

800 PREFACIO

El aumento en polaridad de disc golf proviene del hecho esencial de que lanzar un disco volador con energía y exactitud es una sensación maravillosa. El reto constante, la característica social del juego, el buen condicionamiento físico y mental, y el hecho de que jugar es barato son también atracciones. Disc golf es un deporte recreacional para todos, sin importar edad, género, o habilidad. El objetivo del juego es atravesar un campo de principio a fin con la menor cantidad de tiros del disco. Cada tiro consecutivo se hace de donde el disco vino a caer después del tiro anterior. El puntaje se realiza contando el número de tiros hechos más tantos de penalidad en cada hoyo y después sumando todos los hoyos. El ganador es el jugador que termina el campo con el puntaje más bajo. El campo consiste en una serie de hoyos presentados de modo que cuando el jugador termina un hoyo él o ella procede al principio del siguiente hasta que se han jugado todos los hoyos. Se le proporciona al jugador una área donde empezar cada hoyo y un blanco donde terminar el hoyo. Los campos de disc golf se encuentran normalmente entre áreas arboladas con terreno diverso para proporcionar obstáculos naturales al vuelo del disco.

Estos obstáculos naturales son una gran parte del juego y los jugadores no deben alterarlos de ninguna manera para disminuir la dificultad del hoyo. Los campos de disc golf son normalmente de 18 hoyos, pero hay también en existencia los campos de 9, 22, 24, y 27 hoyos. Los campos de disc golf se pueden encontrar en cada uno de los 50 Estados Unidos y en Canadá, Japón, Australia, Nueva Zelanda, Dinamarca, Suecia, Noruega, Holanda, Suiza, Alemania, Finlandia, Hungría, El Reino Unido, Perú, Bélgica, La República Checa, y Taiwán. El disc golf es un juego que cuenta con un alto nivel de etiqueta y de cortesía. Entre las consideraciones básicas de la etiqueta están la consideración a espectadores y jugadores, y respetar la vegetación natural. Estas reglas se han diseñado para promover el juego justo para todos los "disc golfistas". Al usar estas reglas, los jugadores deben aplicar la regla que enfoca lo más directamente posible la situación en cuestión. Si están en duda, los jugadores deben consultar a un arbitro.

801.01 LA CORTESÍA

- A. Los Jugadores no deben lanzar hasta que estén seguros que el disco lanzado no distraerá a otro jugador ni potencialmente lastimará a cualquier persona. Los jugadores deben ver a los otros miembros de su grupo lanzar para ayudar a localizar tiros errantes, conforme a las reglas.
- B. Los jugadores deben tener cuidado de no producir ningún ruido que distraiga o ninguna distracción visual para otros jugadores que estén lanzando. Ejemplos de acciones descorteses son: gritar, decir maldiciones, hacer malabares con del disco, pegar al equipo del campo, lanzár fuera de orden, lanzar o patear el bolso de discos, y avanzar en la calle más allá del jugador. El grito en un tiempo apropiado para advertir el peligro no es una violación de la cortesía.
- C. La denegación para realizar una acción esperada por las reglas, tal como ayudar en la búsqueda de un disco perdido, mover discos o equipo, o tomar la cuenta de tantos correctamente, etc., es una infracción de reglas de cortesía.
- D. Tirar basura en el terreno del campo es una infracción de la cortesía.
- E. La cortesía dicta que los jugadores que fuman no deben permitir que humo perturbe a otros jugadores. Los fumadores deben extinguir sus cigarrillos y llevar las colillas de cigarrillo a un bote de basura. Disponer de colillas de cigarrillos tirándolas en el suelo se considera una decortesía.
- F. Un jugador que viola una regla de la cortesía puede ser advertido por cualquier jugador afectado, incluso sí es de otro grupo, o por un arbitro, poniendo a todos los jugadores del grupo al tanto de la advertencia. Darán al jugador un tiro de penalidad por cada subsecuente infracción de la cortesía de cualquier tipo a dentro del mismo juego. Las infracciones repetidas de las reglas de cortesía pueden dar lugar a la descalificación de acuerdo con la sección 804.05.

801.02 ORDEN DE JUEGO

- A. El orden de salida en el primer hoyo es determinado por el orden escrito en la tarjeta de puntaje o el orden en que fueron arreglados en la tabla marcadora.
- B. El orden subsecuente es determinado por el puntaje en el hoyo anterior, con la cuenta más baja lanzando primero, etcétera. Sí el hoyo anterior era un empate, los puntajes deben seran contadas atrás hasta que se resuelva el orden.

C. Después de que todos los jugadores en el grupo hayan empezado, el jugador lo más lejos del blanco, (el jugador mas allá), tira primero. Para facilitar el flujo del juego, un jugador que no está más lejos del blanco puede jugar proximo con el permiso del jugador mas lejos del blanco.

D. Durante juego de torneo, ningún grupo puede jugar pasando a través del grupo en frente a menos de que el grupo en frente requiere estar parado a un lado de acuerdo con las reglas o según lo dirigido por un arbitro o funcionario.

E. Lanzar fuera de orden será considerado una violación de la cortesía. Vea 801.01F

801.03 EL TIEMPO EXCESIVO

A. Un máximo de 30 segundos se permite a cada jugador para hacer un tiro después que:

(1) el jugador anterior ha lanzado: y,

(2) el jugador ha tomado tiempo razonable para llegar al disco y marcar su "lie": y,

(3) el área de juego está claro y libre de distracciones.

B. Un jugador recibirá una advertencia por la primera infracción de tiempo excesiva si es observado por dos o más jugadores del grupo o por un arbitro. Darán al jugador un punto de penalidad por cada subsecuente infracción de tiempo en la misma ronda si es observado por dos o más jugadores del grupo o por un arbitro.

801.04 JUGAR EI CAMPO ESTIPULADO

A. Es la responsabilidad del jugador jugar la ronda correctamente. Antes de que el juego comience, los jugadores deben preguntar sobre cualquier condición especial que pueda existir en el campo, incluyendo los hoyos adicionales, hoyos que tiene areas de salida alternativas, colocaciones de blancos alternativas, áreas fuera de limite, y obligatorios.

B. "Infracciones de juego" de distintos tipos y procedimientos de penalidad para cada uno:

(1) Salida Incorrecta: Usar una area de salida incorrecta entre varias áreas para un hoyo. Si se descubre el maljuego después del tiro desde la salida incorrecta, pero antes de que un tiro subsecuente, el jugador empieza de nuevo desde la area correcta y tratará el tiro inicial como tiro de práctica (un tiro agregado a la cuenta del jugador). Si se descubre que la infracción de juego después del tiro subsecuente, el jugador procede a terminar el hoyo y recibir dos tiros de penalidad por la infracción de juego.

2) Infracción de "Obligatori": Fallar de navegar la ruta obligatoria. Si se descubre la infracción de juego después de que el tiro de un jugador ha pasado el obligatorio en el lado incorrecto, pero antes de que se ha hecho un tiro subsecuente, el jugador se le dará uno tiro de penalidad y jugará de la zona de dropar según lo estipulado en 803.11 B. Si se descubre que se ha hecho la infracción después de que el tiro de un jugador ha pasado el obligatorio en el lado incorrecto, y el jugador ha hecho un tiro subsecuente, el jugador completará el hoyo sin jugar de la zona de dropar, y recibirá dos tiros de penalidad por la infracción de juego.

(3) Blanco Incorrecto: Si un jugador termina el hoyo en el blanco incorrecto por dado hoyo, él o ella continuará el juego de una posicion directamente debajo de ese blanco, sin penalidad. Sí un jugador enboca el disco en el blanco incorrecto, y cree que el hoyo se ha terminado, y procede a jugar el siguiente, hoyo dos tiros de penalidad serán agregado a la cuenta de ese jugador por la infracción de juego.

(4) Juego Desde Fuera De Limites: El jugar un disco como si fuera dentro de los limites. Si se descubre la infracción de juego después del tiro, pero antes de que se haya hecho un tiro subsecuente, el jugador lanzará de la posicion correcta y tratará el tiro de fuera de limites como un tiro de práctica (un tiro agregado a la cuenta del jugador). Si se descubre infracción de juego después de que un tiro subsecuente, el jugador procede a terminar el hoyo y recibe dos tiros de penalidad por la infracción de juego.

(5) Juego en mal sequencial: Saltando un hoyo o jugar los hoyos en orden incorrecto. Si se descubre la infracción de juego después de que se ha hecho un tiro inicial pero antes de que se ha hecho un tiro subsecuente, el jugador empezará el hoyo de nuevo desde la salida correcta y contará el tiro inicial como tiro de práctica (un tiro agregado al puntaje del jugador). Si se descubre infracción de juego después de que se haya hecho un tiro subsecuente, el hoyo que es jugado se completará. Inmediatamente después de eso, el jugador procederá a jugar el campo en su orden apropiado desde el punto donde la infracción de juego comenzó. Sin importar el número de hoyos saltados o jugados en la orden incorrecta, un total de dos tiros de penalidad serán agregados al puntaje del jugador por la infracción de juego. La cuenta recibida para cualquier hoyo terminado se mantendrá. Ningún hoyo terminado será jugado de nuevo.

C. En los casos donde las reglas de la infracción de juego afectan diferentemente a jugadores dentro de un grupo, el grupo seguirá junto mientras que el hoyo se termine para verificar anotaciones y el seguimeinto de reglas.

D. En los casos donde un maljuego se descubre después de que hoyo(s) pertinente(s) se hayan terminado, el maljuego no será jugado de nuevo y el jugador recibirá dos tiros de penalidad por el maljuego.

E. En los casos donde se descubre un maljuego después de que el jugador haya dado vuelta en su o su tarjeta de puntaje, la infracción de juego no será jugado de nuevo y el jugador recibirá dos tiros de penalidad por la infracción de juego.

F. Un jugador que maljuega la recorrida deliberadamente para ganar ventaja competitiva ha violado 804.05 A (3) y será penalizado conforme con esta sección.

802.01 LOS DISCOS USADOS EN JUEGO

A. Discos usados en juego conformarán con las condiciones de los estándares técnicos del PDGA. Vea la sección 805 B para los estándares técnicos discos.

B. Un disco que está agrietado o perforado es ilegal. Vea las secciones 802.01 D, E y F.

Un disco que es agrietado durante una ronda se puede llevar por el jugador, pero no utilizado durante el resto del torneo. El jugador debe declarar inmediatamente su intención de llevar el disco recientemente agrietado o roto al grupo o tomar penalidad bajo 802.01 E.

C. Los jugadores no pueden hacer modificaciones de post-produccion que alteran las originales características de vuelo de los discos. Esta regla no prohíbe desgaste inevitable. No se prohíbe enareno moderado de discos para alisar imperfecciones del moldeado o marcas de rasco que ocurren durante juego. Los discos enarenados excesivamente o pintados con un material de grueso perceptible son ilegales. Vea las secciones 802.01 D, E y F.

D. Los discos se deben aprobar específicamente por el director si son cuestionados por otro jugador o un funcionario, pero en ningún caso el disco será aprobado si viola cualquiera de las antedichas especificaciones. Cualquier disco no aprobado específicamente (por el director) será considerado ilegal, y el jugador será penalizado de acuerdo con 802.01 E.

E. Un jugador que lleva un disco ilegal durante juego recibirá dos tiros de penalidad, sin una advertencia, si es observado por dos o más jugadores del grupo o por un funcionario. Un jugador que lanza en varias ocasiones un disco ilegal durante la ronda puede ser descalificacado de acuerdo con 804.05 A (3).

F. Todos los discos usados en juego, menos el disco marcador, se deben marcar únicamente en tinta o con marca basada en pigmento que no tiene grueso perceptible. Un jugador recibirá una advertencia por el primer caso de lanzar discos no marcados si es observado por dos o más jugadores del grupo o por un funcionario. Después de que se haya dado la advertencia, cada tiro subsecuente del jugador con el disco no marcado incurrirá en un tiro de la penalidad si fue observado por dos o más jugadores del grupo o por un funcionario.

802.02 LOS MINIDISCOS MARCADORES

A. Los minidiscos marcadores serán utilizados para marcar el lie de un jugador según las reglas. Los minidiscos marcadores deben tener un diámetro entre 7 y 15 centímetros y una altura que no excede 3 centímetros.

802.03 LOS BLANCOS

A. Blancos usados para terminar el hoyo no pueden violar cualquiera de las condiciones dispuestas en el documento oficial de estándares técnicos del PDGA. Vea las secciones 803.12 B y C para los criterios para embocar en los blancos.

802.04 DISPOSITIVOS ARTIFICIALES

A. Durante una ronda, un jugador no utilizará ningún dispositivo artificial que pueda ayudar a hacer un tiro, excepto esos dispositivos que reduzcan o controlen la abrasión a la piel (tal como guantes, cinta, vendajes, gasa, etc.) y artículos médicos (tales como apoyos de la rodilla y del tobillo, etc.). Los artículos que evitan el deslizarse en la superficie de lasalida de tee también se permiten. Se prohíbe específicamente que un jugador use cualquier dispositivo artificial que cambie la posición del disco en la mano del jugador o alargue artificialmente cualquiera de las palancas del jugador (dedos, muñeca, brazo,

hombro, etc.) que lanzan el disco. Se prohíbe el uso de dispositivos que ayudan a determinar distancias, tales como buscadores de gama.

B. Un jugador recibirá dos tiros de penalidad, sin una advertencia, si, durante cualquier porción de una ronda, un funcionario o dos jugadores observan el uso o posesión de un dispositivo artificial que sea determinado por el director a violar la sección 802.04 A. Un jugador que utiliza un dispositivo artificial después de que haya sido determinado por el director estar en la violación de 802.04 A también ha violado 804.05 A (3) y será penalizado por consiguiente.

803.00 GENERAL

A. El juego de disc golf consiste en lanzar un disco volador del salida de tee a una blanco por un tiro o tiros sucesivos. Los jugadores jugarán el campo como lo encuentran y el disco donde el "lie" (posición de tirar el disco) a menos que sea permitido de otra manera por las reglas. El competidor que juega la(s) ronda(s) estipuladas en menos tiros, más tiros de la penalidad, es el ganador.

B. Un jugador que lanza un tiro de práctica o un tiro adicional con cualquier disco en cualquier momento después de que comienza la ronda y antes de la terminación del hoyo final de la ronda (a excepción de tiros que se deben re-lanzar de acuerdo con las reglas, los tiros provisionales hechos conforme a 803.00 C (3) o los tiros durante una suspensión o un aplazamiento del juego) recibirá un tiro de la penalidad. El tiro de práctica o el tiro adicional se debe observar por dos jugadores o un funcionario.

C. Apelaciones:

(1) Cuando un grupo no puede alcanzar una decisión de mayoría con respecto a una decisión, la ventaja de la duda será dada al lanzador. Sin embargo, cualquier jugador puede buscar la decisión de un funcionario, y la decisión del funcionario reemplazará la decisión del grupo. Cualquier jugador que desea una apelación de la decisión del grupo debe expresar puntualmente y claramente ese deseo al grupo.

(2) Si un funcionario es fácilmente disponible, el grupo quedará parado a un lado para buscar la regla oficial, permitiendo que otros grupos "jueguen a través" (dejar que el grupo atrás pase adelante).

(3) Si un funcionario no es fácilmente disponible, el grupo procederá en una de dos maneras. El grupo puede alcanzar una decisión de mayoría con la ventaja de la duda que va al lanzador, y continúa el juego. Alternativamente, si el lanzador no desea continuar el juego bajo la decisión mayoritaria del grupo, el lanzador puede declarar un "provisional". Al proceder bajo la regla de un provisional, el lanzador terminará el hoyo bajo ambos actos posibles. Los puntajes de ambos sistemas de tiros serán registradas. La decisión y la cuenta apropiadas entonces son determinadas por el director al final de la ronda. La decisión final hecha por un funcionario o el director, eventualmente contará solamente esos tiros hechos bajo interpretación apropiada de las reglas. Los tiros inusitados no serán agregados al score del lanzador ni serán tratados como tiros de la práctica. El uso de tiros provisionales se sugiere en todas las situaciones donde el lanzador cuestiona o la decisión del grupo de los funcionarios

4) Un jugador puede buscar la apelación de un funcionario que gobierna al director. Si el director es fácilmente disponible, el apelo será oído inmediatamente. El grupo estará parado a un lado que aguarda la decisión en súplica. Si el director no está fácilmente disponible, el grupo continuará jugando bajo decisión del funcionario. La súplica será hecha tan pronto como sea práctica. La decisión del director será final.

(5) Donde se vuelca una decisión de un grupo o arbitro en apelación, el funcionario o el director puede, en el interés de la imparcialidad, permitir que la anotación del lanzador siga siendo igual o ajustar la anotación del lanzador para reflejar la interpretación correcta de las reglas. Solamente en un caso donde el jugar de nuevo es la solución más justa, en la discreción del TD, se debe jugar uno o más hoyos de nuevo.

D. Un jugador no recibirá una advertencia por una violación de las reglas a menos de que la regla prevea específicamente una advertencia. Las advertencias no se llevan valor a la próxima ronda siguiente o a una "playoff" (jugar hasta desempatar).

E. Regla de la imparcialidad. Si cualquier asunto en conflicto no es cubierto por las reglas, la decisión será hecha de acuerdo con la imparcialidad. En muchas ocasiones una extensión lógica de una regla existente o de principios incorporados en estas reglas proporcionará dirección para determinar la imparcialidad.

803.01 LA SALIDA DE TEE

A. Juego comenzará en cada hoyo con el jugador que lanza dentro de la lugar de salida. Cuando se lanza el disco, por lo menos uno de los puntos de soporte del jugador debe estar en contacto con la superficie de la salida de tee, y los puntos de soporte de todo el jugador deben estar dentro del lugar de salida. Si se proporciona una plataforma de salida, todos los puntos de soporte deben estar en la plataforma a la hora de lanzamiento, a menos que el director haya especificado una área modificada por razones de seguridad. Si no se proporciona ninguna plataforma de salida, todos los puntos de soporte a la hora del lanzamiento deben estar dentro de un área abarcada por la línea delantera del tee y de dos líneas perpendiculares a y que extienden detrás tres metros de cada extremo de la línea delantera. Avance desde detrás del área antes lanzar de disco se permite. Sequimiento despues de la área de salida se permite en cuanto que ningún punto de soporte hace contacto afuera del área de salida al lanzar el disco.

B. Cualquier contacto de puntos de soporte fuera del lugar de salida a la hora del lanzamiento constituye una infracción de la postura y será dirigido de acuerdo con las secciones 803.03 F, G y H.

803.02 MARCAR LA POSICIÓN

A. Después de cada tiro, el disco lanzado se dejará donde vino a reposar hasta que el "lie" es establecido por la colocación de un marcador. Esto puede ser hecho colocando un minidisco marcador en la superficie de juego entre el hoyo y el disco, directamente en línea con el blanco, tocando el disco lanzado. Un jugador puede en lugar elegir, sin moverlo usar el disco ya lanzado como el marcador. El marcador no puede ser movido hasta que se lance el disco. Un marcador que es movido inadvertidamente antes del lanzo será devuelto a su correcta posición.

B. Solo se requieren que un jugador marque el "lie" con un minidisco marcador al colocar el "lie". denuevo bajo las reglas. Esto incluye las reglas siguientes:fuera de limites, disco sobre la superficie de juego, disco perdido, lie insegura, posicionado para alivio, interferencia, o colocando el "lie" de nuevo a un metro de la linea de fuera de los límites.

C. Si el disco lanzado viene a reposar dentro de los limites pero a un metro de la linea de fuera de limites, el "lie" es marcado colocando un minidisco marcador hasta un metro lejos, y lo mas cerca al perpendicular de la linea de fuera de limites. Esto es verdad incluso si la dirección toma una posicion más cerca al blanco. Vea las secciones siguientes para otras consideraciones en marcar un disco lanzado:

- (1) **Posicionado para alivio** - 803.04 C (2)
- (2) **Interferencia** - 803.06 A, B
- (3) **Sobre la superficie de juego** - 803.07 A
- (4) **Fuera-de-limites** - 803.08 B
- (5) **Disco Perdido** - 803.10 B

D. La regla de Verticalidad: La línea de fuera de limites representa un plano vertical. Donde el "lie" de un jugador está marcada de cierto punto a un metro de la línea de fuera de limites conforme a las reglas, el alivio del un metro se puede tomar de cierto punto hacia arriba o hacia abajo a lo largo del plano vertical.

E. Si el disco lanzado se rompe y viene a reposar en más de una sola pieza, el pedazo más grande, según lo convenido por una mayoría del grupo por un funcionario, se juzga a ser el disco lanzado.

F. Un disco lanzado en agua será juzgado a estar en reposo una vez que esté flotando o esté moviendo solamente por la acción del agua o del viento sobre el agua.

G. Un jugador recibirá una advertencia por la primera infracción de una regla de la marca si es observado por dos o más jugadores del grupo o por un arbitro. Un tiro de penalidad será dado para cada infracción subsecuente de cualquier regla de marcar durante el ronda si es observado por dos o más jugadores del grupo o por un funcionario.

803.03 POSTURA, subsecuente a la salida

A. Cuando se lanza el disco, un jugador debe:

- (1) tener por lo menos un punto de soporte que esté en contacto con la superficie de juego en la línea de juego y dentro de 30 centímetros directamente detrás del disco marcador (excepto según lo especificado en 803.03 E); y,
- (2) no tiene ningún punto de soporte que hace contacto con el disco marcador o ningún objeto más cerca al blanco que el borde posterior del disco del marcador; y,
- (3) tener todo sus puntos de soporte adentro de los limites.

- B. El pisar más allá del disco marcador se permite después de que se lance el disco, excepto al estar dentro de 10 metros.
- C. Cualquier tiro a 10 metros o menos, según la medida de la parte posterior del disco marcador hasta la base del blanco, se considera un "putt". Seguimiento a un putt que hace que cualquier punto de soporte del lanzador haga contacto más cerca al agujero que el borde posterior del minidisco marcador constituye un "putt de caer" y no se permite. El jugador debe demostrar el control completo del balance antes de avanzar hacia el blanco.
- D. Un jugador debe elegir la postura que dará lugar a menor movimiento de cualquier parte de cualquier obstáculo que sea una parte permanente o integral del campo.
- E. Si un obstáculo sólido grande evita que un jugador tome una postura legal dentro de 30 centímetros directamente detrás del disco del marcador, el jugador tomará su postura inmediatamente detrás de ese obstáculo en la línea de juego. El jugador debe conformarse con todas las provisiones de 803.03 A con excepción de estar dentro de 30 centímetros directamente detrás del disco marcador.
- F. Una violación de la postura se debe llamar claramente en el plazo de tres segundos después de la infracción para ser válida. La llamada se puede hacer por cualquier miembro del grupo o de un funcionario. Cuando la llamada es hecha por un miembro del grupo, debe ser confirmada posteriormente por otro miembro del grupo. Un jugador recibirá una advertencia para la primera infracción de una regla de la postura en la ronda. Las infracciones subsecuentes de una regla de postura en la misma redonda incurrirán en un tiro penalidad.
- G. Cualquier tiro que implique una violación de postura válida llamada y secundada no se puede utilizar por el lanzador. Re-lanzos deben ser tomadas del lie original. Re-lanzos debe ser tomadas antes de juego subsecuente por otros en el grupo.
- H. El jugador no puede recuperar el disco lanzado originalmente antes del re-lanzar, excepto en el caso de un putt a 10 metros o menos. Donde un disco se recupera en la violación de esta regla, un tiro de penalidad será impuesta sin una advertencia.

803.04 OBSTÁCULOS ALIVIO

- A. Obstáculos a la postura o a movimiento de lanzar: Los jugadores deben elegir una postura que dé lugar a lo menos movimiento de cualquier parte de cualquier obstáculo excepto según lo permitido para obstáculos ocasionales por 803.04 C. No se concede ningún alivio del equipamiento del parque (tal como botes de basura, bancos y mesas de picnic, etc.) que se consideran parte del campo. Una vez que se tome una postura legal, un jugador no puede mover un obstáculo (o detenerlo o doblarlo) para hacer sitio para un movimiento de lanzar. Es legal que el movimiento de lanzo haga movimiento imprevistos de un obstáculo.
- B. Obstáculos entre el lie y el blanco: Un jugador no puede mover, alterar, doblar, romper, o sostener atrás cualquier parte de cualquier obstáculo entre el lie y el blanco, con una excepción. Un jugador puede mover obstáculos entre el lie y el agujero que se convirtieron en un factor durante la ronda, tal como espectadores, el equipamiento de los jugadores, las puertas abiertas, o las ramas que cayeron durante la ronda. Donde no se sabe si un obstáculo se ha convertido en un factor durante un ronda, no será movido. Es legal para que el movimiento de lanzar de un jugador haga el movimiento imprevistos de un obstáculo.
- C. Obstáculos Ocasionales: Un jugador puede obtener alivio solamente de los siguientes obstáculos: el agua ocasional, las hojas sueltas o las ramas rotas ya no conectados con un árbol, vehículos motorizados, los insectos o animales dañosos, el equipo de los jugadores, los espectadores, o cualquier artículo o área anunciado por el director antes del ronda. El tipo de alivio que un jugador puede obtener se basa en el lugar del obstáculo y se limita a lo siguiente:
- (1) obstáculos ocasionales entre el lie y el blanco: No se concede ningún alivio a excepción de los obstáculos que se convirtieron en un factor durante el ronda según lo descrito en 803.04 B.
 - (2) obstáculos ocasionales a la postura o al movimiento de lanzar: El jugador debe primero procurar quitar el obstáculo. Si esto es impráctico, el lie del jugador se puede mover a el lugar más cercano que no sea más cercano el blanco; está en la línea de juego; y no más de cinco metros del lie original, según lo convenido por una mayoría del grupo o por un funcionario (a menos que la mayor alivio ocasional es anunciada por el director). Alternativamente, el jugador puede declarar un lie inseguro y proceder de acuerdo con 803.05.
 - (3) obstáculos ocasionales a la corrida: El jugador puede mover el obstáculo. No se proporciona ningún otro alivio.

D. En situaciones donde se cuestiona si un objeto puede ser movido o que otro alivio es obtenido, será determinada por una mayoría del grupo o por un funcionario.

E. Un jugador recibirá un punto de la penalidad, sin una advertencia, para el infracción de un obstáculo o de una regla de la alivio.

F. Un jugador que daña cualquier cosa en el campo recibirá dos tiros de penalidad, sin una advertencia, si es observado por dos o más jugadores del grupo o un funcionario. El jugador puede también ser descalificado del torneo, de acuerdo con la sección 804.05 A(2).

803.05 LIE INSEGURO

A. Un jugador puede, agregando un tiro de penalidad, declarar su lie a ser un lie inseguro y mover el lie a un lugar que no sea más cerca al blanco y a cinco metros del lie inseguro. O, si el jugador no puede encontrar un lie que satisfaga a los cinco metros del lie inseguro, el jugador puede, con dos tiros de penalidad, poner a cualquier lie nuevo en la calle del hoyo en juego que no sea más cerca al blanco que el lie inseguro.

803.06 INTERFERENCIA

A. Jugarán un disco lanzado que golpea a otro jugador, a un espectador, o un animal donde viene reposar. Un disco lanzado que se desvía o fue tomado intencionalmente y movido será marcado tan cerca como sea posible al punto del contacto, según lo determinado por una mayoría del grupo o de un funcionario. Los jugadores no deben estar parados o dejar su equipo donde interferencia con el vuelo o la trayectoria de un disco podría ocurrir fácilmente. El jugador mas afuera puede requerir a otros jugadores marcar sus lies o mover su equipo antes de hacer un tiro si el jugador cree que podría interferir con el suyo o su tiro.

B. Si un disco en reposo en la superficie de juego se mueve, el disco será substituido tan cercamente como sea posible a su lugar original, según lo determinado por una mayoría del grupo o por un funcionario. Si se mueve un disco marcador, el disco marcador será substituido tan cerca como sea posible a su lugar original, según lo determinado por una mayoría del grupo o por un funcionario. Vea también 803.07 C y D para el movimiento de un disco sobre la superficie de juego.

C. Cualquier jugador que altere conscientemente el vuelo de un disco lanzado, o mueve u obscurece conscientemente el disco lanzado o un disco marcador de otro jugador en reposo, con excepción de la acción de un disco competitivo lanzado o en el proceso de identificación, recibirá dos tiros de penalidad, sin una advertencia, si es observado por cualquier dos jugadores o un funcionario.

803.07 DISCO SOBRE LA SUPERFICIE DE JUEGO

A. Si un disco viene a reposarse sobre la superficie de juego en un árbol u otro objeto en el campo, su lie será marcada en la superficie de juego directamente debajo de el. Si el punto directamente debajo del disco sobre la superficie de juego es hacia fuera de limites área, el disco será declarado fuera de limites y marcado y penalizado de acuerdo con 803.08. Si la superficie de juego directamente debajo del disco está dentro del árbol o de otro obstáculo sólido, el lie será marcado en la línea de juego inmediatamente detrás del árbol o de otro obstáculo sólido.

B. Si un disco ha venido a reposarse sobre dos metros, como lo medido del punto más bajo del disco hasta la superficie de juego directamente debajo de ella, el jugador será dado un lanzo de penalidad. Esta penalidad se aplica solamente si el disco está entre limites. El jugador procederá de un lie marcado de acuerdo con 803.07 A.

C. No se incurrirá ninguna penalidad si el disco cae, sin ayuda por un jugador o un espectador, a una posición menos de dos metros sobre la superficie de juego antes de que el lanzador llegue el disco. El lanzador no puede retrasar para permitir que la posición del disco mejore.

D. Si el estado de "dos metros" de un disco es incierto, una mayoría del grupo o un arbitro hará la determinación. Si el lanzador mueve el disco antes de que se haya hecho la determinación, el disco será considerado sobre dos metros y el lanzador procederá de acuerdo con 803.07 A y B. Si un jugador con excepción del lanzador mueve el disco antes de que se haya hecho una determinación, el disco será considerado debajo de dos metros y la regla de interferencia será aplicada como se relaciona al lanzador y el jugador. Vea las secciones 803.06 B y C.

803.08 FUERA DE LÍMITES

A. Un disco será considerado fuera de límites solamente cuando viene a reposar y está claramente y totalmente rodeado por áreas fuera de límites. Un disco lanzado en agua será juzgado de estar en reposo una vez que esté flotando o se esté moviendo solamente por la acción del agua o del viento en el agua. Vea la sección 803.02 F. Encima de la línea fuera de límites sí mismo se considera dentro de límites.

B. Un jugador cuyo disco se considera fuera de límites recibirá un tiro de la penalidad. El jugador puede elegir jugar el tiro siguiente desde:

(1) el lie anterior según lo evidenciado por el disco marcador o, si el disco marcador se ha movido desde un lie aproximada, según lo convenido por la mayoría del grupo o un funcionario; o

(2) de un lie que es hasta un metro y perpendicular del punto en donde el disco cruzó fuera de límites por última vez, según lo determinado por una mayoría del grupo o por un funcionario. Esto es cierto incluso si la dirección lleva el lie más cerca al blanco; o

(3) dentro de la zona de dropar señalada. Estas opciones se pueden limitar por el director del torneo como condición especial (véa a 804.01).

C. La Regla de Verticalidad – La línea de fuera de límites representa un plano vertical. Donde el lie de un jugador está marcada de un punto específico o hasta a un metro de la línea fuera de límites conforme con las reglas, el alivio de un metro se puede tomar del punto específico hacia arriba o hacia abajo a lo largo del plano vertical.

D. Sí el estado de límites de un disco es incierto, una mayoría del grupo o un funcionario hará la determinación. Sí el lanzador mueve el disco antes de que se haya hecho la determinación, el disco será considerado fuera de límites, y él o ella procederá de acuerdo con 803.08 B. Si un jugador con excepción del lanzador mueve el disco antes de que se haya hecho una determinación, el disco será considerado dentro de límites, y el juego para el lanzador y el movedor del disco procederá bajo las reglas de interferencia, de 803.06 B y de C.

E. Un tiro que falla un obligatorio será penalizado y un lie se marcará según la regla de obligatorios (803.11). No será penalizado más allá por ninguna otra razón, por ejemplo ser fuera de límites o sobre dos metros.

803.09 LANZAR DEL LIE DE OTRO JUGADOR.

A. Un jugador que ha lanzado del lie de otro jugador recibirá dos tiros de la penalidad, sin una advertencia. El jugador de la infracción terminará el hoyo como si el lie del otro jugador fuera su propio lie. No se jugará de nuevo ningún tiro.

B. Darán al jugador cuyo lie fue jugada por el jugador que hizo la infracción, un lie cerca al lie más próximo al original como sea posible, según lo determinado por el jugador que hizo la infracción, decidido por mayoría de su grupo, o un funcionario. Vea la sección 803.10 C si el disco es declarado perdido.

803.10 DISCO PERDIDO

A. Un disco será declarado perdido si el jugador no puede localizarlo en el plazo de tres minutos después de llegar el punto donde fue visto por última vez por el grupo o un funcionario. Dos jugadores o un funcionario deben observar cuando la sincronización de tres minutos comienza. Todos los jugadores del grupo deben, por requerimiento, ayudar a buscar el disco por todos los tres minutos antes de que el disco se declare perdido. El disco se considera perdido inmediatamente al expirar el límite de tiempo.

B. Un jugador cuyo disco es declarado perdido, recibirá un tiro de la penalidad. El lie aproximado para el tiro del jugador será marcado en límites lo más cerca posible al punto donde el disco fue visto por última vez, según lo convenido por una mayoría del grupo o un funcionario.

C. Si se descubre, antes de la terminación del torneo que el disco de un jugador que fue declarado perdido había sido movido o tomado, entonces el punto de penalidad por ser disco perdido será restado de la anotación.

D. Un disco marcador que se pierde será substituido por uno en su lie aproximado según lo convenido por una mayoría del grupo o por un funcionario sin penalidad.

803.11 OBLIGATORIOS

A. Un "obligatorio" restringe la trayectoria que el disco puede llevar hacia el blanco. Un disco debe pasar al lado correcto del obligatorio antes de que se termine el hoyo.

B. Un disco que pasa por el lado incorrecto de un obligatorio tomará un lanzo de penalidad, y el tiro siguiente será hecho de la zona de dropar, como señalado para ese obligatorio. Un tiro se considera

haber faltado el obligatorio si pasa el lado incorrecto del obligatorio, cruza la línea obligatoria en la dirección del lugar de salida, y viene a reposar en un lie totalmente más allá de esa línea.

(1) la línea obligatoria es la línea marcada por el director o el diseñador del campo para indicar cuando un disco ha pasado el obligatorio.

(2) si no se marca ninguna línea, la línea obligatoria se define como línea recta a través del obligatorio, perpendicular a la línea del lugar de salida hacia el obligatorio.

(3) en el caso de un obligatorio doble cuando no se marca ninguna línea, la línea obligatoria es la línea recta que conecta a los dos obligatorios, y extiende más allá de ellos en ambas direcciones.

C. Un tiro se considera haber pasado el obligatorio si pasa el lado correcto del obligatorio, cruza la línea obligatoria de la dirección del lugar de salida, y viene a reclinarse el lie totalmente más allá de esa línea. El obligatorio se ha pasado una vez en el lado correcto, el obligatorio debe ser no hecho caso para el resto del juego en ese hoyo.

D. Al marcar el lie, si la línea del juego no pasa al lado correcto del obligatorio, después el obligatorio sí mismo será considerado el agujero para el uso de todas las reglas con respecto a postura, marcadores, obstáculos, y al alivio. Para los propósitos de tomar una postura legal, el objeto obligatorio que todavía no se ha pasado, y es el más cercano al lugar de salida, será considerado ser el blanco.

803.12 EL EMBOCAR

A. Un jugador que no puede jugar un hoyo o no puede embocar en un blanco durante la ronda puede ser descalificado, por discreción del director, usando las siguientes pautas:

(1) faltar hoyos debido a llegada retrasada se puede anotar y penalizar según la sección 804.02.

(2) el no poder inadvertidamente (según lo determinado por una mayoría del grupo por un funcionario) embocar se le dará 2 tiros de la penalidad que son agregados al número de tiros más los tiros de la penalidad adquiridos ya el hoyo. El hoyo será considerado entonces terminado.

(3) el no embocar intencionalmente por causa de emergencia, lesión, vuelo de avión, etc., constituye retiro de la competición. Le retirarán de la competición y marcarán oficialmente al jugador en la tarjeta de puntaje como "no acabó" como en los resultados del evento.

B. Dispositivos De Embocar El Disco: Para embocar, el lanzador debe tirar el disco y debe venir a apoyarse en las cadenas o dentro de una de las secciones de entrapa del blanco. Esto incluye a un disco acuñado en o que cuelga de la sección más baja del blanco pero excluye un disco que se apoya encima, o cuelga afuera, de la sección superior del blanco. El disco debe también permanecer dentro de las cadenas o de las secciones de entrapa del blanco hasta ser quitado.

C. Blancos Objetivos: Para terminar, el lanzador debe lanzar el disco y debe pegar el área marcada en el blanco objetivo según lo especificado por el director.

804.01 LAS CONDICIONES ESPECIALES

A. Reglas que gobiernan condiciones especiales que pueden existir en el campo serán definidas y diseminadas claramente a todos los jugadores antes del comienzo del torneo.

B. La zona de dropar se puede utilizar en condiciones especiales. El director debe anunciar antes del torneo cómo se deben utilizar y se determinará si se dará un tanto de penalidad. Si no se anuncia ninguna penalidad antes del torneo, no se dará ninguno por el uso de la zona de dropar en condiciones especiales.

C. Ninguna regla puede ser estipulada si está en conflicto con las reglas de juego del PDGA, a menos que de sean aprobados por el director de la competición del PDGA.

804.02 COMIENZO DE JUEGO

A. "Empiezos de Disparo" (rondas donde varios grupos comienzan simultáneamente): A una hora programada, la tarjeta será dado al primer jugador en cada hoyo. Después de que se hayan distribuido las tarjetas, darán a los grupos tiempo adecuada de alcanzar sus asignadas lugares de salida. Un matraca ruidoso, tal como un claxon o un pito, será utilizado para indicar que hay dos minutos restante hasta la salida. Esta señal será una serie de sonidos cortos. y a esta hora, los jugadores deben terminar la práctica y los tiros de práctica para moverse puntualmente al lugar de salida. Un jugador que tira entre la señal de dos minutos y el comienzo de la ronda recibirá una advertencia si es observado por dos o más jugadores o un funcionario. Después de ser advertido, tiros subsecuentes del jugador durante este período, si son observados por dos o más jugadores o un funcionario, darán lugar a un tiro de penalidad agregado al puntaje del jugador, sin importar el número de tiros. Un sonido extendido de la macara

comienza la ronda y señala a los que marcan los tantos llamar la orden en que deben lanzar los jugadores. Si un jugador no está presente para lanzar cuando es su turno, el tanteador dará un plazo de 30 segundos. Si han transcurrido los 30 segundos sin que el jugador haya lanzado le darán los tantos de par más cuatro para ese hoyo. Este procedimiento continúa en cualquier hoyo subsecuente por los cuales un jugador esté ausente. No se jugará de nuevo ningún hoyo. Si falta una ronda completa, o si un jugador no acaba una redonda, el jugador puede ser descalificado por discreción del director.

B. Comienzo escalonado (rondas donde los grupos comienzan uno después de otro en cierto hoyo): El jugador anunciado por el director comenzará entonces. Los jugadores pueden practicar hasta que su grupo se prepara para salir si su práctica no distrae a jugadores en el campo. Si un jugador no está presente para lanzar cuando es su turno, el tanteador dará un plazo de 30 segundos. Si el jugador no ha lanzado para entonces, una cuenta de par más cuatro debe ser dado para ese hoyo. Este procedimiento continúa en cualquier salida subsecuente por cual un jugador se ausente. No se jugará de nuevo ningún hoyo. Si falta la ronda completa, o si un jugador no acaba una ronda, el jugador puede ser descalificado por discreción del director.

804.03 EL ANOTAR LOS TANTOS.

A. El primer jugador en el tanteador o en la primera caja de tanteadores individuales, o en el tablero del líderes es responsable por llevar la tarjeta de tantos antes del comienzo de la ronda y es el primero en anotar tantos. Los jugadores en el grupo rotarán la responsabilidad de tomar los tantos proporcionales, a menos que un jugador o un anotador de tantos se ofrezca voluntariamente si es aceptable a todos los miembros del grupo.

B. Después de que se termine cada hoyo, el anotador dirá en voz alta el nombre de cada jugador. El jugador llamado contestará con la cuenta de manera que sea claro para todos los jugadores del grupo y el anotador registrará esos tantos y la leerá detrás, de una manera que sea claro a todos los jugadores del grupo. Si hay algún desacuerdo sobre la cuenta de los informes de un jugador, el grupo debe repasar el hoyo y procurar llegar a la cuenta correcta. Si el grupo no puede alcanzar un consenso de los tantos del jugador, él consultará a 803.00 C

C. Advertencias y los tantos de penalidad dado a un jugador por infracciones de las reglas se deben observar en la tarjeta tanteador.

D. al final de la ronda, cada jugador firmará su tarjeta tanteador que indica que atestigua a la exactitud de los tantos en cada hoyo y la cuenta de tantos total. Si todos los jugadores del grupo convienen que los tantos de un hoyo fueron registrados en error, los tantos se pueden cambiar antes de que la tarjeta que sea entregada. Los jugadores que dejan entregarse sin firmar aceptan la responsabilidad por los tantos divulgadas.

E. Todos los jugadores son responsables de volver sus tarjetas en el plazo de 25 minutos después de la terminación de una ronda. La falta de hacerlo dará lugar a la penalidad de dos tiros, sin advertencia, a cada jugador en la tarjeta.

F. Después de que la tarjeta sea entregada, los tantos serán sometidos como tal sin apelación, con excepción de las siguientes circunstancias:

(1) los tiros de penalidad pueden ser determinados a la hora se descubren las infracciones hasta que el director declare el torneo oficialmente finalizado o se han distribuido todas las premios.

(2) si se determina que la cuenta total fue registrada incorrectamente, por un error en la cuenta de tantos de un hoyo o por un error en sumar los tantos del hoyo, incluyendo la omisión de la cuenta total, el director agregará dos tiros de la penalidad a la cuenta total correcta.

(3) Último Scorecard. Vea 804.03 E.

804.04 LLUVIA O CONDICIONES PELIGROSAS

A. Si, por la opinión del director, la lluvia excesiva o condiciones peligrosas que hacen impráctico o peligroso continuar el juego, el torneo será suspendido. El señal de suspender el juego será igual que la señal de comenzar.

B. Los jugadores deben parar el juego inmediatamente y marcar el lie de cada miembro del grupo. Un objeto natural es suficiente marcar el lie aproximado de la cual el jugador reasumirá el juego. Los jugadores entonces volverán al centro de funcionarios, o área de junta señalada por el director.

C. Los jugadores reasumirán el juego de sus lies aproximadas según lo establecido cuando la ronda fue parado. El lie aproximado es determinado por una mayoría del grupo.

- D. El director puede permitir que los jugadores tomen un descanso mientras que esperan que el tiempo mejore, pero puede requerir de los jugadores volver cada hora en la hora o a la hora asignada por el director hasta que el juego reanude o hasta que la ronda se posponga.
- E. El director puede posponer la porción incompleta de la ronda hasta otro día si, en la opinión del director, las condiciones no mejorarán o que oscuridad caerá antes del tiempo proyectado para finalizar.
- F. Los tantos de las rondas parciales serán llevadas adelante a la terminación de la ronda cuando se reanude la redonda.
- G. Un jugador que para de jugar antes de que se haya dado una señal de parar recibirá dos tiros penalidad si, en la opinión del director, el jugador paró de jugar prematuramente.

804.05 DESCALIFICACIÓN Y SUSPENSIÓN

- A. Un jugador puede ser descalificado por el director para resolver cualquier de las condiciones necesarias de la descalificación según lo dispuesto en las reglas, o por cualquiera de lo siguiente:
- (1) conducta contraria al buen deportismo, por ejemplo; decir maldiciones ruidosamente, lanzar con enojo cosas (con excepción de discos en juego), o descortesías abiertas a cualquier persona presente.
 - (2) la destrucción o el abuso voluntaria y abierta a la vegetación, del equipamiento del campo, o de cualquier otra objeto considerado parte del campo de disc golf o del parque.
 - (3) engaño: un intento voluntario de evitar las reglas del juego.
 - (4) actividades que son infracción de la ley o de la regulación del parque o la regla del campo de disc golf, incluyendo el consumir drogas ilegales o alcohol. Conceden a los directores la discreción para descalificar a un jugador basado en la severidad de conducta ofensiva. Una advertencia oficial de descalificación se puede hacer publicamente por el director cuando sea apropiado.
- B. Los jugadores descalificados perderán cualquier dinero premiado y no recibirán un reembolso de los honorarios de registración.
- C. Un jugador en la infracción de cualquier sección debajo de 804.05 A está también conforme a la suspensión del viaje de PDGA. La suspensión del viaje de PDGA se puede asignar solamente por la comisión de PDGA. Un jugador puede apelar su suspensión a la junta directiva de PDGA. La determinación a suspender, y la longitud de la suspensión, serán basadas en la severidad de la acción y del grado a los cuales el jugador pudo haber cometido infracciones repetidas.

804.06 AGRUPAR Y SECCIONAR

- A. Jugadores profesional y aficionados no se deben agrupar juntos, y a todos los se segregarán jugadores de distintas divisiones durante juego tanto como sea practicable.
- B. Agruparán a todos los jugadores para la primer ronda y serán agrupados dentro de una división aleatoriamente por la cuenta acumulativa para cada ronda después.
- C. Los grupos no serán de menos de tres jugadores, excepto bajo circunstancias excepcionales, como juzgado necesariamente por el director, para promover la imparcialidad. En los casos donde requieren a menos de tres jugadores en un grupo, requieren acompañar al grupo un funcionario que puede jugar mientras éste no interfiere con los jugadores de la competencia.
- D. Cuando hay más principantes que los que pueden jugar junto en una ronda, todos los competidores se pueden partir en secciones. Estas secciones serán sembradas, es decir, cada sección debe tener un número igual de jugadores superiores y de jugadores de rango mas bajo.
- E. Si condiciones diferentes afectan el juego entre secciones sembradas, el director puede considerar el uso de un procedimiento que secciona el corte (cut) y el avance. Bajo este procedimiento, un número proporcionado de jugadores que avanzan es tomado de cada sección por tantos y los tantos no se llevarán adelante.
- F. Si se hace un corte, será hecho a un número que permite que todos los jugadores que avanzan jueguen al mismo tiempo.

804.07 EMPATES

- A. Si hay un empate en el nivel del un corte (cut), todos de los jugadores a ese nivel avanzarán.
- B. Entre los rondas cuando están reajustando a los grupos, los jugadores empatados serán romperán los empates. El jugador con la anotación más baja de la ronda más reciente tendrá el lugar más alto cuando se reajusten los las posiciones en el tablero de tanteo. En el evento de los empates en posiciones bajas, los empates serán rotos por el director de cualquier manera aplicada constantemente.

C. Los empates finales para el primer lugar se deben romper por el juego de desempate. Se hará comenzando en el hoyo número uno a menos que otro hoyo sea designado por el director antes de comenzar el torneo. Los empates finales para otros rangos serán registrados oficialmente como empates. La distribución del dinero premiado a los jugadores empatados (con excepción del primer lugar) será determinado sumando el dinero total asignado al número de las posiciones representados por los jugadores empatados y dividiéndolo por el número de jugadores empatados. La distribución del trofeo para los empates se puede determinar por juego de desempate o por cualquier competición relacionado con la habilidad de jugar disc golf determinado por el director.

804.08 CLASIFICACIÓN DE JUGADORES

A. Las siguientes clasificaciones serán utilizadas para todos los torneos sancionados por el PDGA excepto los campeonatos mundiales para aficionados del PDGA. Vea 804.08 H. Todos los jugadores femeninos pueden competir en divisiones duplicadas para los jugadores masculinos. Los jugadores femeninos (Women) pueden competir en las divisiones masculinas si eligen, pero los jugadores masculinos no pueden competir en divisiones femeninas. Un director puede, dando aviso público adecuado, restringir las divisiones ofrecidas. Faltando tal aviso, el director ofrecerá para la competición cualquier división que tenga cuatro o más jugadores en asistencia.

B. Un jugador no puede participar en una división debajo de la cual se registre con el PDGA. Un jugador puede participar en una división mas arriba de su división registrada con el PDGA. Un jugador puede participar una división que sea paralela a su división del PDGA. Por ejemplo, un jugador registrado como Avanzado (Advanced) puede jugar en una división de Maestro Avanzado (advanced Master).

C. Un jugador puede competir solamente en una sola división de un torneo a la vez. Donde un torneo ofrece diversas divisiones a diversas horas, el director puede permitir que un jugador juegue en divisiones múltiples.

D. Divisiones Profesionales: En divisiones profesionales, los jugadores compiten para dinero.

(1) Open: La división profesional superiora, disponible para los jugadores de cualquier edad.

(2) Master (Maestro): Una división profesional disponible para los jugadores que cumplen por lo menos 40 años de la edad en el año que el torneo comienza.

(3) Grandmaster (Gran Maestro): Una división profesional disponible a los que cumplen jugadores por lo menos 50 años de la edad en el año que el torneo comienza.

(4) Senior (Mayor Gran Maestro): Una división profesional disponible a los jugadores que cumplen por lo menos 60 años de la edad en el año que el torneo comienza.

(5) Legends (Legendarios): Una división profesional disponible a los jugadores que cumplen por lo menos 70 años de edad en el año que el torneo comienza.

E. Divisiones Aficionadas: Los jugadores aficionados compiten para trofeos y/o premios.

(1) Advanced (Avanzado): La división superior de aficionados.

(2) Intermediate (Intermedio): Una división aficionada para los jugadores que han desarrollado habilidades básicas y/o tienen experiencia en torneos.

(3) Novice (Novato): Una división aficionada para los jugadores que comienzan.

(4) Juniors (Jóvenes) (debajo de 19): Una división aficionada para los jugadores bajo 19 años de la edad la fecha que acaba torneo. (5) jóvenes (menor de 16): Una división aficionada para los jugadores bajo 16 años de la edad la fecha que acaba del torneos.

(6) Juniors (Jóvenes) (menor de 13): Una división aficionada para los jugadores bajo 12 años de la edad la fecha que acaba el torneo.

(7) Juniors (Jóvenes) (menor de 10): Una división aficionada para los jugadores menor de 10 la fecha los que acaba el torneo.

(8) Divisiones de los Amateurs (aficionados) que combinan restricciones de la edad y niveles de habilidad aficionados: Los ejemplos incluirían el Maestro Avanzado, Gran Maestro Intermedio and Mayor Gran Maestro Novato.

F. Estado de Amateur (Aficionado): Un jugador abandona el estado aficionado compitiendo en una división profesional de un evento sancionado por el PDGA y aceptando dinero premiado al terminar en esa división profesional. Un jugador también abandona el estado aficionado aceptando premios en lugar de el dinero premiado por terminar en esa división profesional. Aceptar el dinero por ganar una competencia ancilar no hace que el jugador abandone su estado aficionado. Un jugador puede también abandonar el estado aficionado colocándose en una división profesional con el PDGA. Vea 804.08 H

para la elegibilidad en los campeonatos mundial para aficionados del PDGA. Cualquier dinero premiado que sea declinado por un jugador aficionado pasará abajo a la posición que termina siguiente.

G. Un director no puede restringir a un jugador en jugar en la división registrada por el jugador con el PDGA, a menos de que el director haya establecido un procedimiento justo que da a jugadores la comunicación del procedimiento en antemano y ha sido aprobado por el director de la competición de PDGA. Un director no puede prohibir a un jugador de competir en una división profesional para la cual el jugador califique y la cual división se ofrezca para la competición.

H. Elegibilidad De Los Campeonatos Del Mundiales para Amateur es del PDGA: Los miembros actuales del PDGA registrados en una división aficionada que no han abandonado su estado aficionado son elegibles a jugar, una vez que estén invitados, en los campeonatos del mundo para aficionados del PDGA. Un jugador registrado en una división profesional que no ha aceptado el dinero premiado en un torneo sancionado en cualquier momento y que fue registrado en una división aficionada inmediatamente antes del año de calendario es elegible para jugar, una vez que esté invitado a los campeonatos del mundo para aficionados del PDGA.

I. Solicitación de reclasificación: Un jugador puede cambiar su clasificación a una división más alta haciendo la petición, junto con el pago de cualquier honorario relacionado, al administrador del PDGA. Un jugador puede solicitar la reclasificación a una división más baja solicitando al director de la competición del PDGA. Si se concede una reclasificación más baja, el jugador no puede competir en la división más baja por 60 días.

804.09 FUNCIONARIOS

A. Para ser elegible a servir como funcionario, un individuo debe haber demostrado conocimiento de las reglas aprobando el examen de calificación de funcionarios. Al cambiar significamente las reglas de juego, la junta directiva de PDGA puede requerir que funcionarios pasen el mas nuevo examen de calificación de funcionarios para que mantengan la certificación como funcionarios.

B. Requieren de los directores aprobar el examen de calificación de funcionario.

C. Cada director debe aprobar el examen del PDGA para funcionarios, y debe llevar consigo una copia de las reglas.

D. Los funcionarios certificados que no juegan pueden hacer indicaciones de las reglas durante cualquier jugada del torneo que atestigüen. Si un funcionario compete en un torneo, él o ella no pueden oficiar reglas dentro su propia división. La decisión de un funcionario reemplaza la decisión de ese grupo, pero una súplica de apelo se puede hacer al director del torneo. El director puede dar autorización a funcionarios no certificados para actuar como observadores de tiros para un propósito específico. La decisión de tal observador reemplaza a la decisión del grupo.

805 REFERENCIA DE MEDIDAS Y ESTÁNDARES TÉCNICOS

Todas las medidas usadas en las reglas se dan en unidades métricas. Las siguientes equivalencias del sistema ingles deben ser utilizados cuando no hay disponible un aparato de medición métrico. Bajo ninguna circunstancia los jugadores o los funcionarios utilizaran otros cálculos de conversiones independientes.

El sistema métrico	El sistema inglés
10 metros	32 pies 10 pulgadas
5 metros	16 pies 5 pulgadas
3 metros	9 pies 10 pulgadas
2 metros	6 pies 6 pulgadas
1 metro	3 pies 3 pulgadas
30 centímetros	11 y 3/4 pulgada
15 centímetros	5 y 7/8 pulgada
7 centímetros	2 y 3/4 pulgada
3 centímetros	1.18 pulgadas

B. Las reglas para los discos del disc golf se disponen en el documento de los estándares técnicos del PDGA.

Para ser legal en la competición de PDGA, un disco debe tener estas características:

(1) tener una configuración de un platillo de vuelo con placa sin perforaciones.

- (2) ser hecho de material plástico sólido, sin componente inflable;
- (3) tener un borde de profundidad interna que excede cinco por ciento del diámetro mas externo del disco;
- (4) el diámetro exterior del disco no es menos de 21 centímetros o mas de 40 centímetros;
- (5) el diámetro exterior del disco no excede 8.3 gramos por centímetro;
- (6) no excede 200 gramos en peso;
- (7) sea esencialmente según la producción, sin ningunas modificaciones intencionales de la producción que alteren las características del peso o del vuelo;
- (8) sea producido en números de por lo menos 1500;
- (9) sea puesto a disposición comercial para el público;
- (10) presentar ningún peligro a los jugadores o a los espectadores;
- (11) tener un grado de la configuración del borde de 26.0 o mayor;
- (12) pasar la prueba del radio del borde con una galga del radio de 1.6 milímetros (1/16 pulgada);
- (13) tener una rigidez de no mas que 12.25 kilogramos (27 libras);
- (14) ser aprobado específicamente por el director si fue cuestionado por cualquier jugador en un evento sancionado del PDGA, pero en ningún caso el disco será aprobado si viola cualquiera de las especificaciones antedichas; y,
- (15) tener certificado para competición por el comité de estándares técnicos del PDGA.

806GLOSARIO

Advertencia: Donde prescrito por una regla, el aviso inicial que se da a un jugador que viola esa regla, haciendolo vulnerable a recibir un tiro de la penalidad por las infracciones subsecuentes de esa regla o sistema de reglas dentro de la misma ronda.

Agua Ocasional: Aguas de superficie con excepción de las que han sido señaladas específicamente por el director antes del comienzo de la ronda como fuera de límites o de las que han sido señaladas específicamente por el director antes del comienzo de la ronda no siendo agua ocasional.

Alivio: Un cambio realizado al lie o a los alrededores, tal del jugador que un obstáculo es quitado de la vecindad, o cuando eso es impráctico, el lie se pone lejos del obstáculo de acuerdo con la sección 803.04 C.

Blanco: La meta que se debe alcanzar para terminar esa parte del campo (el hoyo), por ejemplo, una cesta de fiero con un aparato de cadenas que ayuda a atrapar o parar el vuelo del disco volador.

Blanco Objetivo: Un blanco que no tiene un aparato para atrapar el disco. En vez, este se debe tocar con el disco para terminar el hoyo, por ejemplo una barra vertical en el terreno.

Calle o Fairway: trayectoria dentro de límites o del campo en que un jugador lanza mientras que avanza del lugar salida hacia del hoyo.

Cut (el Corte): El ultimo puesto de jugadores en una division en un torneo que da el derecho a continuacion de juego.

Director: La persona a cargo del torneo o del evento. El término "director" se puede utilizar para referir al director del torneo o al director del campo en torneos de muchos sitios. El director puede señalar a un funcionario o arbitro para gobernar en apelaciones.

Disco Marcador: Vea Marcador o Minidisco

Dispositivo De Atrapar el Disco: Una blanco terminando el hoyo, consistiendo generalmente de una sección superior de encierro de cadenas, cables, tubos, etc. y una sección de encierro más abajo como una cesta o bandeja.

Dropar: posicionar el nuevo lie despues de fallar "obligatorio", tirar en ciertas areas fuera de limite, etc.

Embocar: Un término que significa la terminación de un hoyo. Un jugador "ha embocado" después del retiro del disco del las cadenas o del área de entrapo del blanco o después que el disco haya tocado el área marcado como blanco.

Fuera de límites: Una área señalada por el director antes del comenzar juego en la cual un disco no se puede jugar. La línea de fuera de límites hace un plano vertical hacia arriba y hacia abajo. La línea de fuera de límites es en sí mismo dentro de límites.

Funcionario o Arbitro: Una persona que se autoriza a hacer decisiones con respecto al uso apropiado de las reglas durante juego.

Grupo: Los competidores asignados para jugar un ronda juntos con el fin de verificar el juego y la anotación correcta de acuerdo con las reglas.

Hoyo: los segmentos enumerados del campo que son unidades separadas para anotar.

Infracción de juego (misplay): lanzar el disco al hacer infracción de las reglas

Jugador Mas Lejos: El jugador cuyo "lie" es la más lejana del agujero y que lanzará próximo.

Lanzador (Jugador o Disc Golfista): El jugador que ha hecho, o está a punto de hacer el aspecto del juego que es considerado por una regla particular.

Lie (dicho como lay): El punto en la superficie de juego sobre cual el jugador toma su postura de acuerdo con las reglas.

Lie Aproximado: Lie establecida por el grupo del jugador para continuar el juego: corregir un mal juego de fuera de límites (801.04 B (4)), siguiendo la elección del lanzador al tiro del lie anterior, después de lanzar fuera de límites (803.08 B (1)), después de un caso donde el disco del lanzador ha sido lanzado y movido por otro jugador (803.09 B), siguiendo un disco perdido (803.10 B), siguiendo un disco marcador perdido (803.10 D), o lo que sigue un retraso de lluvia o condiciones peligrosas (804.04 C).

Lie Inseguro: Un lie de la cual un jugador decide que los obstáculos a la postura o el de lanzar lo hacen impráctico o inseguro para hacer un tiro. El lie que viene con un tiro de penalidad.

Línea de Juego: La línea imaginaria en la superficie que juega que extiende del centro de la blanco a través del centro del disco del marcador y más allá.

Marcador: Un término para el minidisco o el disco lanzado en reposo, que se pueden utilizar para indicar el lie de la cual el siguiente tiro de un lanzador debe ser jugado.

Obligatorio: Un objeto u objetos por cual el disco debe pasar de manera hacia el blanco. Obligatorias funcionan para limitar la trayectoria legal que el disco puede llevar hacia el agujero.

Obstáculo: Cualquier característica del campo que puede impedir cualquier aspecto del juego.

Par: Según lo determinado por el director, la cuenta esperada por un discgolfista experto para dado hoyo. El par significa el juego sin error bajo condiciones ordinarias, permitiendo dos tiros de corta distancia

Putt: Cualquier tiro de 10 metros o menos según lo medida de la parte posterior del disco marcador hasta la base del agujero se considera un putt.

Putt de caer (falling putt): Un putt después de lo cual un jugador toca su mini disco del marcador, o cualquier objeto más allá del lie, incluyendo la superficie de juego, antes de demostrar el control completo del balance.

Punto De Soporte: Cualquier parte del cuerpo de un jugador que está en contacto con la superficie de juego o algún otro objeto capaz de proporcionar apoyo, a la hora del lanzamiento.

Ronda: La vuelta completa del campo de disc golf.

Lugar de Salida de Tee: El área limitado por los bordes de una plataforma de la salida de tee (si es proveída); si no, el área que extiende tres metros perpendicular detrás de la línea señalada como tee de salida.

Tarjeta de Tantos (scorecard): Tarjeta para el grupo en cual el tñateador marca las anotaciones de tiros y penalidades de cada hoyo sumadas para el total de la ronda. Normalmente, estos se unen en orden en la tabla de tanteo (scoreboard).

Tiro/Lanzo: La propulsión de un disco que hace cambiar su posición del de salida de tee o del lie.

Terminación de una ronda: La ronda se ha terminado oficialmente para todos los competidores cuando, en la opinión del director, el grupo pasado en el curso ha terminado su hoyo final y ha tenido tiempo razonable para caminar de su agujero final a las jefaturas del torneo.

Tiro De Práctica: Durante una ronda el lanzamiento de un disco de una distancia mayor de dos metros, o de cualquier distancia hacia una blanco, intencional o no, que no cambia el lie del jugador, sea porque no ocurrió desde el área de salida o del lie, o porque el jugador había lanzado competitivamente ya del tee de salida o del lie. Los tiros que se relanzan de acuerdo con las reglas no son tiros de práctica. Los tiros provisionales hechos conforme a 803.00 C(3) no son tiros de práctica. Un jugador recibirá una penalidad para los tiros de la práctica de acuerdo con las secciones 803.00 B o 804.02 A (2).

Tiro De la Penalidad: Un tiro agregó a la cuenta de un jugador por violar una regla, o para la relocalización de un lie, según lo llamado para cerca una regla.

Tiros Provisionales: Los tiros adicionales para terminar un hoyo cuando un grupo está tenie dificultad en alcanzar una decisión sobre una regla. El hoyo se termina bajo ambos actos posibles, se registran ambas cuentas y la decisión y la cuenta apropiada es entonces determinada por el director al final de la ronda.

Zona de dropar: en el campo, como señalado por el diseñador o el director del campo, de quienes se continúan el juego después del tiro que precedía:

(1) lanzado fuera de límite,

(2) fallar al obligatorio, o

(3) Caer en una área protegida (gobernada por 804.01, condiciones especiales).

El área de dropar se debe marcar claramente de una manera similar a la marca de un área de salida.