršenje bilo kojeg od ovih pravila u istoj rundi igrač dobiva jedno kazneno bacanje. Kršenje pravila kulturnog ponašanja može prijaviti ili potvrditi bilo koji igrač nad kojim je prekršeno to pravilo ili Službena osoba. Ukoliko igrač učestalo krši ova pravila, Direktor ga može diskvalificirati.

# 813 Oprema

## 813.01 Nedopušteni disk

- A. Diskovi koji se koriste u igri moraju biti u skladu sa svim PDGA-ovim tehničkim standardima.
- B. Disk koji je modificiran nakon proizvodnje tako da su mu izmijenjene njegove originalne letačke karakteristike je nedopušten osim u slučaju istrošenosti od upotrebe za vrijeme igre i umjerenog brušenja diskova kako bi se zagladile nesavršenosti i ogrebotine. Diskovi koji su pretjerano brušeni ili su obojeni materijalom koji ima veliku debljinu su nedopušteni. Stavljanje sredstva ili uređaja kako bi bilo lakše pronaći disk (na primjer, svjetlo, traka ili kreda) dopušteno je samo kada je Direktor najavio da će se igrati po noći ili snijegu.
- C. Disk koji je napuknuo ili ima rupu je nedopušten.
- D. Disk kojeg drugi igrač ili Službena osoba smatraju upitnim je nedopušten osim ako ga Direktor ne odobri kasnije.
- E. Igrač koji baci nedopušteni disk za vrijeme igre dobiva dva kaznena bacanja. Igrač koji opetovano baca nedopušteni disk može biti diskvalificiran u skladu s Poglavljem 3.3 PDGA-ovog Priručnika o natjecanju.
- F. Svi diskovi koji se koriste u igri, osim mini-marker diskova, moraju biti označeni na jedinstven način. Igrač dobiva upozorenje za prvo bacanje neoznačenog diska. Igrač dobiva jedno kazneno bacanje za svako sljedeće bacanje neoznačenog diska.

## 813.02 Nedopuštena pomagala/uređaji

- A. Igrač ne smije koristiti nikakve uređaje koji izravno pomažu u bacanju. Pomagala koja smanjuju ili kontroliraju trenje na koži (kao što su rukavice, trake, zavoji ili gaze) i medicinska pomagala (kao što su ortoze za koljena ili gležnjeve) su dopuštena. Postavljanje predmeta koji služe kao pomagala za usmjeravanje nije dopušteno. Predmeti kao što su ručnik ili podložak mogu se staviti na lie dok god nisu deblji od 1 cm kada se komprimiraju.
- B. Pomagalo/uređaj koji drugi igrač ili Službena osoba proglase upitnim nedopušten je osim ako ga Direktor kasnije ne odobri.
- C. Igrač dobiva dva kaznena bacanja ako ga se uoči u bilo koje vrijeme tijekom runde da koristi nedopušten predmet. Igrač koji opetovano koristi nedopušteni predmet može biti diskvalificiran u skladu s Poglavljem 3.3 PDGA-ovog Priručnika o natjecanju.

## **Dodatak A**

# **Igra za staze**

### **(engl. Match Play)**

#### **A.01 Općenito**

A. Kod [igre za staze] (engl. Match Play) dvojica igrača natječu se jedan protiv drugoga nastojeći pobijediti na svakoj stazi u rundi. Igrač koji pobijedi na više staza pobjednik je igre.

B. Potrebno je koristiti PDGA-ova pravila igre (gdje je opisana [igra za medalje](engl. Medal

game)) osim u slučaju kada ih zamijene ova pravila.

C. Dvojica protivnika igraju u grupi s barem još jednim parom, ili Službenom osobom.

#### **A.02 Redoslijed igre**

A. Redoslijed na početnoj točki za parove protivnika u istoj grupi odgovara redoslijedu na tablici za rezultate.

B. Između dvojice protivnika, igrač koji je naveden prvi na tablici za rezultate baca prvi na prvoj stazi. Na svim sljedećim stazama igrač koji je pobijedio na prethodnoj stazi baca prvi. Neriješen rezultat ne mijenja redoslijed bacanja.

#### **A.03 Kazne**

A. Samo protivnik igrača može prijaviti kršenje pravila ili upozoriti igrača. Bilo koji igrač u grupi ili službena osoba mogu potvrditi prijavu kršenja pravila.

B. Kazne i upozorenja dobivena između staza primjenjuju se na sljedećoj stazi.

#### **A.04 Bodovanje i rezultat**

A. Bodovanje u igri za staze bilježi se na način da se broji koji je igrač pobijedio na više staza u danom trenutku. Igra započinje tako da dvojica protivnika u paru imaju neriješen rezultat ili jednaki rezultat. Kako igra napreduje, igrač koji je osvojio više staza je [u vodstvu] za broj osvojenih staza, a protivnik [zaostaje] za isto toliko staza.

B. Igrač osvaja stazu na način da ju završi s manje bacanja nego njegov protivnik. Igrač koji je osvojio stazu dobiva 1 bod. Drugi igrač ne dobiva bodove što se može naznačiti kosom crtom. Ako obojica igrača završe stazu s istim brojem bacanja, staza se [raspolovi] te nijedan igrač ne dobiva bod.

C. Igrač može pitati svoj protivnika koliko je imao bacanja na stazi koju igraju do tog trenutka. Igrač koji pogrešno kaže broj, gubi tu stazu.

#### **A.05 Predaja**

A. Igrač se može predati u bilo kojem trenutku prije završetka igre. Protivnik tada dobiva meč.

- B. Igrač se može predati na pojedinoj stazi u bilo kojem trenutku prije nego što su oba igrača završe tu stazu. Protivnik u tom slučaju dobiva stazu.
- C. Igrač se može predati u trenutku kada je njegov protivnik na redu. Tada se računa kao da je meta pogođena i time staza završena.
- D. Dvojica igrača mogu se dogovoriti da će raspoloviti stazu koju igraju.
- E. Predaja se ne može odbiti ili povući.

## A.06 Pobjeda

- A. Kada igrač ima vodstvo veće od ukupnog preostalog broja staza, taj igrač pobjeđuje u igri.
- B. Ako suprotstavljeni igrači imaju isti rezultat na kraju runde, igra je neriješena. U tom slučaju Direktor odlučuje hoće li se i kako odlučiti o izjednačenom rezultatu.

# Dodatak B Parovi i timska igra

## B.01 Općenito

- A. Tim parova sastoji se od dva igrača. Različite opcije s drugačijim veličinama timova također su moguće i njihov format može se zaključiti na temelju ovih pravila.
- B. Pravila koja se primjenjuju su PDGA-ova pravila igre osim u slučajevima gdje ih zamjenjuju ova pravila.

## B.02 Redoslijed igre

- A. Redoslijed bacanja na prvoj stazi slijedi redoslijed kojim su timovi navedeni na tablici za rezultate. Redoslijed na svim sljedećim početnim točkama određuje se na temelju rezultata bacanja na prethodnoj stazi na način da tim s najmanjim brojem bodova baca prvi i tako redom. Izjednačeni rezultat ne mijenja redoslijed bacanja.
- B. Kada svi timovi imaju lie koji je različit od početne točke, onaj tim čiji je lie najudaljeniji od koša je sljedeći na redu za bacanje.
- C. Članovi tima koji bacaju s istog lie-a mogu bacati bilo kojim redoslijedom.

## B.03 Kazne

- A. Kazne zbog prekršaja do kojih dođe prilikom bacanja vrijede samo za tog člana tima koji je bacao disk. Sva ostala upozorenja i kazne zbog prekršaja vrijede za cijeli tim i dodaju se rezultatu tima neovisno o njegovom formatu.

- B. Bilo koje bacanje koje ne može nikako poboljšati rezultat tima je [dodatno bacanje]. Onaj tim čiji je član napravio dodatno bacanje dobiva upozorenje kada prvi puta prekrši to pravilo, a za svako sljedeće kršenje tog pravila tim dobiva kazneno bacanje.

## **B.04 Lie**

- A. U situacijama gdje oba člana tima bacaju s istog lie-a, član tima koji baca disk s različitog mjesta od onog s kojeg je bacio prvi član dobiva jedno kazneno bacanje za pogrešno igranje.
- B. Lie s kojeg igraju oba člana tima mora se označiti marker-diskom.
- C. Ako se premjesti lie s kojeg igraju oba člana tima na neko drugo mjesto iz bilo kojeg razloga, oba člana moraju bacati s tog drugog premještenog mjesta.

## **B.05 Formati**

### **A. *Najbolje bacanje (engl. Best throw)***

1. Oba člana tima bacaju s početne točke. Tim zatim odabire s koje od dvije pozicije će sljedeće bacati. Oba člana bacaju s odabranog mjesta gdje je disk došao stanje mirovanja kod prethodnog bacanja, a zatim tim ponovo odabire s koje od dvije pozicije će igrati i tako svaki puta.
2. Tim završava stazu u trenutku kada bilo koji od članova završi stazu bacanjem u koš.
3. Ukupni rezultat cijelog tima na konkretnoj stazi je broj bacanja s kojih su odigrana daljnja bacanja plus sva kaznena bacanja.
4. Ako tim pokupi bačeni disk prije nego što je odabran lie ili je označen marker-diskom, tim ne može odabrati to bacanje. Ako tim pokupi oba bačena diska a da nisu označili lie, drugi disk koji je pokupljen stavlja se na svoj prvobitni položaj u skladu s dogovorom u grupi i tim mora odande igrati.
5. Ako jedan član tima nije prisutan, ako kasni ili prestane igrati, drugi član tima može igrati, ali nema bacanja umjesto člana tima koji nedostaje. Član tima koji kasni može se pridružiti igri samo između završetka jedne i početka druge staze.

### **B. *Modificirano najbolje bacanje (engl. Modified Best Throw)***

1. Modificirano najbolje bacanje isto je kao i najbolje bacanje sa sljedećom razlikom: Direktor može ograničiti bilo kojeg od članova za početno bacanje. Za svako kršenje tog ograničenja tim dobiva dva kaznena bacanja.

### **C. *Najgore bacanje (engl. Worst throw)***

1. Oba člana tima bacaju s početne točke. Protivnici tog tima zatim odabiru s koje će pozicije protivnički tim igrati dalje s ciljem da im maksimalno



povećaju rezultat na toj stazi. Oba člana tima bacaju s odabranog mjesta, a protivnički tim ponovo odabire s kojeg će sljedećeg mjesta oni igrati i tako za svako bacanje.

2. Tim završava stazu kada svi članovi tima završe svoja bacanja na stazi s istog mjesta bacanja.
3. Ukupni rezultat cijelog tima na konkretnoj stazi je broj bacanja s kojih su odigrana daljnja bacanja plus sva kaznena bacanja
4. Ako tim pokupi bačeni disk ili ga označi prije nego što su njihovi protivnici odabrali lie, disk se ponovno stavlja u svoj prvobitni položaj u skladu s dogovorom u grupi. Protivnici zatim odabiru između lie-a pomaknutog diska, lie-a drugog diska i prethodnog lie-a kao lie-a za pomaknuti disk.
5. Ako protivnici odaberu lie koje je očito povoljan za suprotstavljeni tim, Direktor ih može diskvalificirati.
6. Ako član tima nedostaje, kasni, povuče se ili je diskvalificiran, cijeli tim je diskvalificiran.

#### **D. Teško bacanje (engl. Tough throw)**

1. Teško bacanje je isto što i najgore bacanje sa sljedećom razlikom: tim završava stazu u trenutku kada bilo koji član tima završi bacanje na konkretnoj stazi.

#### **E. Naizmjenično bacanje (engl. Alternate throw)**

1. Tim odabire koji član će bacati prvi na prvoj stazi. Svaki član tima zatim baca s lie-a koji je proizašao iz bacanja prethodnog igrača tima i tako redom kod svih bacanja.
2. Tim završava igru na stazi kada bilo koji od članova tima završi stazu.
3. Ukupni rezultat cijelog tima na konkretnoj stazi je broj bacanja tog tima plus sva kaznena bacanja.
4. Ako pogrešan član tima odradi bacanje to se smatra pogrešnom igrom i kažnjava se jednim kaznenim bacanjem. Bacanje tog člana tima se zatim zanemari i baca ispravni član tima. Ako je tim odradio još jedno bacanje nakon što je pogrešan član tima bacio disk, tim dobiva dva kaznena bacanja i igra se nastavlja.
5. U slučaju ponovljenog bacanja s istog lie-a, isti igrač odraduje to ponovljeno bacanje.
6. Tim dobiva par plus četiri za svaku propuštenu stazu zbog kašnjenja ili izostanka svog člana. Bilo da igrač tima odustane ili je diskvalificiran, cijeli tim je diskvalificiran.

#### F. **Modificirano naizmjenično bacanje (engl. Modified alternate throw)**

1. Modificirano naizmjenično bacanje isto je kao i naizmjenično bacanje sa sljedećom razlikom: Direktor može odrediti koji će član tima prvi bacati na svakoj stazi.

#### G. **Najbolji rezultat (engl. Best score)**

1. Svaki član tima igra na stazi kao pojedinačni igrač.
2. Tim završava stazu kada jedan član tima završi stazu s najnižim mogućim rezultatom za tim.
3. Rezultat za tim na određenoj stazi je najniži rezultat na stazi kojeg je postigao bilo koji član tima, uključujući sva kaznena bacanja koja je dobio taj igrač plus sva kaznena bacanja koja je dobio cijeli tim.

#### H. **Najbolji rezultat s naizmjeničnih lie-a (engl. Best score from alternating lies)**

1. Svaki član tima baca s početne točke. Svaki član tima zatim baca s lie-a koji je proizašao iz bacanja drugog člana tima i tako redom.
2. Tim završava stazu kada član tima završi stazu s najmanjim mogućim rezultatom za tim.
3. Rezultat za tim na određenoj stazi je najniži rezultat na stazi kojeg je postigao bilo koji član uključujući sva kaznena bacanja koja je zaradio taj igrač plus sva kaznena bacanja koja je dobio tim.

---

## Dodatak C Resursi

**Pravila:** [pdga.com/rules](http://pdga.com/rules)

**Pitanja i odgovori o pravilima:** [pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-qa](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-qa)

**Priručnik o natjecanju:** [pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events](http://pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events)

**Zbirka terena:** [pdga.com/course-directory](http://pdga.com/course-directory)

**Tehnički standardi:** [pdga.com/rules/technical-standards](http://pdga.com/rules/technical-standards)

---

## Dodatak D Konverzije

Sve mjere navedene u ovim pravilima izražene su u metričkim jedinicama. U nastavku slijede ekvivalenti iz engleskog sustava koje je potrebno koristiti kada nije dostupan nikakav uređaj za metričko mjerenje:

Metrički sustav	Engleski sustav	1 metar	3 stope 3 inča
10 metara	32 stope 10 inča	30 centimetara	1 stopa
3 metra	9 stopa 10 inča	20 centimetara	8 inča
2 metra	6 stopa 6 inča	1 centimetar	1/2 inč

---

## Dodatak E

# Indeks

Bacanje [802.01.A]  
 Biti u vodstvu [A.04.A]  
 Cilj ili meta [807.A]  
 Direktor [801.02.G]  
 Dodatno bacanje [B.03.B]  
 Dopuštena vodena površina [806.03.A]  
 Dopušteno područje [806.03.A]  
 Drop zona [802.05.C]  
 Dvostruka manda [804.01.A]  
 Grupa [801.02.A]  
 Hazard [806.05.A]  
 Igra za medalje [A.01.A]  
 Igra za staze [A.01.A]  
 Igračka površina [802.05.A]  
 Izvan terena [806.02.A]  
 Jednaki rezultat [A.04.A]  
 Jednostruka manda [804.01.A]  
 Kazneno bacanje [801.02.E]  
 Koš [807.A]  
 Linija igre [802.05.D]  
 Linija početne točke [802.04.A]  
 Marker [802.05.D]  
 Marker-disk [802.05.D]  
 Mini marker-disk, ili mini [802.06.B]  
 Mjesto mirovanja diska [802.05.A]

Najudaljeniji igrač [802.02.C]  
 Obavezna linija [804.02.A.1]  
 Obavezni predmet ili manda [804.01.A]  
 Obavezni smjer igre [804.01.A]  
 Par [811.F.5]  
 Područje uzmarka [806.04.A]  
 Pogrešno igranje [811.B]  
 Ponovljeno bacanje [802.02.D]  
 Površina koju obuhvaća početna točka ili početna točka [802.04.A]  
 Pozicija [805.01.A]  
 Praktično bacanje [809.03.A]  
 Pravilo dva metra [805.02.A]  
 Predmetna meta [807.A]  
 Privremeno bacanje [809.02.A]  
 Putt [806.01.A]  
 Raspoloviti [A.04.B]  
 Sastanak igrača [811.A]  
 Službena osoba [801.02.F]  
 Službena osoba turnira [801.02.F]  
 Staza [800]  
 Unutar terena [802.06.A]  
 Uporišna točka [802.04.B]  
 Upozorenje [801.02.D]  
 Usputna prepreka [803.01.B.1]  
 Visinom ograničena dvostruka manda [804.01.A]  
 Zaostajati [A.04.A]  
 Završetak runde [808.F]

