



Official Rules of Disc Golf

Regolamento Ufficiale del DISC GOLF

**TRADUZIONE IN
LINGUA ITALIANA**

PDGA.com



PDGA™

AGGIORNATO 2023



NOTA INTRODUTTIVA

Siamo convinti che la traduzione del Regolamento Ufficiale del Disc Golf e del Competition Manual sarà un altro importante passo nella promozione e la crescita del Disc golf in Italia.

Avere queste risorse a disposizione è particolarmente importante per uno sport come il nostro che non prevede la figura dell'arbitro e che si basa sul fairplay e sull'etica di ciascun giocatore per il rispetto delle regole.

La traduzione è stata condotta mantenendo numerosi di termini in inglese per garantire un risultato maggiormente accurato e per una migliore integrazione del linguaggio nello sport anche a livello internazionale. Per agevolare ulteriormente la comprensione abbiamo messo a disposizione un'Appendice aggiuntiva rispetto al testo originale (Appendice F.), utile a orientare il lettore tra i termini tecnici che riteniamo necessario utilizzare in inglese.

Riccardo Scroffernecher
Presidente IL Disc Golf Asd
PDGA Country Coordinator Italia

SOMMARIO

NOTA INTRODUTTIVA.....	1	808 Punteggio.....	10
800 Descrizione del gioco.....	3	809 Altri lanci.....	11
801 Applicazione del regolamento.....	3	809.01 Abandoned Throw (Abbandonare il lancio)	
801.01 Principio di Imparzialità		809.02 Lancio provvisorio (Provisio- nal throw)	
801.02 Applicazione		809.03 Practice Throw	
801.03 Appelli			
802 Lanciare.....	4	810 Interferenza.....	12
802.01 Lancio		811 Misplay.....	13
802.02 Ordine di gioco		812 Cortesia.....	14
802.03 Excessive Time (violazione dei limiti di tempo)		813 Attrezzatura.....	15
802.04 Tee off		813.01 Disco illegale	
802.05 Lie		813.02 Dispositivi illegali	
802.06 Marcare il Lie (posizione di atterraggio/lancio)			
802.07 Stance (Posizionamento del giocatore)		Appendice A: Match Play.....	17
803 Ostacoli e Relief.....	6	A.01 Generale	
803.01 Muovere gli ostacoli		A.02 Ordine di gioco	
803.02 Prendere relief da un ostacolo		A.03 Sanzioni	
803.03 Danneggiamento del percorso		A.04 Punteggio	
		A.05 Concessione (conceding)	
804 Traiettorie regolamentate.....	7	A.06 Vincere il Match	
804.01 Traiettorie obbligatorie (Mandatory o Mando)		Appendice B: Doubles e Gioco di Squadra.....	18
805 Posizioni (del disco) Regolamentate.....	8	B.01 Generale	
805.01 Stabilire la posizione del disco		B.02 Ordine di gioco	
805.02 Regola dei due metri (two-meter rule)		B.03 Penalità	
805.03 Lost Disc (disco perso)		B.04 Lie	
		B.05 Formatì	
806 Aree Regolamentate.....	9	Appendice C: Risorse e altra documentazione ufficiale.....	20
806.01 Putting Area		Appendice D: Conversioni.....	21
806.02 Out-of-Bounds		Appendice D: Indice termini tecnici.....	21
806.03 Casual Area		APPENDICE F – GLOSSARIO TERMINI TECNICI IN INGLESE by IL Disc Golf Asd.....	22
806.04 Relief area		Domande e Risposte sul Regolamento.....	26
806.05 Hazard			
807 Completare la buca.....	10		

800 DESCRIZIONE DEL GIOCO

Lo scopo del gioco del disc golf è completare un percorso con il minor numero di lanci di disco possibili. Un percorso consiste tipicamente in nove o diciotto buche, ognuna delle quali è considerata come unità separata per il punteggio.

Il gioco su ogni buca inizia dal *Tee* (piazzola di lancio) e termina sul bersaglio. Dopo che il giocatore ha lanciato dal *Tee*, ogni lancio successivo viene effettuato dal punto in cui il disco del lancio precedente si è fermato. Dopo aver completato una buca, il giocatore procede verso il *Tee* della buca successiva, fino a quando tutte le buche vengono giocate.

I percorsi di disc golf solitamente sono disposti all'interno e/o attorno ad aree boschive e con diverse tipologie di terreni per fornire ostacoli naturali al volo del disco.

Il giocatore non deve in alcun modo modificare il percorso per ridurre la difficoltà di una buca.

I giocatori devono giocare il percorso così come si presenta e giocare il lancio successivo dal luogo in cui il disco si ferma, a meno di diverse indicazioni previste da questo regolamento.

801 APPLICAZIONE DEL REGOLAMENTO

801.01 Principio di Imparzialità

Il regolamento è stato strutturato per promuovere il fair play per tutti i disc-golfisti. Nell'utilizzo di questo regolamento, il giocatore dovrebbe applicare la regola che tratta nel modo più diretto la situazione in questione. Se un qualsiasi punto di una controversia non è coperto dal regolamento, la decisione viene presa in base al principio di imparzialità. Spesso, per casistiche non direttamente coperte da questo regolamento, è possibile definire la soluzione maggiormente corretta estendendo/estrapolando il rationale di una regola esistente (o dei principi del regolamento) che è più vicina alla casistica oggetto di controversia.

801.02 Applicazione

- A. È previsto che i giocatori eseguano le buche in gruppi allo scopo di verificare i punteggi e garantire il rispetto del regolamento nel gioco. Le decisioni prese collettivamente come gruppo devono essere prese almeno dalla maggioranza del gruppo stesso.
- B. I giocatori sono tenuti a chiamare una violazione quando si è verificata chiaramente. Una chiamata deve essere effettuata nei momenti immediatamente successivi alla violazione perché possa essere considerata valida (ad eccezione dei Misplay).
- C. Un giocatore del gruppo può chiamare o confermare una violazione delle regole nei confronti di qualsiasi altro giocatore del gruppo notificandolo all'intero gruppo di gioco informando tutti i giocatori del gruppo.
- D. Un avvertimento è l'avviso iniziale che viene dato a un giocatore per aver violato determinate regole; le successive violazioni della regola comportano l'addebito di penalty throw. Una chiamata per una violazione che comporta solo un avvertimento (e non un penalty throw) non ha bisogno di essere confermata per essere considerata valida. Gli avvertimenti non vengono conteggiati tra un round e i successivi, né ai playoff.
- E. Una chiamata effettuata da un giocatore per una violazione che comporta uno o più penalty throw è valida solo se la chiamata viene confermata da almeno un altro giocatore del gruppo o da un Tournament Official. Un penalty throw è un lancio aggiunto al punteggio di un giocatore per aver violato una regola o a causa del riposizionamento del lie come previsto dal regolamento.
- F. Un Tournament Official, o Official, è una persona autorizzata dal Director a esprimere giudizi sulla corretta applicazione delle regole durante il gioco. Un Official può chiamare o confermare una

violazione da parte di qualsiasi giocatore. La chiamata di un Official non ha bisogno di essere confermata per essere considerata valida. Un Official che sta partecipando alla competizione come giocatore non può agire come un Official per la divisione in cui concorre.

- G. Il Director è la persona responsabile del torneo o dell'evento. Il Director può essere un Tournament Director (TD), un Course Director o un League Director. Solo un Director può squalificare un giocatore. Le decisioni prese da un Director sono definitive.
- H. Un lancio o un'azione soggetta a più di una penalità in quanto violazione di diverse regole, viene punita con l'applicazione della regola che prevede il numero maggiore di penalty throw. Altrimenti, in caso le molteplici violazioni comportino lo stesso numero di penalty throw, si applica la penalità prevista per la regola che è stata violata per prima.

801.03 Appelli

- A. Quando un gruppo non riesce a raggiungere la maggioranza in merito ad una decisione, la decisione si dovrà basare sull'interpretazione che favorisce il lanciatore.
- B. Un giocatore può appellarsi ad un Official contro una decisione del gruppo di gioco (o appellarsi al Director se la decisione è stata presa da un Official) dichiarando chiaramente e tempestivamente tale intento al gruppo. Se un Official o un Director non sono (prontamente) disponibili, il gruppo può farsi da parte e consentire ad altri gruppi (dietro di loro) di giocare mentre il ricorso viene presentato ed esaminato
- C. Se un Official o un Director non sono prontamente disponibili, il lanciatore può effettuare una serie di provisional throws per ogni possibile scenario ad esito della decisione, e successivamente presentare appello ad un Official o un Director quando possibile.
- D. Se una decisione viene annullata, un Official o un Director possono modificare il punteggio del giocatore affinché si rifletta la corretta interpretazione delle regole. In alternativa, il Director può chiedere al giocatore di ripetere una o più buche. Le decisioni del Director sono definitive.

802 LANCIARE

802.01 Lancio

- A. Un lancio si definisce come la propulsione e il rilascio di un disco per cambiarne la collocazione.
- B. Ogni lancio che viene effettuato con l'intento agonistico di cambiare la collocazione del disco viene conteggiato, a meno che per regolamento si debba ignorare.
- C. Se un lancio viene ignorato, anche i *penalty throw* associati alle violazioni commesse da quel lancio vengono ignorati.
- D. Le violazioni che possono essere associate all'esecuzione di un lancio sono: *Out of Bounds* (fuori campo), *Hazard*, missed mando violazione della *Two-Meter Rule*, *Stance* (posizione), *Marking* (marcatore), ottenere *relief* impropriamente, e *lost disc* (disco perso).

802.02 Ordine di gioco

- A. L'ordine di lancio sul tee della prima buca è l'ordine in cui i giocatori sono elencati sulla/e scorecard.
- B. L'ordine di lancio su tutti i tee successivi è determinato dai punteggi della buca precedente, il giocatore con il punteggio più basso lancerà per primo, e così via. I pareggi non cambiano l'ordine di lancio.
- C. Dopo che tutti i giocatori hanno -ottenuto un *lie* diverso dalla piazzola di partenza, il giocatore la cui posizione è più lontana dal bersaglio (il giocatore più distante) avrà il primo turno nell'ordine di lancio
- D. Se un giocatore sta effettuando un altro lancio dallo stesso *Lie*, oppure un *re-throw*, quel giocatore mantiene il turno nell'ordine di lancio. Un *re-throw* è un lancio aggiuntivo dallo stesso *Lie* che viene giocato al posto del tiro originale.

- E. Per facilitare il flusso di gioco, il giocatore che non sarebbe il primo nell'ordine di lancio può lanciare se il giocatore di cui sarebbe il turno acconsente, o se il lancio non avrà alcun impatto sul giocatore di cui sarebbe il turno.
- F. Il mancato rispetto dell'ordine di lancio è considerato *Courtesy Violation*.
- G. Durante un torneo, nessun gruppo può giocare attraversando/superando il gruppo di gioco che lo precede, a meno che non sia indicato da un *Official*, o se il gruppo davanti è in disparte per un motivo previsto dal regolamento.

802.03 Excessive Time (violazione dei limiti di tempo)

- A. Un giocatore compie una violazione di *Excessive Time* se, presente sul posto, lancia in un tempo superiore ai 30 secondi dal verificarsi delle seguenti condizioni:
 - 1. il concorrente che lo precede ha lanciato;
 - 2. il giocatore ha avuto un ragionevole lasso di tempo per arrivare sul posto e determinare il suo *Lie*;
 - 3. è il suo turno nell'ordine di lancio;
 - 4. l'area di gioco è libera.
- B. Un giocatore che commette *Excessive Time* riceve un'ammonizione per la prima violazione. Un giocatore che commette *Excessive Time* - dopo aver già ricevuto ammonizione per la stessa violazione durante il round - riceve un *penalty throw*.
 - 1. Vedi 811.F.5 per un giocatore che è assente quando è il suo turno di lanciare.
- C. Un giocatore può richiedere del tempo extra al gruppo per fare una pausa per il bagno. Se il giocatore non ritorna in un tempo ragionevole, il giocatore è considerato assente per la buca e riceve un punteggio di par più 4 per quella buca.

802.04 Tee off

- A. Il gioco, per ogni buca, inizia con un lancio del giocatore dalla piazzola di partenza della buca stessa (Tee).
 - 1. L'area di partenza, detta *Tee* o *Teeing Area*, è l'area delimitata dai bordi di una pedana, se presente. Altrimenti, è l'area che si estende per tre metri perpendicolarmente dietro la linea di partenza designata (*tee line*). La *tee line* è la linea che delimita la parte anteriore dell'area di partenza, oppure la linea che intercorre tra i bordi esterni di due marcatori di partenza (*tee markers*).
- B. Quando il disco viene rilasciato, il giocatore deve avere almeno un *punto di appoggio* all'interno dell'area di partenza e tutti i *punti di appoggio* devono trovarsi entro l'area di partenza. Un *punto di appoggio* è qualsiasi parte del corpo del giocatore che, al momento del rilascio, è in contatto con la superficie di gioco o con qualsiasi altro oggetto che fornisce supporto. Il giocatore può avere un *punto di appoggio* al di fuori dell'area di partenza prima o dopo il rilascio, ma non nel momento in cui il disco viene rilasciato.
- C. Un giocatore che viola 802.04.B ha commesso una violazione di *Stance* e riceve un *penalty throw*.

802.05 Lie

- A. *Lie* è il punto della superficie di gioco su cui il giocatore prende posizione per lanciare. La *superficie di gioco* è una superficie, generalmente il terreno, che è in grado di sostenere il giocatore e su cui si può ragionevolmente prendere una posizione. Una superficie di gioco può esistere sopra o sotto un'altra superficie di gioco. Se non è chiaro se una superficie sia una superficie di gioco, la decisione viene presa dal *Director* o da un *Official*.
- B. Il *Lie* per il primo lancio di una buca è l'Area di partenza (*Teeing Area*).

- C. Una *drop zone* è un *lie*. Una *drop zone* è un'area del campo, come designata dal *Director*, da cui viene effettuato un tiro in determinate condizioni. Una *drop zone* può essere contrassegnata e giocata allo stesso modo di una *teeing area* o allo stesso modo di una *marked Lie*. Una *teeing area* può essere utilizzata come *drop zone*.
- D. In tutti gli altri casi, il *Lie* è costituito da un rettangolo largo 20 cm e profondo 30 cm, centrato sulla linea di gioco dietro il bordo posteriore del *marker disc*. La linea di gioco è la linea immaginaria sulla superficie di gioco che parte dal centro del bersaglio e si estende attraverso (e oltre) il centro del marker disc. Il *marker disc*, o *marker*, è il disco usato per segnare la posizione secondo 802.06.

802.06 Marcare il *Lie* (posizione di atterraggio/lancio)

- A. La posizione in cui si ferma un disco lanciato all'interno del perimetro della superficie di gioco determina il *Lie*.
- B. In alternativa, il *Lie* può essere determinato dal giocatore utilizzando un *mini-marker disc* sulla superficie di gioco, posizionato a contatto con la parte anteriore del disco appena lanciato, in corrispondenza della linea di gioco.
 - 1. Un *mini-marker disc* è un piccolo disco, non utilizzato durante il gioco, conforme ai *PDGA Technical Standards* per i *mini-marker disc*.
- C. Quando il disco lanciato non è *in-bounds* sulla superficie di gioco, o quando il *Lie* deve essere spostato applicando una regola, il giocatore marcherà il *Lie* posizionando un *mini-marker disc* in conformità con la regola applicabile.
- D. Lanciare da un *Lie* segnato in un modo diverso da quello descritto sopra è una *marking violation*. Un giocatore riceve un avvertimento per la prima *marking violation*. Un giocatore riceve un *penalty throw* per ogni successiva violazione di qualsiasi regola di marcatura durante il round.

802.07 *Stance* (Posizionamento del giocatore)

- A. Se il *Lie* è stato contrassegnato da un *marker disc*, nel momento del rilascio del disco il giocatore deve:
 - 1. avere almeno un *punto di appoggio* in contatto con il *Lie*;
 - 2. non avere un *punto di appoggio* più vicino al bersaglio rispetto al bordo posteriore del *marker disc*;
 - 3. avere tutti i *punti di appoggio* *in-bounds*.
- B. Una *drop zone* viene giocata come una *teeing area* (vedi 802.04.B) o come un *marked lie* (vedi 802.07.A).
- C. Un giocatore che viola 802.07.A o 802.07.B ha commesso una *stance violation* e riceve un *penalty throw*.

803 OSTACOLI E *RELIEF*

803.01 Muovere gli ostacoli

- A. Un giocatore deve scegliere la *stance* che comporta il minor movimento possibile di qualsiasi ostacolo che sia un elemento permanente o integrante del percorso. Una volta presa la posizione, il giocatore non può spostare un ostacolo per fare spazio al movimento di lancio.
 - 1. È ammesso che il movimento di lancio di un giocatore possa causare il movimento accidentale di un ostacolo.
- B. Un giocatore non può muovere alcun ostacolo sul percorso, con le seguenti eccezioni:
 - 1. Un giocatore può spostare *ostacoli casuali* che si trovano occasionalmente sulla superficie di gioco dove può essere posizionato un punto di appoggio quando sta prendendo posizione. Un

ostacolo casuale è qualsiasi oggetto o mucchio di detriti (come pietre, foglie, ramoscelli o rami non attaccati agli alberi) o qualsiasi oggetto designato dal Director. Oggetti installati intenzionalmente come elementi del Course o dell'evento non sono considerati *ostacoli casuali*.

2. Un giocatore può richiedere ad altre persone di spostare sé stesse o i propri oggetti.
 3. Ai giocatori è permesso intervenire per ripristinare il corretto funzionamento delle attrezzature di un Course, inclusa la rimozione di ostacoli.
- C. Un giocatore che sposta qualsiasi ostacolo sul Course in modalità diverse da quanto sopra definito riceve un *penalty throw*.

803.02 Prendere *relief* da un ostacolo

- A. Un giocatore può prendere *relief* dai seguenti ostacoli posizionati al di sopra o dietro al *lie*:
1. insetti o animali pericolosi, persone, qualsiasi altro elemento designato dal *Director*.
 2. Per ottenere *relief*, il giocatore può marcare un nuovo *lie* allontanandosi dal bersaglio lungo la linea di gioco, nel primo punto disponibile in cui il lancio è libero dall'ostacolo (a meno di diverse indicazioni da parte del *Director*).
- B. Se un ostacolo impedisce fisicamente al giocatore di prendere una *stance* ammessa dal regolamento dietro al marker disc, o di marcare un disco sopra o sotto la superficie di gioco, il giocatore può segnare un nuovo *lie* sulla linea di gioco immediatamente dietro quell'ostacolo.
- C. Un giocatore che prende *relief* in modo diverso da quanto consentito dal regolamento riceve un *penalty throw*.
- D. Un giocatore può scegliere in qualsiasi momento di prendere *relief* in modo facoltativo (*optional relief*), dichiarando la propria intenzione al gruppo. Il *lie* può quindi essere riassegnato allontanandosi dal bersaglio lungo la linea di gioco e marcando la posizione desiderata (sempre sulla linea di gioco). Al punteggio del giocatore viene aggiunto un *penalty throw*.
- E. Non viene aggiunto alcun *penalty throw* se viene eseguita una *optional relief* in seguito a una penalità assegnata per un disco *Out-of-Bounds* o sopra ai due metri.

803.03 Danneggiamento del percorso

Un giocatore che danneggia intenzionalmente una qualsiasi parte del Course riceve due *penalty throw*. Il giocatore può anche essere squalificato dal torneo, in conformità con la Sezione 3.03 del *Competition Manual*.

804 TRAIETTORIE REGOLAMENTATE

804.01 Traiettorie obbligatorie (*Mandatory* o *Mando*)

- A. Una *traiettoria obbligatoria* (detta anche *Mandatory* o in gergo *Mando*) limita le traiettorie che il disco può intraprendere nello svolgimento di una buca.
- B. Il *restricted plane* (o piano interdetto) è considerato come un piano verticale delimitato da uno o più oggetti o altri marker che ne definiscono il perimetro nello spazio.
- C. Se un disco (o una parte di esso), dopo il lancio, entra chiaramente e completamente in un *restricted plane*, il giocatore riceve un tiro di penalità.
1. Il *lie* per il tiro successivo è la *drop zone* designata per il *mando*. Se non è stata designata alcuna *drop zone*, il *lie* per il lancio successivo è il *lie* precedente.
- D. Se, con un lancio, il disco viene rilasciato sul lato opposto del *restricted plane* rispetto al bordo posteriore del marker, il giocatore ha mancato il *mando*. Il *lie* e la penalità applicati sono gli stessi di 804.01.C.

805 POSIZIONI (DEL DISCO) REGOLAMENTATE

805.01 Stabilire la posizione del disco

- A. Un disco lanciato stabilisce la sua posizione nel punto in cui si ferma.
- B. Un disco lanciato è considerato fermo non appena smette di muoversi. Un disco nell'acqua o nel fogliame è considerato fermo quando si muove solo a causa del movimento dell'acqua, del fogliame o del vento.
- C. Se un disco si ferma al di sopra della superficie di gioco, la sua posizione è sulla superficie di gioco direttamente sotto alla posizione del disco. Se non c'è una superficie di gioco sotto al disco, la sua posizione è sulla superficie di gioco posta direttamente sopra il disco.
- D. Se un disco lanciato si rompe in pezzi, la sua posizione è quella determinata dal frammento più grande rimasto.

805.02 Regola dei due metri (two-meter rule)

- A. La *two-meter rule* si riferisce alle regole del 805.02. La regola non si applica a meno che il *Director* non la dichiari esplicitamente in vigore. Il *Director* può dichiarare la *two-meter rule* in vigore per l'intero percorso, per particolari buche, o anche solo per singoli elementi.
- B. Se la *two-meter rule* è in vigore, viene violata quando un disco si ferma ad almeno due metri di altezza al di sopra la superficie di gioco (misurata dal punto più basso del disco alla superficie di gioco direttamente sotto di esso), la violazione riceve un *penalty throw*. La posizione del disco è determinata dal punto sulla superficie di gioco direttamente sotto il disco.
- C. Un disco supportato dal bersaglio della buca in corso di gioco non è soggetto alla *two-meter rule*.
- D. Se il lanciatore muove il disco prima che sia stata presa una decisione mentre il gruppo sta determinando l'eventuale violazione della *two-meter rule*, il disco dovrà essere considerato in violazione della *two-meter rule*.

805.03 Lost Disc (disco perso)

- A. Un disco viene dichiarato perso se il giocatore non riesce a localizzarlo entro tre minuti dall'arrivo nell'area in cui si pensa si trovi. Qualsiasi giocatore del gruppo o un *Official* può iniziare il cronometraggio dei tre minuti e deve informare il gruppo che il cronometraggio è iniziato.
- B. Tutti i giocatori del gruppo devono aiutare nella ricerca del disco. Il mancato rispetto di questa indicazione costituisce una *courtesy violation*.
- C. Una volta che un disco è stato dichiarato perso, il suo status di *lost disc* non cambia anche in caso venga successivamente ritrovato. Al giocatore è permesso utilizzare quel disco se viene ritrovato.
- D. Un giocatore il cui disco è stato dichiarato perso riceve un *penalty throw*. Il lancio successivo deve essere eseguito dal *lie* precedente.
 - 1. Se la buca in gioco prevede una *drop zone* per i *lost disc*, il giocatore può decidere di lanciare dalla *drop zone* invece che dal *lie* precedente.
- E. Se, prima della conclusione del torneo, venisse scoperto che il disco di un giocatore dichiarato *lost disc*, è stato rimosso o preso da terzi prima di essere dichiarato *lost disc*, verranno sottratti due *penalty throw* dal punteggio del giocatore per quella buca.
- F. Se è prevista una *drop zone* per i *lost disc*, il *Director* può consentire ai giocatori di procedere direttamente alla *drop zone* al costo di due *penalty throw*.

806 AREE REGOLAMENTATE

806.01 Putting Area

- A. Qualsiasi lancio effettuato entro 10 metri dal bersaglio, misurato dalla parte anteriore del *lie* alla base del bersaglio, è considerato un putt.
- B. Dopo aver rilasciato un putt, il giocatore deve dimostrare il pieno controllo dell'equilibrio dietro il marker prima di avanzare verso il bersaglio. Un giocatore che fallisce nell'intento commette una violazione di *stance* (*stance violation*) e riceve un *penalty throw*.

806.02 Out-of-Bounds

- A. Un'area *Out-of-Bounds* (OB) è un'area designata dal *Director* sulla quale non si possono giocare dischi o sulla quale non può essere stabilita una *stance*. La linea di perimetro dell'*Out-of-Bounds* (OB) fa parte dell'area di *Out-of-Bounds*. Qualsiasi area del percorso che non è *Out-of-Bounds* è considerata *in-bound*.
- B. Un disco è *Out-of-Bounds* se, una volta fermo, è chiaramente e completamente circondato da un'area di *Out-of-Bounds*.
- C. Un disco che non viene trovato è considerato *Out-of-Bounds* se ci sono prove convincenti che il disco si è fermato all'interno di un'area di *Out-of-Bounds*. In assenza di tale evidenza, il disco è considerato perso e il gioco procede secondo 805.03.
- D. Un giocatore il cui disco è in OB riceve un *penalty throw*. Il giocatore può effettuare il lancio successivo da:
 - 1. Il *Lie* precedente; oppure,
 - 2. Una posizione designata da un marker disc posizionato sulla superficie di gioco fino a un metro di distanza dall'ultimo punto in cui il disco è stato in condizione di *In-bounds*.
 - 3. Le opzioni di cui sopra per un'area di OB possono essere limitate dal *Director* solo previa approvazione del *PDGA Director of Event Support*.
 - 4. A discrezione del *Director*, il giocatore può inoltre scegliere di giocare il tiro successivo:
 - 5. 3. All'interno della *drop zone* designata; oppure,
 - 6. 4. da un *Lie* indicato da un marker disc posizionato sulla superficie di gioco fino a un metro di distanza dal punto sulla linea di OB più vicino alla posizione del disco.
- E. Se la posizione del disco lanciato è *In-bounds* ed entro un metro dalla linea di OB, il *Lie* può essere spostato in una nuova posizione. La nuova posizione può essere qualsiasi punto su una linea di un metro che si estende perpendicolarmente da quel punto della linea di OB e attraversa la parte centrale del disco.
 - 1. In alternativa, quando il disco lanciato si trova entro un metro da un angolo, la posizione può essere spostata di un metro sulla linea che si estende da quell'angolo e attraversa la parte centrale del disco.
- F. La linea di OB estende un piano verticale. Quando si sta marcando (il *Lie*) entro un metro dalla linea di OB, la misura di un metro può essere presa da qualsiasi punto in alto o in basso sul piano verticale.
- G. Se è stata prevista una *drop zone* per un'area di OB, il *Director* può consentire ai giocatori di procedere direttamente alla *drop zone* al costo di due *penalty throw*.
- H. Il *Director* può annunciare un intervallo di *relief* più ampio di un metro per particolari aree di *Out-of-Bounds* in una buca.
- I. Se il lanciatore muove il disco prima che sia stata presa una decisione dal gruppo in merito al suo status di OB, il disco è considerato OB.

806.03 Casual Area

- A. Una *Casual Area* tipicamente è costituita da *Casual Water* (depositi di acqua occasionali lungo il percorso), o qualsiasi area specificatamente designata come *Casual Area* dal *Director* prima dell'inizio del round. *Casual Water* è qualsiasi deposito d'acqua considerato *In-bounds* e che non è stata esplicitamente dichiarato dal *Director* come elemento in gioco.
- B. Per ottenere *relief* da una *Casual Area*, il *Lie* del giocatore può essere ricollocato – senza applicare *penalty throw* – nella prima posizione utile nel punto più lontano dal bersaglio lungo la linea di gioco. Per prima posizione utile si intende il primo punto in cui si riesce ad ottenere *relief* dalla *Casual Area* (a meno che non venga annunciato un *casual relief* più ampio dal *Director*).
- C. Un giocatore che ottiene *relief* in altri modi da quanto previsto nel regolamento riceve un *penalty throw*.

806.04 Relief area

Una *relief area* è un'area designata dal *Director* dalla quale un disco può non essere giocato. Una *relief area* è considerata e giocata come un'area *Out-of-Bounds*, ma senza applicare alcun *penalty throw*.

806.05 Hazard

- A. Un *hazard* è un'area designata dal *Director* che prevede un *penalty throw*.
- B. Un disco è in *hazard* se la sua posizione è chiaramente e completamente circondata dall'*hazard* o da una combinazione dell'*hazard* e di un'area di *Out-of-Bounds*.
- C. Un giocatore il cui disco è in *hazard* riceve un *penalty throw*. Il *Lie* non viene ricollocato.
- D. Se il lanciatore muove il disco prima che sia stato determinato dal gruppo se si trova in *hazard*, il disco è considerato in *hazard*.

807 COMPLETARE LA BUCA

- A. Un bersaglio è un dispositivo il cui scopo è determinare chiaramente il completamento di una buca. Il canestro è una tipologia di bersaglio progettato per catturare i dischi e generalmente è costituito da un vassoio/contenitore/cesto, da delle catene e da un supporto per le catene montato su un'asta.
 - 1. Un bersaglio può essere anche un oggetto designato che generalmente presenta un'area-target contrassegnata.
- B. Per il completamento di una buca che prevede un canestro in qualità di bersaglio, il disco rilasciato dal lanciatore deve fermarsi sostenuto dal contenitore (vassoio) o dalle catene poste al di sotto del supporto dedicato.
- C. Per completare una buca che prevede un oggetto in qualità di bersaglio, il disco rilasciato dal lanciatore deve colpire l'area dell'oggetto contrassegnata come target.

808 PUNTEGGIO

- A. Il giocatore elencato per primo nella scorecard è primario responsabile della presa in consegna della scorecard del gruppo di gioco.
- B. I giocatori del gruppo sono tenuti a prendere nota del punteggio in egual misura, a meno che un giocatore o dei volontari non si offrano per tenere una maggior misura di punteggi in accordo con tutti i giocatori del gruppo.

- C. Dopo il completamento di ogni buca, lo *scorekeeper* registra il punteggio di ogni giocatore del gruppo in modo che ogni punteggio sia evidente a tutti i giocatori del gruppo. Eventuali warning o *penalty throw* devono essere annotati insieme al punteggio della buca.
- D. Il punteggio di un giocatore in una buca è il numero totale di lanci effettuati, compresi i *penalty throw*. Il punteggio totale del round è la somma di tutti i punteggi delle buche, più eventuali *penalty throw* aggiuntivi. L'uso di un punteggio diverso da un numero (compresa la mancanza di punteggio) è soggetto a penalità come descritto in 808.G.2
- E. In caso di disaccordo sul punteggio riportato da un giocatore, il gruppo analizza lo svolgimento della buca e tenta di arrivare al punteggio corretto. Se il gruppo non riesce a raggiungere un consenso sul punteggio del giocatore, cerca l'aiuto di un *Official* o del *Director* non appena possibile. Se tutti i giocatori del gruppo concordano sul fatto che un punteggio non sia corretto, il punteggio può essere corretto prima della consegna delle scorecard.
- F. Tutti i giocatori sono tenuti a consegnare le proprie scorecard entro 30 minuti da quando il gruppo ha terminato il round. Un giocatore la cui scorecard non viene consegnata in tempo riceve due *penalty throw*.
- G. Dopo che la scorecard è stata consegnata, il punteggio totale così come è stato registrato si considera definitivo, ad eccezione delle seguenti circostanze:
 - 1. *penalty throw* che possono essere aggiunti o rimossi dal *Director* fino a quando il *Director* non dichiara la fine del torneo, o fino a quando tutti i premi sono stati distribuiti.
 - 2. In caso il punteggio totale o il conteggio di una qualsiasi buca sia errato, registrato in modo errato o mancante, al punteggio totale corretto vengono aggiunti due *penalty throw*. Tali *penalty throw* non vengono aggiunti quando il punteggio è stato corretto per altre violazioni determinate dopo che il giocatore ha consegnato una scorecard altrimenti corretta.

809 ALTRI LANCI

809.01 Abandoned Throw (Abbandonare il lancio)

- 1) Un giocatore può scegliere di annullare (abbandonare) il lancio più recente effettuato dichiarando la propria intenzione al gruppo. Il lancio che è stato abbandonato più un *penalty throw* vengono conteggiati nella scorecard del giocatore. Il giocatore gioca dal *Lie* da cui è stato effettuato il lancio poi abbandonato. I *penalty throw* relativi al lancio abbandonato vengono ignorati.
- 2) Se è stata designata una *drop zone* per gli *abandoned throw* sulla buca, il giocatore può lanciare dalla *drop zone* invece che dal *Lie* precedente.

809.02 Lancio provvisorio (Provisional throw)

- A. Un lancio provvisorio è un lancio aggiuntivo che non viene conteggiato nel punteggio di un giocatore, se non viene utilizzato per il completamento della buca. Il giocatore deve informare il gruppo che un lancio è provvisorio prima di effettuarlo.
- B. I lanci provvisori sono usati:
 - 1. Per risparmiare tempo. Un giocatore può dichiarare un lancio provvisorio ogni volta che:
 - i) Lo stato di un disco non può essere determinato facilmente perché potrebbe essere perso, OB o aver violato un mando (miss-mando);
 - ii) Il gruppo concorda sul fatto che un lancio provvisorio può far risparmiare tempo. Il lanciatore, quindi, continuerà a giocare da uno dei due lanci ritenuto dal gruppo o da un *Official* come risultato della posizione corretta.
 - 2. Per appellarsi ad un arbitraggio quando risultano diversi possibili Lie. Può essere eseguita una serie di lanci provvisori per completare una buca a sostegno di un appello quando un giocatore nel

gruppo è in disaccordo con una decisione del gruppo e un *Official* non è prontamente disponibile, oppure se un giocatore nel gruppo desidera appellarsi contro la decisione di un *Official*. Vengono quindi registrati i punteggi di entrambe le serie di lanci. Una volta che l'appello è stato risolto, viene conteggiato solo il punteggio della serie di lanci giudicata corretta.

809.03 Practice Throw

- A. Un *Practice Throw* è qualsiasi lancio che non viene effettuato con l'intento agonistico di cambiare la collocazione del disco, ad eccezione di un lancio che percorre in aria meno di 5 metri effettuato per riporre un disco non in uso o per restituire un disco a un giocatore.
 - a. Un disco che cade a terra non è considerato *practice throw*.
- B. Un giocatore riceve un *penalty throw* per aver effettuato un *practice throw*; il lancio stesso non sarà conteggiato.

810 INTERFERENZA

- A. Se dopo un lancio di un disco che si ferma sulla superficie di gioco, esso si sposta o viene mosso, il disco sarà riposizionato nel primo punto in cui si era fermato, in accordo con il gruppo di gioco. Un disco lanciato che si è fermato altrove non ha bisogno di essere sostituito e la sua posizione si basa su dove si è fermato per la prima volta, in accordo con il gruppo di gioco.
- B. Un *marker disc* che si è spostato/mosso viene riposizionato nella sua posizione originale, in accordo con il gruppo di gioco.
- C. Se un lancio colpisce una persona o un animale la posizione del disco da cui proseguirà il gioco è la prima in cui il disco si è fermato dopo l'interferenza subita dal lancio.
- D. Si commette una violazione quando un giocatore o la sua attrezzatura interferiscono con la traiettoria del disco risultante dal proprio lancio. Il lancio e un *penalty throw* vengono aggiunti al punteggio del giocatore; il giocatore continua a giocare dal *lie* precedente. Eventuali altri *penalty throw* derivati dal lancio vengono ignorati. Se un lancio subisce interferenza su richiesta del lanciatore, viene considerato come se un giocatore avesse interferito con il proprio lancio.
- E. Un disco lanciato la cui traiettoria è stata intenzionalmente modificata da qualcuno di diverso dal lanciatore guadagna un *lie* corrispondente al punto di contatto, in accordo con il gruppo di gioco. Il lanciatore può scegliere di giocare dal *lie* risultante o di abbandonare il tiro senza penalità, in quel caso il lancio originale non viene conteggiato nel punteggio del giocatore.
- F. Un giocatore che interferisce intenzionalmente con il disco di un altro giocatore in uno dei seguenti modi riceve due *penalty throw*:
 1. Alterazione del corso del lancio di un disco (tranne per prevenire lesioni);
 2. Spostamento o occultamento di un disco lanciato o di un *marker disc* (tranne se accidentale durante il processo di ricerca, recupero, marcatura o come consentito da 810.H).
- G. I giocatori non devono sostare o lasciare la loro attrezzatura dove potrebbero verificarsi interferenze con un disco in gioco. Un giocatore può richiedere ad altri giocatori di spostare sé stessi o la propria attrezzatura in caso di potenziali interferenze con il lancio. Il rifiuto di farlo è considerato *courtesy violation*.
- H. Un disco in gioco che è stato lanciato da un altro giocatore e si ferma sopra o dietro il *lie* può essere spostato. Dopo che il giocatore ha lanciato, il disco dell'altro giocatore deve essere riposizionato nel punto in cui si era fermato, in accordo con il gruppo di gioco.

811 MISPLAY

- A. È responsabilità del giocatore giocare correttamente il Course. Prima dell'inizio del gioco, i giocatori sono tenuti a partecipare al *Player's meeting* per conoscere eventuali condizioni speciali che potrebbero esistere sul campo, comprese buche extra, aree di partenza alternative, posizionamenti alternativi delle buche, aree di *Out-of-Bounds*, traiettorie obbligatorie e *drop zone*.
- B. Si verifica *misplay* se il giocatore non è riuscito a completare tutte le buche correttamente e nell'ordine corretto o ha giocato da un *lie* errato per un qualsiasi lancio.
- C. Se viene scoperto un *misplay* dopo che la *scorecard* è stata consegnata, il giocatore riceve i *penalty throw* applicabili al *misplay*.
- D. Un *misplay* non è una *stance violation*, e nemmeno un *practice throw*.
- E. Un giocatore che sbaglia deliberatamente il percorso per ottenere un vantaggio competitivo può essere squalificato in conformità con la Sezione 3.03 del *PDGA Competition Manual*.
- F. Tipologie di *misplay*:

1. Lie sbagliato:

Il giocatore ha giocato da un *lie* che non è quello corretto.

Ad esempio, il giocatore ha:

- Iniziato da un'area di partenza che non è l'area di partenza corretta per la buca corrente;
- Lanciato da un *lie* diverso da quello stabilito dal disco appena lanciato;
- Giocato un disco *Out-of-Bounds* come se fosse *in-bound*;
- Lanciato da un *lie* stabilito da un lancio precedente che aveva violato un *mando*;
- Ha giocato un disco in una *relief* area come se non lo fosse;
- Se non sono stati effettuati lanci successivi dopo il lancio oggetto di *misplay*, quel lancio viene ignorato. Il giocatore gioca dal *lie* corretto e riceve un *penalty throw* per l'errore. Se è stato effettuato un tiro aggiuntivo dopo il tiro sbagliato, il giocatore continua a giocare e riceve due *penalty throw* per l'errore.

2. Bersaglio sbagliato:

Il giocatore ha completato la buca con un bersaglio che non è quello corretto per la buca in corso. Se non è stato effettuato alcun lancio successivo, il gioco continua dal *lie* risultante. Se il bersaglio è un canestro e il disco si trova sulla superficie di gioco, il gioco procede secondo 805.01.C. Se il giocatore ha già iniziato alla buca successiva, al punteggio della buca giocata in modo errato vengono aggiunti due *penalty throw*.

3. Mancato completamento di una buca.

Il giocatore ha terminato il round o lanciato su una buca senza aver completato una buca precedente. Il punteggio per la buca giocata in modo errato è il numero di lanci effettuati, più uno per il completamento della buca, più due *penalty throw* per il gioco errato. Il mancato completamento intenzionale di una buca costituisce il ritiro dalla competizione.

4. Gioco non sequenziale:

Il giocatore ha completato il gioco su una buca nell'ordine sbagliato. Il giocatore continua a giocare sul percorso riprendendo la sequenza corretta. Indipendentemente dal numero di buche giocate nell'ordine sbagliato durante il round, un totale di due *penalty throw* viene aggiunto al punteggio totale del giocatore per il gioco errato.

Il punteggio per ogni buca completata rimane valido.

5. Assenza:

Se un giocatore non è presente all'inizio del round con il gruppo assegnato, il giocatore è considerato assente e non gioca la buca. Il giocatore è considerato assente anche se non ha giocato la buca precedente e non è presente quando il suo gruppo è pronto per iniziare una qualsiasi buca successiva.

Il giocatore assente riceve un punteggio di par più quattro per ogni buca non giocata. Il par è determinato dal *Director*.

6. Smarrito:

Se un giocatore del gruppo non si presenta quando è il suo turno di lanciare, al giocatore vengono concessi 30 secondi per rientrare nel gruppo.

Se il giocatore rimane assente per quel tempo, allora il giocatore è considerato assente per la buca e riceve un punteggio di par più 4 per la buca. vedi 802.03.C per eccezioni a questa regola.

7. Buca omessa:

Il round è stato completato e il giocatore ha mancato di giocare una o più buche. Il giocatore riceve un punteggio pari al par più quattro per ogni buca non giocata.

8. Buca errata:

Il giocatore ha completato una buca che non fa parte del percorso per quel round, al posto di una buca che fa parte del percorso del round. Due *penalty throw* vengono aggiunti al punteggio del giocatore per la buca.

9. Buca extra:

Il giocatore ha completato una buca che non fa parte del percorso per quel round. Al punteggio totale del giocatore vengono aggiunti due *penalty throw*. I tiri effettuati sulla buca extra non vengono conteggiati.

10. Gruppo di partenza sbagliato:

Il giocatore ha iniziato a giocare in un gruppo diverso da quello a cui era stato assegnato. Il giocatore deve trovare il gruppo assegnato per iniziare a giocare. Eventuali lanci effettuati da un giocatore nel gruppo sbagliato vengono ignorati. Il giocatore sarà soggetto a penalità per assenza nel gruppo di gioco assegnato.

11. Buca di partenza sbagliata:

Il gruppo ha iniziato a giocare su una buca diversa da quella a cui era assegnato. Se qualsiasi giocatore del gruppo effettua più di un lancio sulla buca, l'intero gruppo ha commesso misplay. Il gruppo completa la buca e ogni giocatore aggiunge due *penalty throw* al proprio punteggio per la buca. Nel caso in cui un qualsiasi giocatore effettui un singolo lancio, ciascun giocatore riceve un *penalty throw* e il lancio sbagliato viene ignorato. Il gruppo procede quindi alla buca corretta per iniziare il proprio giro.

812 CORTESIA

A. Un giocatore non deve:

1. Lanciare se il lancio potrebbe ferire qualcuno o distrarre un altro giocatore;
2. Lanciare non rispettando l'ordine di lancio senza consenso, o quando avrebbe un impatto su un altro giocatore;
3. Manifestare comportamenti di distrazione o antisportivi come:
 - gridare (a meno che non si avverta qualcuno che rischia di essere colpito da un disco),
 - imprecare,

- colpire, calciare o lanciare l'attrezzatura del parco, parti del Course o equipaggiamento di un giocatore,
 - muoversi o parlare mentre un altro giocatore sta lanciando,
 - avanzare oltre il giocatore che ha il turno di lancio;
4. Lasciare l'attrezzatura dove potrebbe distrarre altri giocatori o interferire con un disco lanciato;
 5. abbandonare rifiuti, compresi mozziconi di sigaretta;
 6. permettere al proprio fumo di disturbare gli altri giocatori.

B. Un giocatore deve:

1. Attenersi alle azioni previste dalle regole, tra cui:
 - Aiutare nella ricerca di un *lost disc*;
 - Spostare la propria attrezzatura quando richiesto;
 - Tenere il punteggio in modo appropriato.
 - Osservare il gioco degli altri membri del gruppo per garantire il rispetto delle regole e per aiutare a trovare i dischi.

C. Un giocatore riceve un'ammonizione per la prima violazione di una qualsiasi regola di cortesia. Ogni successiva violazione di qualsiasi regola di cortesia da parte di quel giocatore nello stesso round comporta un *penalty throw*. Una *courtesy violation* può essere denunciata o confermata da qualsiasi giocatore interessato, o da un *Official*. Le ripetute *courtesy violation* possono comportare la squalifica da parte del *Director*.

ATTREZZATURA

813.01 Disco illegale

- A. I dischi utilizzati durante il gioco devono essere approvati da PDGA e soddisfare tutte le condizioni stabilite nel documento *PDGA Technical Standards*. Per un elenco dei dischi approvati, vedere <https://pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs>
- B. Le modifiche ad un disco consentite dopo la produzione sono limitate a:
 - Usura dovuta alla pratica durante il gioco;
 - Levigatura moderata per mitigare l'usura o piccole imperfezioni di stampa;
 - Marcatura con inchiostro colorato o indelebile.
- C. Tutte le altre modifiche ad un disco dopo la produzione rendono il disco illegale, come ad esempio, ma non solo:
 - Modificazione del disco in modo da alterare le sue caratteristiche di volo originali;
 - Levigatura eccessiva del disco;
 - Incisione, intaglio o cesellatura del disco;
 - Aggiunta di un materiale di spessore rilevabile come la vernice.
 - Deformare intenzionalmente un disco in modo tale che non abbia più una forma circolare simile a un piattino.
- D. Quando il *Director* annuncia il gioco notturno o sulla neve, ai giocatori è permesso aggiungere altri materiali o dispositivi al disco per aiutare a ritrovarlo.

- E. Un disco rotto o bucato è illegale.
- F. Un disco che viene contestato da un altro giocatore o da un *Official* è considerato illegale a meno che non sia successivamente approvato dal *Director*.
- G. Un giocatore che continua a lanciare un disco illegale durante il gioco riceve due *penalty throw*. Un giocatore che lancia ripetutamente un disco illegale può essere soggetto a squalifica in conformità con la Sezione 3.03 del *PDGA Competition Manual*.
- H. Tutti i dischi utilizzati durante il gioco, eccetto i mini marker disc, devono essere contrassegnati in modo identificabile. Un giocatore riceve un'ammonizione per il primo lancio di un disco non segnato. Un giocatore riceve un *penalty throw* per ogni tiro successivo di un disco non segnato.

813.02 Dispositivi illegali

- A. È vietato da parte dei giocatori l'utilizzo di qualsiasi dispositivo che assiste direttamente nell'esecuzione di un lancio.
- B. Non è consentito piazzare un oggetto come ausilio direzionale.
- C. Sono ammessi dispositivi che riducono o controllano l'abrasione della pelle (come guanti, tape, bende o garze), articoli applicati sulla pelle per migliorare la presa (come talco, gesso, polvere o sporco) e articoli medicali (come ginocchiere o cavigliere).
- D. Un oggetto come un asciugamano o un tappetino può essere posizionato sotto ad un *punto di appoggio* purché non superi un centimetro di spessore quando viene compresso.
- E. Un dispositivo che viene contestato da un altro giocatore o da un *Official* è considerato illegale a meno che non sia successivamente approvato dal *Director*.
- F. Un giocatore riceve due *penalty throw* se in qualsiasi momento durante un round viene notato usare un dispositivo illegale. Un giocatore che usa ripetutamente un dispositivo illegale può essere soggetto a squalifica in conformità con la Sezione 3.03 del *PDGA Competition Manual*.

APPENDICE A: MATCH PLAY

A.01 Generale

- A. Nel *match play*, una coppia di giocatori gareggia l'uno contro l'altro nel tentativo di vincere ogni buca durante il round. Il giocatore che vince più buche vince la partita.
- B. Deve essere applicato il *Regolamento ufficiale del Disc Golf* (che descrive il *medal play*) a meno delle parti sostituite da queste regole.
- C. Una coppia di avversari deve giocare in un gruppo con almeno un'altra coppia, o con un *Official*.

A.02 Ordine di gioco

- A. L'ordine di partenza per le coppie di avversari nello stesso gruppo segue l'ordine riportato sulla scorecard.
- B. All'interno di ogni coppia di avversari, il giocatore indicato per primo sulla scorecard lancia per primo sulla prima buca. In tutte le buche successive, lancia per primo il giocatore che ha vinto la buca precedente. I pareggi non cambiano l'ordine di lancio.

A.03 Penalità

- A. Solo l'avversario di un giocatore può chiamare una violazione o dare un avvertimento ad un giocatore. Qualsiasi giocatore del gruppo o un *Official* può confermare la chiamata.
- B. Le penalità e gli avvertimenti chiamati tra una buca e l'altra si applicano alla buca successiva.

A.04 Punteggio

- A. Nel *match play* il punteggio viene registrato in termini di quantità di buche vinte da un giocatore in un dato momento. La partita inizia con la coppia in parità o *All Square*. Con l'avanzare della partita, il giocatore che ha vinto più buche è 'sopra' di altrettante buche; il suo avversario è 'sotto' di altrettante buche.
- B. Un giocatore vince una buca completando la buca in meno lanci rispetto al proprio avversario. Il giocatore che ha vinto la buca riceve un punteggio di 1. L'altro giocatore non riceve alcun punteggio, che può essere indicato da un trattino. Se i due giocatori completano la buca con lo stesso numero di lanci, la buca è alla pari e nessuno dei due giocatori riceve punti.
- C. Un giocatore ha diritto a chiedere al proprio avversario quanti lanci ha effettuato nella buca corrente. Un giocatore che riporta falsamente quel numero perde la buca.

A.05 Concessione (conceding)

- A. Un giocatore può concedere l'intero *match* in qualsiasi momento prima della conclusione dello stesso. L'avversario vince il *match*.
- B. Un giocatore può concedere una buca in qualsiasi momento prima che entrambi i giocatori abbiano completato la buca. L'avversario vince la buca.
- C. Un giocatore può concedere il tiro successivo all'avversario. Si considera che il lancio completi la buca.
- D. Una coppia di giocatori può accordarsi di chiudere alla pari la buca in corso.
- E. Una concessione non può essere rifiutata o revocata.

A.06 Vincere il Match

- A. Quando un giocatore è *sopra* di più buche di quante ne siano rimaste da giocare, quel giocatore ha vinto la partita.
- B. Se una coppia di giocatori è pari alla fine del round, la partita è in parità. Il *Director* decide se e come sciogliere i pareggi.

APPENDICE B: DOUBLES E GIOCO DI SQUADRA

B.01 Generale

- A. Una squadra *doubles* è composta da due giocatori che giocano in cooperazione. Sono possibili formati alternativi con squadre di dimensioni diverse e possono essere estrapolati da queste regole.
- B. Devono essere utilizzate le *Regole Ufficiali del Disc Golf*, salvo laddove sostituite da queste regole.

B.02 Ordine di gioco

- A. L'ordine di lancio per la prima buca è l'ordine in cui le squadre sono elencate sulla/e scorecard. L'ordine di lancio su tutti i tee successivi è determinato dai punteggi della buca precedente, in modo che la squadra con il punteggio più basso tiri per prima, e così via. I pareggi non cambiano l'ordine di lancio.
- B. Dopo che le squadre hanno raggiunto un *lie* diverso dall'area di partenza, la squadra la cui posizione è più lontana dal bersaglio avrà il primo turno nell'ordine di lancio.
- C. I membri di una squadra che stanno lanciando dallo stesso *lie* possono lanciare in qualsiasi ordine.

B.03 Penalità

- A. Le penalità in cui si incorre con un lancio si applicano solo al membro della squadra che ha effettuato il lancio. Tutti gli altri avvertimenti e penalità sono applicati alla squadra nel suo insieme e vengono segnati a svantaggio della squadra indipendentemente dal formato.
- B. Qualsiasi lancio effettuato che non può migliorare il punteggio di una squadra è considerato un *extra throw*. Una squadra il cui membro ha effettuato un *extra throw* riceve un'ammonizione per la prima violazione e un *penalty throw* per ogni violazione successiva da parte di qualsiasi membro della squadra.

B.04 Lie

- A. Nei formati in cui entrambi i membri della squadra lanciano dallo stesso *lie*, un membro della squadra che tira da un *lie* diverso da quello giocato dal primo membro che lancia, riceve un *penalty throw* per *misplay*.
- B. Un *lie* giocato da entrambi i membri della squadra deve essere contrassegnato utilizzando lo stesso marker disc. La mancata osservanza di questa regola costituisce una *marking violation*.
- C. Se un *lie* giocato da entrambi i membri della squadra viene ricollocato per qualsiasi motivo, entrambi i membri devono giocare dalla posizione del *lie* ricollocato.

B.05 Formati

- A. Best Throw (miglior lancio)
 1. Entrambi i membri della squadra lanciano dalla teeing area. La squadra, quindi, sceglie da quale delle due posizioni risultanti giocare per il lancio successivo. Entrambi i membri della squadra lanciano dalla posizione scelta e nuovamente la squadra sceglierà da quale delle due posizioni risultante giocare e così via.
 2. Una squadra completa una buca quando uno dei due membri della squadra completa la buca.
 3. Il punteggio di una squadra su una buca è il numero di lanci dai *lie* che sono stati giocati, più eventuali *penalty throw*.
 4. Se una squadra raccoglie un disco lanciato prima che sia stato scelto o marcato un *lie* con un marker disc, la squadra non potrà scegliere quel lancio. Se una squadra raccoglie entrambi i dischi lanciati senza che sia stato segnato il *lie*, il secondo disco che è stato raccolto viene

riposizionato nella sua posizione originale in accordo con il gruppo di gioco e la squadra dovrà giocare dalla posizione risultante.

5. Se un membro della squadra è assente, in ritardo o cessa il gioco, gli altri membri della squadra possono continuare a giocare, ma non verranno effettuati i lanci per conto del membro mancante della squadra. Un membro della squadra in ritardo può unirsi al gioco solo tra una buca e l'altra.

B. Modified best throw (miglior lancio modificato)

1. Il *modified best throw* è un formato assimilabile al formato *best throw*, con la seguente variazione: il *Director* può stabilire un limite al momento in cui la squadra può utilizzare il *tee-throw* di ciascun membro. La squadra riceve due *penalty throw* ogni volta che tale limite viene superato.

C. Worst throw (peggior lancio)

1. Entrambi i membri della squadra lanciano dall'area di partenza. I membri della squadra avversaria, quindi, scelgono da quale delle due posizioni risultanti giocherà la squadra, con l'obiettivo di massimizzare il punteggio della squadra in quella buca. Entrambi i membri della squadra lanciano dal *lie* indicato e i loro avversari scelgono ancora da quale dei due *lie* risultanti la squadra giocherà e così via.
2. Una squadra completa una buca quando tutti i membri della squadra completano la buca dalla stessa posizione.
3. Il punteggio di una squadra su una buca è il numero di lanci dai *lie* che sono stati giocati, più eventuali *penalty throw*.
4. Se una squadra raccoglie o sposta/marca un disco lanciato prima che i loro avversari abbiano scelto il *lie* da cui proseguire, il disco viene riposizionato nella sua posizione originale in accordo con il gruppo.
5. Gli avversari, quindi, possono scegliere tra il *lie* risultante dal disco spostato, il *lie* dell'altro disco e il *lie* precedente al *lie* per il disco spostato.
6. Se gli avversari scelgono un *lie* chiaramente favorevole, possono essere passibili di squalifica da parte del *Director*.
7. Se un membro della squadra è assente, in ritardo, si ritira o viene squalificato, la squadra viene squalificata.

D. Tough throw

1. Il *tough throw* è un formato assimilabile al formato *worst throw*, con la seguente variazione: una squadra completa una buca quando un qualsiasi membro della squadra completa la buca.

E. Alternate throw (lanci alternati)

1. La squadra sceglie quale membro effettua il primo lancio sulla prima buca. Ogni membro della squadra lancia quindi dal *lie* risultante dal lancio del membro precedente della squadra e così via.
2. Una squadra completa una buca quando uno dei due membri della squadra completa la buca.
3. Il punteggio di una squadra in una buca è il numero di lanci effettuati di quella squadra, più eventuali *penalty throw*.
4. Un lancio del membro sbagliato della squadra (che lancia quando non è il suo turno) è considerato *misplay* e riceve un *penalty throw*. Il lancio viene ignorato e il membro corretto della squadra effettua il lancio. Se è stato effettuato un lancio aggiuntivo dopo che il membro sbagliato della squadra ha tirato, la squadra riceve due *penalty throw* e il gioco continua.
5. Eventuali *re-throw* dallo stesso *lie*, dovranno essere effettuati dallo stesso giocatore che ha effettuato il lancio oggetto di *re-throw*.
6. La squadra riceve un punteggio di par più quattro per ogni buca non giocata da un membro della squadra a causa di ritardo o assenza. Se uno dei membri della squadra si ritira o viene squalificato, la squadra viene squalificata.

F. Modified alternate throw

1. Il *modified alternate throw* è un formato assimilabile al formato *Alternate throw*, con la seguente variazione: il *Director* può designare quale membro della squadra effettua il primo lancio su ciascuna buca.

G. Best score (miglior punteggio)

1. Ogni membro della squadra gioca la buca come giocatore individuale.
2. Una squadra completa una buca quando un membro della squadra completa la buca con il punteggio potenziale più basso per la squadra.
3. Il punteggio di una squadra su una buca è il punteggio più basso ottenuto sulla buca da uno dei membri della squadra, inclusi eventuali *penalty throw* sostenuti da quel giocatore, più eventuali *penalty throw* assegnati alla squadra.

H. Best score from alternating lies (miglior punteggio da Lie alternati)

1. Ogni membro della squadra lancia dall'area di partenza, dando inizio a due sequenze di *Alternate Throw*.
2. Una squadra completa una buca quando una delle due sequenze di *Alternate Throw* completa la buca con il punteggio potenziale più basso per la squadra.
1. Il punteggio di una squadra su una buca è il punteggio più basso tra le due sequenze *Alternate Throw*, inclusi eventuali *penalty throw* ricevuti durante quella sequenza, più eventuali *penalty throw* assegnati alla squadra.

APPENDICE C: RISORSE E ALTRA DOCUMENTAZIONE UFFICIALE

Regolamento ufficiale del Disc Golf:

pdga.com/rules/official-rules-disc-golf Rules

Domande & Risposte:

pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers

PDGA Competition Manual:

pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events

Course Directory:

pdga.com/course-directory

PDGA Technical Standards:

pdga.com/technical-standards

Informazioni e Risorse per i *Tournament Director*:

pdga.com/tdinfo/resources

APPENDICE D: CONVERSIONI

Tutte le misure elencate nel regolamento sono espresse in sistema metrico. Le seguenti unità di misura (U.S. customary/imperiali) equivalenti possono essere utilizzate quando non è disponibile uno strumento di misurazione che utilizza il sistema metrico:

Metric System	English System
10 metri	32 piedi e 10 pollici
3 metri	9 piedi e 10 pollici
2 metri	6 piedi e 6 pollici
1 metro	3 piedi e 3 pollici
30 centimetri	1 piede
20 centimetri	8 pollici
1 centimetro	½ pollice

APPENDICE D: INDICE TERMINI TECNICI

All Square	A.04.A	Object Target	807.A
Away Player	802.02.C	Official	801.02.F
Basket Target, or Basket	807.A	Out-of-bounds	806.02.A
Casual	806.03.A	Par	811.F.5
Casual Obstacle	803.01.B.1	Penalty Throw	801.02.E
Casual Water	806.03.A	Players Meeting	811.A
Director	801.02.G	Playing Surface	802.05.A
Down	A.04.A	Position	805.01.A
Drop Zone	802.05.C	Practice Throw	809.03.A
Extra Throw	B.03.B	Provisional Throw, or Provisional	809.02.A
Group	801.02.A	Putt	806.01.A
Halved	A.04.B	Relief Area	806.04.A
Hazard	806.05.A	Re-throw	802.02.D
Hole	800	Supporting Point	802.04.B
In-bounds	806.02.A	Target	807.A
Lie	802.05.A	Tee Line	802.04.A
Line of Play	802.05.D	Teeing Area, or Tee	802.04.A
Mandatory Route	804.01.A	Throw	802.01.A
Marker	802.05.D	Tournament Official	801.02.F
Marker Disc	802.05.D	Two-meter Rule	805.02.A
Match Play	A.01.A	Up	A.04.A
Medal Play	A.01.B	Warning	801.02.D
Mini Marker Disc, or Mini	802.06.B		
Misplay	811.B		

APPENDICE F – GLOSSARIO TERMINI TECNICI IN INGLESE BY IL DISC GOLF ASD

n°	Termine	Definizione
1	Added cash	Letteralmente - "Denaro aggiunto" Si intende l'ammontare di denaro aggiunto dall'organizzazione dell'evento al montepremi delle divisioni PRO, aggiuntivo rispetto al montepremi proveniente da una parte delle quote di iscrizione PRO.
2	Blind Area	Letteralmente - "Area Cieca" Si intende una zona di gioco non visibile o un cui la visibilità è compromessa. Per cui non si può vedere l'intera traiettoria di un disco lanciato verso quella zona.
3	Caddie	Il Caddie è una persona che trasporta l'attrezzatura di un giocatore o fornisce altra assistenza durante il round. La figura del Caddie è regolata nel paragrafo 3.05 del <i>PDGA Competition Manual</i> .
4	Casual Area	Zona di gioco caratterizzata da ostacoli occasionali lungo il fairway (es. deposito d'acqua) regolata dal paragrafo 806.3 del <i>Regolamento Ufficiale del Disc Golf</i> .
5	Course	Con il termine " <i>Course</i> " si fa riferimento generalmente ad un'area/impianto/parco attrezzati per il disc golf, oppure ad un percorso di disc golf collocato in una certa sede.
6	Course Layout o Layout	Con layout si intende un set o una specifica configurazione di buche che costituiscono un intero round di una sessione di gioco competitiva o ludica. Un Course/un percorso da disc golf può presentare più layout giocabili e che solitamente sono esplicitati da specifiche segnalazioni e cartellonistica.
7	Courtesy violation	Comportamento in violazione della sezione "Cortesia" del Regolamento Ufficiale del Disc Golf, paragrafo 812.
8	Cut	Letteralmente "Taglio" Si intende la riduzione della batteria di concorrenti, rispetto al totale di concorrenti iniziali, che accede ad una fase successiva di una determinata competizione, tipicamente una semi-finale o una finale. Il <i>cut</i> prevede che solo un certo numero di giocatori accedono alla fase successiva del torneo grazie al piazzamento definito dai round precedenti.
9	Drop zone	Una <i>drop zone</i> è un'area del campo, designata dal <i>TD</i> e opportunamente segnalata, da cui viene effettuato un tiro in determinate condizioni. Generalmente dopo aver fallito delle traiettorie obbligatorie o dopo aver mandato il disco in OB. Una drop zone viene giocata come una teeing area (area di partenza) (vedi 802.04.B) o come un marked lie (vedi 802.07.A).
10	Excessive time - violazione	Comportamento in violazione della sezione "Throwing" del Regolamento Ufficiale del Disc Golf, paragrafo 802.3.
11	first-come, first-served	Termine che in questo regolamento viene utilizzato principalmente in riferimento al principio di assegnazione dei posti di un torneo in fase di iscrizione. Secondo tale principio le posizioni nell'evento vengono riempite in base all'ordine di arrivo. in altre parole... " <i>chi prima arriva meglio alloggia!</i> "
12	Foot fault	Letteralmente "Fallo di piede" Regolato come <i>stance violation</i> e penalizzato con ammonizioni o <i>penalty throw</i> quando si supera la linea del Tee al momento del rilascio del disco o si supera il marker dopo un lancio nella putting area.
13	"Fore!"	Parola urlata quando un disco in volo si sta pericolosamente direzionando verso una persona o un gruppo di persone. Se la traiettoria del tuo lancio è pericolosa, urla "Fore!" alle persone in pericolo. Se senti urlare "Fore!" presta immediatamente attenzione a ciò che ti sta attorno e cerca riparo!

14	Lie	<i>Lie</i> è il punto della superficie di gioco su cui il giocatore prende posizione per lanciare, solitamente nel punto in cui il disco si è fermato dopo il lancio precedente o in zone determinate come specificato dal regolamento. Il <i>Lie</i> per il primo lancio è la <i>Teeing Area</i> , una <i>Drop Zone</i> può essere un <i>Lie</i> , in tutti gli altri casi il <i>Lie</i> è costituito da un rettangolo largo 20 cm e profondo 30 cm, centrato sulla linea di gioco dietro il bordo posteriore del marker disc. (vedi 802.5)
15	Mandatory	Detto anche "Mando" - è un passaggio dettato da una traiettoria obbligatoria che può essere prevista da una buca. Può essere singolo (passare a destra o a sinistra di un elemento del Course ad es. un albero), doppio (obbligatorio passare in un intervallo tra due elementi del Course) o triplo (tre elementi, ad esempio una porta di un campo di calcio). Le traiettorie obbligatorie, penalità e previsioni sono regolate dal paragrafo 804 del <i>Regolamento Ufficiale del disc golf</i> .
16	Medal Play	Termine per identificare il formato di gioco "normale", o per posizioni, in cui si vince per miglior posizionamento con punteggi determinati da un certo numero di round. Identificabile in opposizione, ad esempio, al match-play in cui la vittoria avviene vincendo il maggior numero di buche in un match.
17	Misplay	Con <i>misplay</i> solitamente si intende un errore di gioco che avviene nel processo di esecuzione di una partita come errata esecuzione del percorso oppure dell'ordine di gioco o del gruppo di gioco. Regolate dal paragrafo 811 del Regolamento Ufficiale del disc golf.
18	Non-Member Fee	Quota di iscrizione aggiuntiva che può essere richiesta a iscritti non membri di PDGA per l'accesso ad eventi <i>PDGA-Sanctioned</i> .
19	Official	Con il termine "Official" si intende una persona che ha ottenuto lo status di PDGA Official Certificato. Regolato dal paragrafo 1.11 del Competition Manual
20	Tournament Official	Il "Tournament Official" è un Official Certificato che viene formalmente designato come Tournament Official in uno specifico torneo. Regolato dal paragrafo 1.12 del Competition Manual
21	Out of Bound (OB)	Letteralmente "Fuori Campo" si intendono zone adiacenti al fairway che vengono segnalate come fuori campo. Si dice anche OB. La zona di Out of Bound non è considerata superficie di gioco, da una zona OB non si possono giocare dischi o posizionarsi in stance. Con In-Bound si intende il contrario di Out-of-Bounds . Regolato dal paragrafo 806.2 del Regolamento Ufficiale del disc golf.
22	Payout	Con payout si intende generalmente una posizione (o una fascia composta da diverse posizioni) in classifica di torneo che, in caso di posizionamento di uno o più giocatori in quella posizione, dà il diritto a ricevere premi (in denaro o merce). Il termine payout è anche utilizzato genericamente in riferimento al premio in sé (in denaro o merce).
23	Penalty Throw	Letteralmente "lancio di penalità" si intende la penalità in termini di punteggio applicata ad un giocatore causata da una violazione del regolamento. Solitamente la penalità prevede l'aggiunta di 1 o più punti al punteggio di un giocatore o di un team.
24	PDGA Elite Series	PDGA "Elite Series" è la designazione utilizzata per un tour di eventi professionali approvato come <i>PDGA Elite Series</i> dal Board PDGA e in cui i giocatori guadagnano punti per guadagnare il titolo di Tour Champion
25	PDGA Majors	Tipologia di competizioni di fascia superiore del circuito professionistico internazionale come i Campionati Mondiali Pro e Amatori, European Open, Campionati USA, ecc.
26	PDGA Sanctioning Agreement	Contratto da sottoscrivere in fase preliminare all'accreditamento di un evento come PDGA ufficiale.

27	PDGA-Sanctioned	Si intende un evento che è stato sancito come PDGA ufficiale
28	Player Rating, o anche solo rating	Si intende un coefficiente associato ad un giocatore attivo in competizioni ufficiali PDGA che ne definisce la qualità di gioco in base agli eventi recenti. Maggiori informazioni qui: https://www.pdga.com/faq/ratings
29	Probation	Letteralmente "periodo di prova" si intende il permesso "condizionale" a giocare in eventi ufficiali, al posto di una sospensione diretta, dovuto a una sentenza del comitato disciplinare PDGA per un comportamento in violazione del regolamento.
30	Rating update	Il rating di un giocatore viene calcolato centralmente da PDGA e aggiornato ogni mese in date prestabilite per comprendere i risultati degli eventi più recenti.
31	Relief	letteralmente "sollievo" si intende la possibilità di modificare il <i>Lie</i> determinato dall'atterraggio di un disco a causa di ostacoli o elementi del terreno di gioco a determinate condizioni. Regolato dal paragrafo 803 del regolamento ufficiale del Disc Golf.
32	Re-throw	Un <i>re-throw</i> è un tiro aggiuntivo dallo stesso <i>Lie</i> che viene giocato al posto del tiro originale.
33	Restricted Plane	Letteralmente "piano interdetto/vietato" sostantivo che fa riferimento ad un piano, nel senso geometrico del concetto, che in caso di traiettoria obbligatoria (presenza di <i>mando</i>) non può entrare in contatto con il disco.
34	Scorecards	Supporti dedicati alla tabulazione/registrazione dei punteggi di un round o un torneo. Possono essere cartacee o digitali.
35	Scorekeeper	Persona incaricata alla tabulazione/registrazione dei punteggi per un gruppo di gioco. Può essere un giocatore del gruppo o un terzo.
36	Shotgun Start	Tipologia di partenza dei giochi. Che prevede l'inizio contemporaneo di tutti i gruppi sulle varie buche. Regolata dall'articolo 1.05 del Competition Manual
37	Skins o skins-match	Formato di gioco, generalmente a soldi, basato su regole afferibili al match-play.
38	Spotter	Persona incaricata con un ruolo di guardalinee o di osservatore su fairway/aree cieche che prevedono lanci in aree con poca visibilità, per ragioni di sicurezza, per evitare lost dic o perché difficile determinare le violazioni OB/Missed-mando dal punto di lancio. Il ruolo può essere svolto dai giocatori a turno oppure da volontari e staff del torneo se disponibili.
39	Stance	Si intende posizione del corpo e la postura (compresi i punti di appoggio) e l'equilibrio dimostrati nell'atto di lanciare o di prepararsi al lancio. Regolata dal paragrafo 802.7 del Regolamento ufficiale del Disc Golf.
40	Starter	Lo Starter è colui che annuncia le partenze tee times oppure il punto/la buca in cui si annunciano e/o avvengono le partenze in una competizione con partenze Tee Times.
41	Sudden death	Modalità di spareggio tra due o più giocatori che prevede, per sciogliere un pareggio, la sfida su una o più buche con la vittoria del concorrente non appena completa una buca con minor numero di lanci rispetto all'avversario. Non si accumulano i punteggi tra una buca e l'altra, in caso di parità si procede alla buca successiva prevista. Per intenderci: pensate al <i>golden goal</i> nel calcio.
42	Tee (o Teeing Area)	Piazzola di lancio designata o Area di lancio, punto da cui inizia una buca solitamente demarcato da una pedana, da una linea tirata a terra o da due marcatori per definire tale linea.
43	Tee Line	La tee line è la linea che delimita la parte anteriore dell'area di partenza (o Teeing Area), oppure la linea che intercorre tra i bordi esterni di due marcatori di partenza (tee markers).

44	Tier	Letteralmente "livello" si riferisce alla fascia di classificazione di un evento PDGA come specificato dai Tour Standards. A-Tier è il livello più alto, C-Tier è il livello più basso.
45	Tournament Central	Luogo o struttura designato come principale, punto di incontro e/o sede organizzativa e amministrativa di un evento. Solitamente dove si svolgono registrazioni, players meeting, eccetera.
46	Tournament Director o TD	Sta a significare la persona in carica per lo svolgimento dell'evento come da articolo 801.02.G. Il <i>Direttore</i> .
47	Two-meter s Rule	La <i>two-meter s rule</i> si riferisce alle regole dell'805.02. La regola non è in applicata a meno che il Director non la dichiari in vigore. Il Director può dichiarare valida la <i>two-meter s rule</i> per l'intero percorso, per particolari buche, e/o per singoli elementi. Se la regola dei due metri è in vigore, viene violata quando un disco si ferma ad almeno due metri di altezza al di sopra la superficie di gioco (misurata dal punto più basso del disco alla superficie di gioco direttamente sotto di esso), la violazione riceve un penalty throw.

DOMANDE E RISPOSTE SUL REGOLAMENTO

Applicazione delle regole

QA-APP-1

Esiste un ordine di priorità di applicazione delle violazioni se si applica più di una regola?

Si. Si applica la violazione che prevede la penalità maggiore. In caso di parità (della violazione) si applica la penalità associata alla violazione che è stata commessa per prima. Un singolo lancio non può subire penalità per più di una violazione.

QA-APP-2

Quando si verificano più violazioni per un singolo lancio, come faccio a determinare quale regola è stata violata per prima, dato che una regola non è stata violata fino a quando il disco non si è fermato?

Il significato di "per primo" nella regola è comunemente inteso come quando il disco entra per la prima volta in uno stato in cui viola una regola. Una coppia di regole che comunemente possono essere violate durante un singolo lancio sono OB e *Mandatory*. Non appena un disco entra in un *restricted space* si considera che abbia commesso *missed-mando*, mentre un disco non è considerato OB fino a quando non si ferma. Pertanto, il *missed-mando* è avvenuto per primo.

QA-APP-3

Posso appellare ricorso per una decisione presa su un altro giocatore del mio gruppo?

Si. Il giocatore in questione può quindi scegliere di giocare dei *provisional throws*.

QA-APP-4

Il mio gruppo pensa che il mio disco sia OB, ma io penso che non sia chiaro. Il beneficio del dubbio dovrebbe andare a vantaggio del giocatore? Sono safe, giusto?

Il beneficio del dubbio entra in gioco solo come spareggio quando il gruppo non riesce a prendere una decisione, ad esempio se due giocatori vedono il disco come safe e due lo vedono come OB. Se la maggioranza del tuo gruppo pensa che sia OB, allora è OB.

QA-APP-5

Il mio gruppo ha preso una decisione che si è rivelata sbagliata. Mi hanno chiamato safe quando

effettivamente ero OB, quindi ho giocato da un lie errato. Vengo penalizzato?

Sei tu il responsabile di giocare correttamente il percorso. Se non sei d'accordo con il gruppo e un arbitro non è prontamente disponibile, fai un *provisional throw* e chiedi al TD di prendere una decisione in un secondo momento.

QA-APP-6

Quali regole si applicano se sto giocando in un torneo non autorizzato o in qualsiasi altro round non PDGA?

Se stai giocando a un evento in cui è stato annunciato che si applicano le regole PDGA, si applica il *Regolamento Ufficiale del Disc Golf*, indipendentemente dal fatto che l'evento sia *PDGA-Sanctioned* o meno. Se non è stato fatto alcun annuncio in merito alle regole, puoi giocare secondo le regole concordate dal tuo gruppo o dai partecipanti all'evento, comprese le regole PDGA.

QA-APP-7

E se non c'è un Tournament Director?

Tutti i tornei *PDGA-Sanctioned* hanno un *Tournament Director*. Per gli eventi non sanzionati o per il gioco occasionale, se qualcuno ha autorità sui giocatori, può assumere le responsabilità di *Director*. Se nessuno vuole essere il *Director*, allora dovrai giocare senza alcune delle funzioni del *Director*. Ad esempio, potrebbero non esserci ricorsi contro le decisioni di gruppo. Alcune funzioni del *Director* potrebbero essere disponibili in altri modi. Ad es. la segnaletica del percorso dovrebbe dirti in quale ordine giocare le buche, dove si trova qualsiasi OB e altre informazioni che sono normalmente trattate durante *players meeting* o contenute nel caddie book.

QA-APP-8

Tutti nel mio gruppo di gioco sono Official certificati. Alcune regole richiedono che due giocatori nel gruppo o un official effettuino la chiamata. Solo uno di noi può fare queste chiamate visto che siamo tutti Official?

No. Per effettuare chiamate durante il gioco nel torneo, devi essere stato autorizzato dal *Director* come *Tournament Official*. Il superamento del test

non fa di te un *Tournament Official* (indicato nel regolamento come *Tournament Official*). Inoltre, gli Official hanno restrizioni sull'effettuare chiamate a seconda che stiano giocando o meno. Un Official (compreso il TD) che sta giocando non può agire come unico arbitro per le chiamate che interessano i giocatori della sua divisione. Un Official che non gioca può essere l'unica persona a effettuare una chiamata laddove le regole indicano che un arbitro può effettuare la chiamata. Uno *Spotter* può effettuare chiamate (ad es. per quanto riguarda la posizione di un disco che è finito *Out-of-Bounds*) se è anche un Official. In caso contrario, la chiamata dello *Spotter* dovrebbe essere considerata solo come input per la decisione del gruppo.

QA-APP-9

Un giocatore può effettuare o confermare una chiamata su sé stesso?

Si.

Lancio

QA-THR-1

La mano con cui lancio ha urtato un ramo di un albero durante il mio backswing, facendo cadere il disco a terra, e il disco è rotolato in avanti rispetto al mio lie. È considerato come un lancio?

No. Un lancio inizia quando il disco si muove in avanti nella direzione prevista. Un disco caduto o buttato fuori prima o durante un backswing non conta come un lancio.

QA-THR-2

Esistono restrizioni su come si lancia il disco? Ad esempio, è possibile lanciare esclusivamente in overhand?

Non ci sono restrizioni su come lanciare il disco. Puoi lanciare backhand, sidearm, overhand, thumb o in qualsiasi altro modo ti venga in mente. Puoi lanciarlo con il piede se vuoi.

Teeing off

QA-TEE-1

Come vengono designate le Teeing area?

I *Director* possono utilizzare uno qualsiasi dei diversi metodi per definire le *Teeing Area* e le *Drop Zone*. Un singolo *Course* può prevedere più di un tipo di *tee*. In caso di dubbio, chiedi al *Director*. Ecco alcuni dei modi più comuni per designare le *Teeing area*:

- Se viene fornito un *tee pad* artificiale e non ha segni, la *Teeing area* è l'area che contrasta con l'ambiente circostante per colore, materiale, altezza e/o struttura.
- Alcuni *tee pad* sono costruiti con un'area di *follow-through* davanti. L'area di *follow-through* potrebbe essere di un colore diverso o potrebbe essere la parte davanti ad una linea di partenza contrassegnata. La parte del pad che si trova dietro l'area di *follow-through* è la *Teeing area*.
- Se un perimetro è contrassegnato (con una linea completa o parziale o con quattro indicatori), la *Teeing area* è l'area all'interno del perimetro. Se vengono utilizzati i *marker*, la *Teeing area* è definita dai bordi esterni dei *marker*.
- Se non viene fornito alcun *tee pad* artificiale, l'area di partenza si estende per tre metri perpendicolarmente dietro la linea di partenza designata. Se una linea segna la linea del *tee*, la *Teeing area* include la linea segnata. Se due *tee markers* segnano la linea di partenza, la *Teeing area* si estende in avanti e verso l'esterno fino ai bordi esterni dei *tee markers*.
- Se c'è solo un *tee sign*, o un *tee marker*, il *tee* si trova su un lato e dietro il segnale o marker.

QA-TEE-2

Ho lanciato il mio drive da un tee pad di cemento rialzato. Quando ho lasciato andare, la parte anteriore del mio piede pendeva dal bordo anteriore del pad. È una stance violation?

No. La norma stabilisce che tutti i punti di appoggio devono trovarsi all'interno della *Teeing area* al momento del rilascio. "Punto di appoggio" si riferisce a qualsiasi punto della superficie di gioco (in questo caso il *tee pad*), piuttosto che a una parte completa del corpo come un piede. La parte del piede che pende dall'estremità non è un punto di appoggio perché non è a contatto con la superficie di gioco; quindi, non si è verificata alcuna violazione.

Lie

QA-LIE-1

Il mio lancio è atterrato su un ponte che attraversa un torrente OB. Gioco dal ponte o il mio disco è OB

poiché si trova sopra il torrente? E se fossi sul ponte ma in un punto sospeso sopra a del terreno?

Un ponte è un esempio in cui una superficie di gioco è posizionata verticalmente sopra un'altra superficie di gioco. Ogni superficie di gioco è trattata in modo indipendente. Il ponte è *in-bound* a meno che il TD non lo abbia dichiarato OB, indipendentemente dal fatto che una superficie di gioco abbia un OB sopra o sotto di essa. Se è in uso la *two-meter rule*, essa non viene applicata perché il disco si trova sopra, non al di sopra, della superficie di gioco. Marca il tuo *lie* sul ponte e non c'è penalità.

Marcare il lie

QA-MAR-1

Un giocatore inesperto nel mio gruppo ha girato il proprio disco per marcare il lie e ha lanciato da lì. Qual è la chiamata?

Questa è una *marking violation* poiché è stato utilizzato un metodo improprio per contrassegnare il *lie*. La prima *marking violation* di un giocatore si traduce in un avvertimento.

QA-MA-2

Il mio disco è bloccato su un albero, direttamente sopra il tronco. Come faccio a mettere il marker?

Se c'è spazio per marcare il tuo disco direttamente sotto di esso, è quello che va fatto. In caso contrario, marca il primo punto disponibile lungo la linea di gioco.

Stance

QA-STA-1

Un punto di appoggio è definito come "qualsiasi parte del corpo del giocatore" che tocca la superficie di gioco. Tuttavia, c'è quasi sempre uno strato di indumenti come una scarpa tra il corpo del giocatore e la superficie di gioco. Conta?

Si. La frase "parte del corpo del giocatore" dovrebbe essere interpretata in modo da includere non solo i vestiti, ma anche i dispositivi per la mobilità come bastoni o stampelle (purché forniscano supporto).

QA-STA-2

Posso trattenere un ramo o un altro oggetto dietro il mio lie durante il putting?

Appoggiarsi o tenere qualcosa dietro il tuo *lie* per supporto non è proibito dalle regole, a condizione che l'oggetto sia *in-bound*. Inoltre, l'oggetto non

dovrebbe essere spostato, poiché è richiesto di assumere la *stance* che comporta il minor movimento possibile degli ostacoli sul percorso. Non è consentito aggrapparsi/appoggiarsi ad un'altra persona per ottenere supporto, poiché quella persona non fa parte del percorso.

QA-STA-3

Il nostro Course ha due canali sotterranei orizzontali di deflusso dell'acqua piovana che escono dal lato di una collina nel fairway. Hanno un diametro di circa due piedi con griglie metalliche sopra la loro uscita che hanno spazi abbastanza grandi da consentire l'ingresso dei dischi ma non di un giocatore. Se un disco entra in un canale sotterraneo, il giocatore può semplicemente segnare sul pendio direttamente sopra la posizione del proprio disco nel canale sotterraneo senza penalità poiché il disco è sotto la superficie di gioco?

Si. All'interno del canale sotterraneo non c'è una superficie di gioco, ma il pendio sopra di esso lo è. Se il TD non ha fornito indicazioni su come gestire i dischi che entrano in questi canali sotterranei, i giocatori possono mettere il marker sul fianco della collina direttamente sopra il loro disco senza penalità.

QA-STA-4

Ho un lie in salita per un putt corto. Posso posizionare il piede posteriore sul lie e il piede anteriore a terra oltre il lie, quindi sollevare il piede anteriore appena prima di rilasciare? Dopo aver lanciato il disco, il mio slancio mi porta dietro il lie. Lo chiamo putt "fade-away".

Si, questo è consentito. La tua posizione era legale quando hai rilasciato il disco e non hai superato il tuo *lie* (avvicinandoti alla buca) dopo il rilascio.

Ostacoli e relief

QA-OBS-1

Il mio drive è finito sotto un tavolo da picnic. Posso giocare da dietro? E da sopra?

I tavoli da picnic, insieme a qualsiasi altra attrezzatura del parco o del Course, sono un ostacolo del Course. Devono essere trattati come qualsiasi altro ostacolo, ad esempio un cespuglio o un albero. Il modo in cui giochi il tuo prossimo lancio dipende dal tavolo da picnic. Se c'è spazio per prendere una posizione sotto di esso, anche infilando la gamba sotto, è quello che devi fare.

Se il tuo disco è sopra il tavolo da picnic e c'è spazio sotto, è un *lie* sopra il terreno, e segni direttamente sotto di esso e giochi da lì. Se il disco è in alto e non c'è spazio sotto, il tavolo viene considerato come un ostacolo solido e il *lie* va marcato direttamente dietro di esso sulla linea di gioco.

QA-OBS-2

Un grosso ramo spezzato (un piede di diametro e otto piedi di lunghezza) è sulla mia posizione. Posso spostarlo?

Sì, se ti è possibile. Non c'è limite alla dimensione di un oggetto fintanto che soddisfa i criteri della definizione di *casual obstacle*. Puoi spostarlo finché ti è possibile effettuare il lancio entro i 30 secondi consentiti dalla regola dell'Excessive Time.

QA-OBS-3

Il mio disco si è fermato sotto un lungo ramo d'albero caduto. Il ramo è chiaramente staccato dall'albero e si estende da dietro il mio disco fino di fronte ad esso. Posso spostare il ramo?

Sì. Se una parte del ramo si trova dove potresti poggiare un punto di supporto quando prendi una posizione, puoi spostarlo, anche se un'altra parte del ramo è più vicina alla buca rispetto al retro del tuo *marker*.

QA-OBS-4

Un ramo sciolto e spezzato pende proprio dietro il mio marker, rendendomi difficile prendere posizione. Non tocca terra. Posso spostarlo? Posso prendere casual relief?

No. Dal momento che non è sulla superficie di gioco dove potrebbe essere appoggiato un punto di supporto, viene considerato come un ramo sano e collegato. Dovrai giocarci attorno.

QA-OBS-5

Posso ottenere relief da piante irritanti come ortiche, edera velenosa o quercia velenosa?

No, a meno che il *Director* non abbia dichiarato *casual relief* per tali elementi. Quelle piante possono impattare sui giocatori in modo diverso e molto raramente rappresentano un serio rischio per la salute. Se il tuo disco va in alcune piante e non vuoi giocare da lì, puoi prendere un *optional relief*, o abbandonare il lancio, al costo di un *penalty throw*.

QA-OBS-6

Come faccio a marcare il mio lie quando il mio disco atterra in un'area del percorso che ha fogliame sensibile, protetto, in via di estinzione o prezioso?

Il *Director* può dichiarare un'area OB o una *Relief Area*, nel qual caso dovrai marcare il tuo *lie* in base alla regola applicabile. Se il *Director* non ha annunciato una gestione speciale dell'area e vi è proibito entrarvi, allora viene considerata *Relief Area* e potrai giocare secondo la regola applicabile. Nota che puoi sempre prendere un *Optional Relief*, o abbandonare il lancio, al costo di un *penalty throw*.

QA-OBS-7

Cosa posso fare riguardo un tee non giocabile, non sicuro o scarsamente contrassegnato?

Se il problema con il tee è un *ostacolo casuale* che non può essere rimosso facilmente (come un deposito di acqua stagnante), puoi ottenere un *casual relief* dietro il tee. Non viene fornito alcun *relief* per altre condizioni avverse del tee, è anche possibile stendere un asciugamano per fornire trazione se il tee è scivoloso. Se il tee è scarsamente contrassegnato, individua un *Official* o un giocatore locale in un altro gruppo, se possibile, per aiutare a identificare i confini della *Teeing Area*.

QA-OBS-8

C'è un'enorme ragnatela proprio davanti a me dove voglio lanciare. Posso toglierla?

Solo se almeno una parte della ragnatela si trova sulla superficie di gioco dove può essere posizionato un punto di appoggio, in questo caso si tratta di detriti e può essere rimossa come ostacolo casuale. Se è solo nella tua traiettoria di volo o non tocca terra, non può essere spostata.

QA-OBS-9

Un giocatore che prende relief da ostacoli o da una Casual Area può tornare indietro lungo la linea di gioco fino al primo lie disponibile. Che cosa è il "greater relief" che il Director potrebbe annunciare?

"Greater Relief" potrebbe essere una *drop zone*, un *re-throw* o la possibilità di spostare il *lie*. Il *Relief* (spostando il *lie* senza penalità) è concesso solo per situazioni fuori dall'ordinario; quindi, il *Director* ha molto margine di manovra per affrontare situazioni eccezionali.

Traiettorie regolamentate

QA-MAN-1

Il mio lancio è andato oltre il mando dalla parte sbagliata, poi è rotolato indietro dall'altra parte e si è fermato corto prima del mando. Lo considero comunque un missed-mando?

Una volta che il tuo disco è entrato a contatto con il *restricted space*, il resto del volo non ha importanza. Hai commesso *missed-mando*.

QA-MAN-2

Ho mancato il mando e non è stata contrassegnata alcuna drop zone. Dov'è il mio lie?

Torna indietro al tuo *lie* precedente.

Stabilire una posizione

QA-POS-1

Come faccio a contrassegnare un disco in una posizione inaccessibile sotto la superficie di gioco come una fessura? È prevista una penalità?

Le regole che si applicano a un disco sopra la superficie di gioco si applicano anche a un disco sotto la superficie di gioco. Se riesci a individuare la collocazione il tuo disco nella fessura e non è possibile prendere una *stance* ragionevole, puoi segnare il tuo *lie* direttamente sopra di esso sulla superficie di gioco senza penalità. Se il punto direttamente sopra il disco è nell'aria o all'interno di un oggetto solido, marca il tuo *lie* nel primo punto disponibile arretrando lungo la linea di gioco.

Disco sopra i due metri

QA-2M-1

La regola dei due metri è ancora in vigore?

Generalmente la regola dei due metri non è in vigore. Il TD può scegliere a propria discrezione di applicarla in torneo nella misura che reputa necessaria, inclusa l'applicazione solo a particolari ostacoli. In quel caso, la specifica sarà comunicata nel *players meeting* e/o inserita nel *caddie book*.

QA-2M-2

Un disco supportato dal target non è soggetto alla regola dei due metri. Invece, si applica ad un disco supportato da altra attrezzatura del Course come un tee o un cartello di segnalazione del Course?

A questo tipo di oggetto si applica la *two-meter rule* (se in vigore), in quanto non è un target. L'unica

eccezione è relativa al target della buca in gioco; quindi, se in qualche modo riesci a far bloccare il tuo disco sopra i due metri su un target di un'altra buca, anch'esso è soggetto alla regola dei due metri.

QA-2M-3

Un Official ha stabilito che il mio disco era più di due metri sopra la superficie di gioco prima che arrivassi per vederlo con i miei occhi. Un altro giocatore ha tirato giù il mio disco prima che potessi segnare il lie. La regola dei due metri era in vigore. Qual è la sentenza?

Dal momento che un *Official* ha deciso, viene applicata la penalità dei due metri e il *lie* viene posizionato direttamente sotto dove si era bloccato il tuo disco, come meglio può essere determinato dall'*Official* e dal tuo gruppo.

Lost disc

QA-LOS-1

Il mio lancio era diretto verso un lago OB quando è uscito di vista e non l'abbiamo più trovato. Devo giocarlo come lost disc oppure come OB?

Se il tuo gruppo concorda ci siano prove convincenti che il disco sia finito nel lago OB, allora consideri come OB e giochi di conseguenza. Se c'è incertezza sul fatto che il disco sia andato nel lago, allora applicherai la regola *lost disc*.

Putting area

QA-PUT-1

Se sto eseguendo il putt in straddle, l'altro piede deve essere su una linea perpendicolare al mio lie?

No. L'altro piede può essere vicino al target tanto quanto la parte posteriore del tuo marker. Quindi, l'altro piede non deve trovarsi direttamente al lato del piede dietro al marker. In effetti, il piede dietro il tuo marker può essere di 30 cm indietro (la lunghezza del lie) e/o 10 cm di lato (la metà della larghezza di 20 cm del lie), il che significa che l'altro piede può effettivamente essere più vicino al bersaglio. Non può però essere più vicino del retro del tuo marker.

Ricorda anche che la forma che definisce la stessa distanza dal target dal retro del tuo marker è un cerchio il cui centro è definito dal target.

Out of bounds

QA-OB-1

Il mio driver preferito è andato OB. Posso recuperarlo per il mio prossimo lancio?

Sì, purché effettui il tuo prossimo lancio entro i 30 secondi consentiti dalla regola dell'*Excessive time*.

QA-OB-2

Il mio drive è finito in uno stagno OB circondato da canne alte. La posizione di "un metro da dove il disco è stato per l'ultima volta in-bound" mi posizionerebbe in mezzo alle canne. Posso tornare indietro al tee?

Sì. Tornare al *lie* precedente è una delle opzioni quando si finisce OB. In alternativa, puoi dichiarare un *lancio abbandonato* con lo stesso risultato. Puoi anche prendere un *optional relief* lungo la linea di gioco (senza che ti costi un *penalty throw* aggiuntivo) perché prenderesti un *optional relief* a seguito di una penalità per *Out-of-Bounds*. Questa è probabilmente la tua migliore opzione.

QA-OB-3

Il mio disco ha colpito una recinzione flessibile dal lato OB. Il disco è stato brevemente sopra a una superficie in-bound quando il recinto si è flesso, o forse dopo essere leggermente penetrato in un buco nel recinto?

No. La recinzione definisce un piano OB che si flette come si flette la recinzione. A meno che il disco non sia penetrato e sia rimasto incastrato all'interno della recinzione, la recinzione è considerata una superficie impenetrabile continua. Il tuo disco non era in bound in nessun momento quando ha colpito il recinto.

QA-OB-4

Il mio disco è andato OB.

Posso usare la regola dell'optional Relief per segnare il mio lie indietro lungo la linea di gioco, invece che a un metro dall'OB?

Sì. L'*optional relief* è disponibile gratuitamente (senza aggiungere un *penalty throw*) dopo un lancio che si traduce in un *penalty throw* e che richiede il posizionamento di un *lie* (come in caso di OB o in violazione della *two-meter rule*).

QA-OB-5

Il mio lancio è atterrato vicino a un torrente OB. È difficile dire se il disco è nel torrente o meno poiché il bordo del torrente si insinua nel fango e nell'erba. Un altro giocatore si è avvicinato al mio disco e l'ha spinto verso il basso per vedere se c'è dell'acqua

sotto. Il mio disco è ora automaticamente in bound perché un altro giocatore lo ha toccato?

No. Si noti che le regole di interferenza e posizione sono scritte in termini di movimento del disco anziché semplicemente dall'essere toccato. L'altro giocatore non ha cambiato la posizione del tuo disco. In effetti, un disco a volte deve essere manipolato per determinarne lo stato o per stabilire di chi è. Se sposti il tuo disco che potrebbe essere OB prima della determinazione del gruppo, sarà automaticamente OB. Ma non esiste una regola corrispondente che lo renda In-bound se qualcun altro lo sposta. Se ciò accade, ripristinerai il tuo disco nella sua posizione approssimativa come concordato dal tuo gruppo.

QA-OB-6

Un giocatore del mio gruppo ha commesso un foot fault che gli è stato chiamato (e assegnato). Il lancio è andato OB. Ricever un'ammonizione, un penalty throw oppure due penalty throw?

La prima violazione è una *stance violation* e prevede un *penalty throw*. In questo caso, ci sono state più violazioni. Normalmente, la prima violazione che si verifica è quella che conta. In questo caso, è foot fault (anche se non ha molta importanza perché in entrambi i casi si tratta di un *penalty throw*). Non è previsto *re-throw*, quindi il disco viene giocato come OB. Poiché un giocatore non può ricevere *penalty throw* per violazioni multiple su un singolo lancio, si conteggia un solo *penalty throw*.

QA-OB-7

Le regole dicono che puoi marcare una posizione dove il disco "è passato per l'ultima volta prima di andare in OB". In quale punto succede? Ad esempio, un disco può volare sopra la linea OB per un po'. Il punto da considerare per marcare la posizione è quello in cui una parte del disco ha attraversato la linea per la prima volta o quando l'intero disco ha attraversato la linea?

È quando l'intero disco ha superato la linea. Per essere super tecnici: poiché il disco è un cerchio, ci sarà un unico punto di ultimo contatto con il bordo interno della linea OB. Questo è il punto che dovrai usare per marcare la posizione.

Casual area

QA-CAS-1

Il mio disco è atterrato in un torrente che è stato dichiarato Casual Area. Posso mettere una roccia o

un ramo rotto dietro il mio marker, su cui stare in piedi per mantenere i miei piedi asciutti?

No. Se scegli di non prendere un *casual relief* arretrando lungo la linea di gioco, allora devi prendere la tua posizione come faresti in qualsiasi altra parte del campo. L'unico momento in cui ti è permesso spostare gli ostacoli è rimuovere un *Ostacolo Casuale* dal tuo *lie*. Se non vuoi giocare il *lie* così com'è, o prendere *casual relief*, puoi prendere un *occasional relief*, o abbandonare il lancio, al costo di un *penalty throw*.

QA-CAS-2

Il termine "deposito d'acqua" nella regola del casual relief include masse di ghiaccio o neve?

No. "Casual water" come definita nel Regolamento è l'acqua come comunemente intesa, nella sua forma liquida. Il regolamento non garantisce un *casual relief* da neve, ghiaccio o perfino vapore se dovessi incontrarlo. Nota che il *Director* può determinare che ghiaccio o neve siano *ostacoli casuali*, nel qual caso possono essere spostati se si trovano sopra o dietro il *lie*.

Completamento della buca

QA-COM-1

Se devo fare un drop-in, devo lanciare il disco o posso semplicemente metterlo nel vassoio e lasciarlo andare?

Puoi metterlo nel vassoio, ma devi rilasciarlo e farlo fermare dentro prima di recuperarlo. Il rilascio è una parte richiesta di un lancio, quindi semplicemente toccare le catene o il vassoio con il putter non è un lancio e non completa la buca.

QA-COM-2

Ho puttato e il mio disco è rimasto fermo sopra al cestino. E adesso?

Non hai completato la buca. Segna il tuo *lie* sotto il disco e continua.

QA-COM-3

Ho puttato e il mio disco è finito in posizione orizzontale sopra il bordo del vassoio, coprendo due protuberanze. Conta?

Sì.

QA-COM-4

Tutti nel mio gruppo hanno visto il mio putter morbido spingersi attraverso il lato del canestro e fermarsi completamente al suo interno, non

incastrato affatto. Hanno affermato che il putt non andava bene. Il putt era buono?

Sì. Il volo del disco non ha importanza. Se è supportato dal vassoio o dalle catene sotto il supporto delle catene, la buca è completata.

QA-COM-5

Quando rilascio un putt, spingo in alto il piede posteriore e dopo il rilascio resto in equilibrio sul piede anteriore, sto fermo in quella posizione per un paio di secondi, quindi faccio cadere il piede posteriore in avanti e continuo verso la buca. È un foot fault?

È difficile da dire. Per dimostrare "il pieno controllo dell'equilibrio", il giocatore deve eseguire alcune azioni che interrompono il flusso di movimento verso il bersaglio dopo il rilascio, prima di procedere verso il target. Alcuni esempi di azioni che potrebbero dimostrare l'equilibrio potrebbero essere: (1) una pausa chiara a dimostrazione dell'equilibrio, (2) il posizionamento del piede posteriore a terra dietro il marker, o (3) il recupero del marker disc. La chiave per tutti queste azioni è mostrare l'equilibrio e il pieno controllo del proprio corpo dietro il marker prima di andare avanti. Il miglior modo di agire è non lasciare spazio a dubbi, cosa facile da fare se hai davvero il controllo del tuo corpo dopo aver rilasciato il putt.

QA-COM-6

Il mio disco era nelle catene e ho lasciato che il giocatore successivo facesse il putt. Il suo putt ha fatto cadere il mio disco fuori dal canestro e l'ha fatto cadere a terra. Devo fare un altro lancio per completare la buca?

No. Una volta che il tuo disco si è fermato supportato dal cestino, hai completato la buca. Puoi prendere il tuo disco e andare alla buca successiva.

QA-COM-7

In una buca cieca, ho lanciato un disco veloce e stabile che è saltato forte verso il canestro. Quando siamo saliti, l'abbiamo trovato incastrato nella parte anteriore del vassoio. Conta come completamento della buca?

Sì. Se il disco è supportato dal vassoio o dalle catene sotto il supporto della catena, la buca è completa.

Punteggio

QA-SCO-1

C'è una penalità per non aver registrato un punteggio per una particolare buca, anche se il totale è corretto?

Sì. Le scorecard presentate senza un punteggio segnato per una buca non sono corrette e verranno aggiunti due *penalty throw* al punteggio totale corretto.

Abandoned throw (Abbandonare il lancio)

QA-ABA-1

Come funziona l'abandoned throw? In che modo è diverso dal vecchio optional re-throw?

Abbandonare un lancio significa che (tranne per il *penalty throw* aggiunto al punteggio) è come se il lancio non fosse mai avvenuto. Il lancio originale più un *penalty throw* vengono conteggiati nel tuo punteggio. Quando abbandoni un lancio, il *lie* risultante viene ignorato e anche tutte le penalità incorse con quel lancio vengono ignorate.

QA-ABA-2

In una buca breve e facile, ho spinto il mio disco in una fitta foresta, e si è bloccato in alto su un albero. La regola dei due metri è in vigore. Preferirei ripetere il tee-shot piuttosto che giocare nella foresta. Devo tirare il terzo o il quarto?

Lancerai il terzo dopo aver dichiarato che stai abbandonando il tuo lancio. Conti il tuo lancio originale e aggiungi un *penalty throw* per aver abbandonato quel lancio. Le penalità incorse con un lancio abbandonato non vengono conteggiate.

QA-ABA-3

Dopo aver lanciato e raccolto il mio marker, mi rendo conto che voglio abbandonare il lancio. Posso ancora farlo anche se quel lie non è più contrassegnato?

Sì, chiedi al tuo gruppo di concordare un *lie* approssimativo da cui è stato effettuato il lancio abbandonato e gioca da lì.

Lancio provvisorio (Provisional Throw)

QA-PRO-1

Qual è la regola del lancio provvisorio e quando dovrebbe essere utilizzata?

Un lancio provvisorio viene utilizzato quando un giocatore non è d'accordo con la decisione del gruppo e non è disponibile alcun Official, o quando potrebbe risparmiare tempo in caso di un possibile *lost disc* o OB, o *missed mando*. I lanci provvisori

consentono di continuare il gioco rinviando la decisione fino a quando lo stato del disco in questione non può essere determinato o un *Official* è disponibile per risolvere la questione. Nel caso in cui una decisione sia contestata o incerta, un giocatore potrebbe dover giocare sia dal lancio originale che da quello provvisorio, essenzialmente completando due varianti della buca. Una volta presa una decisione, vengono conteggiati solo i lanci per la variante corretta.

Practice throw

QA-PRA-1

Dopo aver marcato il mio lie, ho lanciato il mio putter a circa 3 metri verso la mia borsa. Ha colpito la mia borsa, si è sollevato ed è rotolato per circa 10 metri giù per una collina. È considerato practice throw?

No. Un lancio inferiore a cinque metri (in aria) per riporre o restituire un disco non è un practice throw.

QA-PRA-2

Il mio amico ha lasciato un disco inutilizzato vicino al tee. L'ho raccolto e li ho visti nella buca successiva, quindi gliel'ho lanciato. Erano a circa 30 metri di distanza. È stato un practice throw?

Sì. Ha viaggiato per più di cinque metri in aria, quindi è stato un practice throw, indipendentemente dallo scopo del lancio.

QA-PRA-3

Un giocatore del mio gruppo era arrabbiato dopo aver mancato un putt corto. Dopo aver completato la buca, ha puttato con forza le catene da circa due metri di distanza. È stato un practice throw?

Sì, il lancio non è stato effettuato con intento competitivo, né per mettere da parte un disco inutilizzato o per restituire un disco a un giocatore. Questo lo rende un practice throw.

Interferenza

QA-INT-1

Il mio disco era bloccato su un albero molto al di sopra dei due metri (con la regola dei due metri in vigore), quando il lancio di un altro giocatore lo ha fatto cadere a terra. Dov'è il mio lie? sono soggetto a un penalty throw per la regola dei due metri?

Le regole sull'interferenza stabiliscono che un disco che è stato spostato deve essere giocato

approssimativamente dove si è fermato per la prima volta. Dato che era chiaramente sopra i due metri, sei soggetto a un *penalty throw* proprio come se il disco fosse rimasto sull'albero.

Misplay

QA-MIS-1

Il mio gruppo ha giocato una buca che non fa parte del percorso del torneo. Qual è la sanzione?

Se la buca è stata giocata al posto di una buca che fa parte del percorso, vengono aggiunti due *penalty throw* a ciascuno per quella buca. Se la buca è stata giocata in aggiunta alle buche che compongono il percorso, al punteggio totale di ciascun giocatore vengono aggiunti *penalty throw* (i punteggi per la buca extra vengono ignorati).

QA-MIS-2

*Ho lanciato accidentalmente dal disco di un altro giocatore. È stato un *foot fault* o un *misplay*?*

Questo è un *misplay* perché è stata usata la *lie* sbagliata. Un *foot fault*, o una *stance violation*, presuppone che sia stato utilizzato il *lie* corretto ma che il giocatore l'abbia sbagliato durante il lancio.

QA-MIS-3

*Il mio drive è andato *misted-mando*, ma ce ne siamo accorti solo dopo che ho fatto un altro lancio. Cosa devo fare?*

Il tuo secondo lancio è stato un *misplay* perché l'hai fatto da un *lie* sbagliato. Avrebbe dovuto essere fatto dalla *drop zone* (o dal *tee* se non c'è la *drop zone*). Dal momento che hai colto il tuo errore dopo un singolo lancio sbagliato, non conterai o non giocherai quel lancio sbagliato. Invece, otterrai un *penalty throw* per l'errore. Il tuo prossimo lancio sarà dal *lie* corretto per il *misted-mando*. La penalità per aver sbagliato il *mando* si applica ancora poiché è stata effettuata prima del lancio che era un *misplay*.

QA-MIS-4

Dopo aver inviato la scorecard, mi sono reso conto che non avevo finito una buca che avevo iniziato. Qual è la sanzione?

La penalità è di due *penalty throws*, come indicato nell' 811.C. Viene addizionato un lancio aggiuntivo (basato su 811.F.3) per rappresentare il lancio finale sulla buca che non è stata completata. Il punteggio per quella buca è il numero di lanci effettuati, più

due *penalty throws*, più uno in più per aver completato la buca.

QA-MIS-5

Ho avuto mal di stomaco nel mezzo del round e ho dovuto trovare un bagno. Sono stato lì abbastanza a lungo che il mio gruppo ha giocato una buca senza di me. Posso ricongiungermi a loro e prendere una penalità per la buca che ho saltato?

Sì. Guarda l'811.F.5 e 811.F.6 per sapere come comportarti in questa situazione.

QA-MIS-6

*Sono arrivato in ritardo, dopo il segnale dei due minuti, e ho scoperto di essere stato assegnato alla buca 12, che è dall'altra parte del parco. Non c'è modo di arrivare in tempo, quindi mi aspettavo di ricevere per più quattro per aver saltato la buca. Poi ho notato che la buca 3, che è vicina, aveva solo tre giocatori. Se mi unisco a loro, ricevo due *penalty throws* per partenza dalla buca sbagliata e/o nel gruppo sbagliato, salvando due colpi. furbo, vero?*

Non così tanto. Giocare intenzionalmente una buca a tuo vantaggio può farti squalificare. Eventuali lanci giocati con il gruppo di partenza sbagliato vengono ignorati. Devi trovare il tuo gruppo assegnato.

Cortesia

QA-COU-1

A un mio rivale piace fare giochetti mentali, ad esempio dicendomi il mio punteggio per il round, che pensa che farò o che sbaglierò un putt, ecc. Posso chiamare una violazione di cortesia?

Forse. Sebbene comportarsi da idiota non sia esplicitamente elencato come una *courtesy violation*, qualsiasi azione che sia "distraente o antisportiva" può essere penalizzata. Dovrai decidere se il comportamento del giocatore è abbastanza grave da fare una chiamata. A parte questo, è qualcosa su cui tu, il tuo gruppo e/o altri giocatori dovreste porre attenzione. Se il comportamento è già abbastanza grave, o se si individua uno schema nei comportamenti del giocatore, puoi avvisare il TD e/o il Comitato Disciplinare PDGA.

Attrezzatura

QA-EQU-1

Posso usare i telemetri?

Sì, ma devi comunque lanciare entro i 30 secondi consentiti dalla regola dell'Excessive Time.

QA-EQU-2

I dischi in rimanenza (dischi X-out, factory seconds, scarti hot stamp, ecc.) di modelli approvati PDGA sono legali per l'uso nelle competizioni PDGA?

Sì. Sono legali per il gioco PDGA purché soddisfino anche le restrizioni generali (peso, nitidezza del bordo, flessibilità, ecc.) Come delineato dal documento *PDGA Technical Standards*. I giocatori hanno sempre il diritto di mettere in discussione la legalità di un disco utilizzato in competizione. In questi casi il TD effettuerà l'ultima chiamata.

QA-EQU-3

Ho lasciato il mio putter preferito in macchina. Il mio amico può andare a prendermelo durante il round?

Sì. Puoi aggiungere dischi alla tua borsa dopo che il round è iniziato. Assicurati che l'incarico non distraiga gli altri giocatori e di non violare la regola dell'Excessive Time. Il momento migliore per farlo è tra una buca e l'altra.

QA-EQU-4

Sono un giocatore di ultimate passato al disc golf e mi piace indossare guanti con grip quando gioco a disc golf. Sono ammessi?

Sì. I guanti sono specificatamente consentiti dal 813.02.C come dispositivo che controlla l'abrasione.

QA-EQU-5

Il mio disco è atterrato in un punto che ha un terreno molto duro e roccioso. Posso mettere un asciugamano o una imbottitura per proteggere il mio ginocchio?

Sì. Puoi posizionare un asciugamano o un piccolo cuscinetto di spessore inferiore a 1 cm quando compresso sul *lie*, anche all'interno della *drop zone* o della *teeing area*.

Match play

QA-MAT-1

Il mio avversario ha concesso un putt, ma mi piacerebbe comunque provare il putt per mantenermi allenato. Posso farlo?

No. Una volta che il tuo avversario ha concesso un putt, hai completato la buca. Un putt lanciato dopo è considerato *extra throw*. Il primo *extra throw* comporta un avvertimento; quelli successivi incorrono in *penalty throw*.

Doubles and Team Play

QA-DOU-1

Il mio compagno di doppio ha effettuato un lancio di approach usando il disco lanciato come marker. Posso contrassegnare il lancio con un mini-disc per il mio lancio?

No. I membri del team devono utilizzare un unico metodo di marcatura per contrassegnare il *lie* e contrassegnare il *lie* una volta.

Competition Manual

QA-CMP-1

Le donne possono giocare in qualsiasi divisione?

Una donna può giocare in qualsiasi divisione per la quale presenti i criteri di idoneità all'accesso. Non esistono divisioni accessibili esclusivamente a giocatori maschi.

QA-CMP-2

Che succede se un gruppo inizia a giocare prima del segnale di inizio ufficiale?

Se il gruppo inizia a giocare in anticipo per errore e poi sente il segnale di inizio, i giocatori dovranno tornare al tee e ricominciare. Nessuno dei lanci effettuati viene conteggiato come *practices throw* anche se effettuati dopo il segnale dei due minuti. Se il gruppo ha iniziato a giocare in anticipo e non ha mai sentito il segnale di inizio ufficiale, i loro punteggi vengono mantenuti in base ai lanci effettuati senza applicare penalità



Diritti

I diritti sul testo originale in lingua inglese sono riservati a PDGA ([Professional Disc Golf Association](#)), la traduzione in lingua locale del testo originale e dei suoi contenuti è autorizzata da PDGA a condizione che previsioni e regole non vengano volontariamente alterate, travisate o modificate nel significato. PDGA deve essere informata della traduzione e riceverne copia.

PDGA è un'organizzazione senza scopo di lucro con sede presso:

International Disc Golf Center

3828 Dogwood Lane

Appling, GA 30802 - United States of America

Traduzione in lingua italiana

La traduzione è stata prodotta a cura di [IL Disc Golf Asd](#), e in particolare grazie al contributo volontario di alcune socie e soci che ringraziamo sentitamente per l'impegno profuso:

Elisabetta Tosi #218281

Michela Bruna #210122

Charlie Pickthall #50356

Riccardo Scroffernecher #125537

IL Disc Golf è l'Associazione Sportiva Dilettantistica che si occupa della promozione e dello sviluppo del Disc Golf in Italia dal 2017.

Con sede in Viale Turchia, 44 - 20134 Milano (MI) presso il Parco Lambro Disc Golf Course.

