Professional Disc Golf Association Reglas Oficiales

de Disc Golf Edición Española PIQA www.pdga.com

Indice

800	Introducción	804	El Lanzamiento
800.01 800.02 800.03 800.04		804.02 C 804.03 I 804.04 F 804.05 E	Tiempo Excesivo Obligatorios (Mandatories) Interferencias Fuera de Recorrido Disco Perdido Lanzamientos Provisionales
801	Generalidades		
801.01	Aplicación de las Reglas	004.00	Lanzamientos i Tovisionales
801.02		805	Procedimientos de un Torneo
	Juego Dispositivos Artificiales Normas de Cortesía Orden de Juego	805.01 805.02 805.03	
802	Reglas Básicas de Juego		
802.01	Lanzamiento de Salida en un Hoyo	807	Reglas Experimentales
802.02	Estableciendo la Posición	808	Preguntas y Respuestas
802.04 802.05	Estableciendo la Marca (lie) Lanzando desde una Postura Terminando el Hoyo		
803	La Marca (lie)		

803.01 Obstáculos y Alivios

803.03 Juego Erróneo

803.02 Alivio Eventual y Repetición de Lanzamiento Opcional



Reglas Oficiales PDGA de Disc Golf

800. Introducción

800.01 Descripción del Juego

El objeto del juego del disc golf es completar el recorrido en un campo de juego con el menor número posible de lanzamientos del disco. Aquel jugador que complete la ronda o rondas estipuladas con el menor número de lanzamientos (tras aplicar penalizaciones), será el ganador.

El juego en cada hoyo comienza en la salida (tee) y termina en la canasta. Una vez que el jugador ha comenzado, cada sucesivo lanzamiento se hará desde el último lugar donde haya caído el disco. Una vez terminado un hoyo, el jugador se dirigirá a la salida (tee) del siguiente, y así sucesivamente hasta que no haya más hoyos por jugar.

Los campos de disc golf se encuentran normalmente en zonas boscosas, con un terreno variado que proporcione obstáculos naturales para el vuelo del disco. Dichos obstáculos forman parte del juego y bajo ningún concepto deben de ser alterados por ningún jugador, con el objeto de facilitar el juego. Los jugadores deben jugar con el campo en las condiciones iniciales, y lanzar el disco desde aquel lugar en el que caiga, salvo en las excepciones recogidas en estas reglas.

800.02 Definiciones Acabar un hoyo Completar satisfactoriamente un hoyo.

Advertencia Allí donde esté establecido en una regla, aviso inicial que se da a un jugador por infringir la misma y que provoca que sea susceptible de recibir una penalización por infracciones posteriores de la misma regla durante la misma ronda de juego. 800.02 Página 2

Agua fortuita Aquella masa de agua que esté dentro del recorrido y que no haya sido declarada previamente por el Director del Torneo como agua no fortuita.

Alivio Cambio en la marca o en el área que la rodea, de manera que un obstáculo sea eliminado de su cercanía, o en el caso de no ser posible, la marca se desplace a otro lugar.

Árbitro Persona autorizada a tomar decisiones concernientes a la aplicación del reglamento durante el juego.

Área de salida (tee) El área limitada por los bordes de la alfombra de salida, si es que existe. Si no, es el área de 3 metros que se extiende de manera perpendicular detrás de la línea de salida. El área de salida es también una marca.

Bandeja o canasta Un receptáculo abierto en su parte superior en el cual el disco puede caer o ser lanzado.

Cadenas Aquellas que facilitan la caída del disco en la bandeja de la canasta, para finalizar un hoyo.

Dentro de recorrido Toda zona que no haya sido definida previamente como fuera de recorrido

Director La persona a cargo de un torneo o evento. El término puede referirse tanto al Director del Torneo, como al Director del Recorrido en el caso de que el torneo se realice en varios recorridos.

Fuera de recorrido Área designada por el Director desde la cual no se podrá lanzar el disco ni adoptar la postura. La línea de fuera de recorrido se extiende en un plano vertical hacia arriba y abajo, y dicha línea forma parte del área fuera de recorrido.

Grupo Competidores que jugarán juntos una ronda del juego, con el objetivo de verificar el tanteo y asegurar que se juega siguiendo las reglas.

Hoyo Un segmento numerado del recorrido que constituye una entrada individual en el tanteo del mismo

Jugador más alejado Aquel jugador que tras lanzar el disco se halle en la posición más lejana al hoyo.

Lanzamiento Lanzamiento de un disco por parte de un jugador, que provoca una nueva marca del mismo.

Lanzamiento de penalización

Lanzamiento añadido al tanteo de un jugador por haber infringido una regla o por cambiar la marca del disco.

Lanzamiento de práctica Un

lanzamiento de más de dos metros de distancia durante una ronda de competición, tras el cual el jugador debe de regresar a su lugar de lanzamiento inicial sin cambios en el tanteo. Lanzamientos provisionales, mal jugados o infracciones en la postura del lanzamiento, no serán considerados como de práctica.

Lanzamiento provisional Lanzamiento adicional, acordado por el grupo de jugadores o por un árbitro, que forma parte de una secuencia alternativa de 800.02 Página 3

lanzamientos que puede ser usada en el caso de una decisión en disputa o para ahorrar tiempo. Una vez tomada la decisión final, sólo una de dichas secuencias será contabilizada en el tanteo del jugador.

Línea de juego Es la línea imaginaria en la superficie de juego que va desde el centro del objetivo hasta el centro del disco marcador y que se extiende infinitamente.

Línea de salida Es aquella línea delante del área de salida (tee), o la línea entre los bordes externos de dos marcadores de salida.

Marca (lie) El lugar en la superficie de juego detrás del disco marcador, desde donde el jugador podrá lanzar el disco según las reglas. Es una línea de 30 centímetros que se extiende a lo largo de la línea de juego desde el borde más alejado del disco marcador. La marca al comienzo de un hoyo es el área de salida (tee). Una zona de dropaje también es una marca.

Marca aproximada Es la marca establecida por el grupo de jugadores, desde donde continuar el juego cuando una marca no fue establecida.

Marca previa Aquella resultante del último lanzamiento realizado, tal y como lo indique el disco marcador o, en el caso de que dicho disco haya sido retirado, la correspondiente marca aproximada.

Marcador (o disco marcador) El mini disco marcador o el propio disco de juego tras haberse detenido, cualquiera de los cuales indicarán la marca desde donde se realizará el próximo lanzamiento.

Mini (o mini disco marcador) Un pequeño disco que no se utiliza en el juego y que puede usarse para indicar la marca.

Objetivo Sistema utilizado para indicar claramente la finalización de un hoyo. Una canasta está diseñada para atrapar discos y consiste generalmente de una bandeja, unas cadenas y un soporte para las mismas montado sobre un poste. Un objetivo más genérico tendrá normalmente un área marcada para dicho efecto.

Obligatorio (Mandatory) Un objeto u objetos que el disco debe pasar de una manera determinada. El objetivo de los mismos es el de limitar el camino que el disco puede tomar en su camino hacia la canasta.

Obstáculo Cualquier característica del recorrido que pueda obstaculizar el desarrollo del juego.

Par El tanteo que un jugador experto lograría en un hoyo sin errores y en condiciones climatológicas normales, determinado por el Director, siendo como mínimo dos lanzamientos de distancia corta hasta acabar el hoyo.

Posición Lugar en el que se halla el disco tras haberse realizado un lanzamiento y haberse detenido completamente.

Posición aproximada Es la posición establecida por el grupo de jugadores, que está lo más cerca posible a la posición donde acabó el disco. 800.02- 800.04 Página 4

Poste Aquel pilar central o poste que soporta la estructura de la canasta, al final de un hoyo.

Punto de apoyo Cualquier parte del cuerpo del jugador que esté en contacto con la superficie de juego cuando realice un lanzamiento, o cualquier otro objeto que le sirva de apoyo.

Putt Cualquier lanzamiento realizado a 10 metros o menos, contabilizados desde el borde más alejado del disco marcador a la base de la canasta de un hoyo.

Repetición de un lanzamiento Re-

lanzamiento desde la misma marca, que reemplaza al anterior lanzamiento realizado desde dicho lugar.

Reunión de jugadores Reunión de jugadores con el Director previa al inicio del torneo donde reciben instrucciones acerca de los procedimientos del mismo, el recorrido y cualquier otra condición especial que se aplicará durante su desarrollo.

Soporte de las cadenas Lugar donde están sujetas las mismas, normalmente en la parte superior de la canasta.

Superficie de juego Aquella superficie, generalmente el suelo, que sea capaz de soportar el peso del jugador y desde la cual se pueda lanzar el disco de una manera razonablemente confortable. La superficie de juego puede encontrarse encima o debajo de otra superficie de juego. En los casos donde no esté claro si una superficie es una superficie de juego la decisión será tomada por el Director del Torneo o por un árbitro.

Zona de dropaje Lugar del recorrido, designado por el Director, desde el que se reanuda el juego como alternativa o reemplazando la marca. El área de lanzamiento dentro de la zona de dropaje será marcada y jugada de manera similar a como se hace en el área de salida (tee). Un área de salida (tee) puede ser usada como zona de dropaje. Una zona de dropaje es una marca.

800.03 Conversiones

Todas las medidas descritas en las reglas están especificadas en el Sistema Métrico Decimal. Las siguientes equivalencias en el Sistema Inglés serán utilizadas cuando no haya ningún dispositivo de medición para el Sistema Métrico Decimal. Bajo ningún concepto podrán utilizar sistemas de conversión independientes ni los jugadores ni los árbitros.

Sistema Métrico	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 pulgadas y 3/4

800.04 Enlaces

Reglas pdga.com/rules

Preguntas y respuestas sobre reglas pdga.com/rulesqa

Manual de Competición

pdga.com/rules/competition-manual

Directorio de campos

pdga.com/course_Directory

Estándares técnicos

pdga.com/tech-standards

801.01 - 801.02 Página 5

801. Generalidades

801.01 Aplicación de las Reglas

A. Estas reglas han sido creadas para promover el juego limpio y justo entre todos los jugadores. Usando estas reglas, los jugadores podrán aplicar aquella que más se ajuste a cada situación. Si en algún momento una disputa no está cubierta por las reglas, la situación se resolverá aplicándose siempre el principio de justicia. A menudo una extensión de la regla más próxima o de los principios expresados en las mismas será suficiente para determinar la decisión más justa.

- B. Se espera que todos los jugadores notifiquen una infracción de las reglas si la han presenciado claramente. Dicha notificación deberá ocurrir a la mayor brevedad posible.
- C. En caso de duda los jugadores podrán consultar a un árbitro. Si ninguno se halla disponible, los jugadores podrán continuar con lanzamientos provisionales según lo dispuesto en el punto 804.06.
- D. Un jugador no recibirá una advertencia por la infracción de una regla a no ser que así este expresamente especificado en la misma. Las advertencias no se acumulan al pasar de una ronda a otra o al pasar a los play-offs.
- E. Una infracción de las reglas podrá ser notificada por cualquier jugador de un grupo o por un árbitro. Todos los jugadores del grupo serán notificados de la infracción y esta será anotada en el tanteo.

- F. Una infracción de las reglas que acarree uno o más lanzamientos de penalización, podrá ser notificada por cualquier jugador del grupo o por un árbitro. En el primer caso, deberá ser ratificada por un segundo jugador.
- G. A no ser que se especifique lo contrario, cualquier decisión que sea tomada por el grupo en su conjunto, deberá contar con mayoría o ser tomada por un árbitro.
- H. Un lanzamiento o una acción que esté sujeta a penalización por más de una regla, deberá ser anotada y/o penalizada por aquella regla que conlleve un mayor número de lanzamientos de penalización o, en el caso de ser iguales, aquella que haya sido infringida primero.

801.02 Discos Usados Durante el Juego

- A. Los discos usados durante el juego deben de cumplir con todos los estándares técnicos establecidos por la PDGA.
- B. Un disco que haya sido modificado después de su construcción de manera que sus características de vuelo originales hayan sido alteradas, es un disco ilegal, excepto por cambios debidos al uso continuado del mismo o por un lijado moderado para eliminar imperfecciones provocadas por la humedad o rayones. Discos que estén lijados en exceso o con pintura de un grosor visiblemente exagerado, son ilegales.
- C. Un disco con grietas o perforado es ilegal.
- D. Un disco que sea cuestionado por un jugador o por un árbitro será ilegal salvo que sea posteriormente aprobado por el Director

801.02 - 801.04 Página 6

del Torneo.

E. Un jugador que lance un disco ilegal durante el juego recibirá dos lanzamientos de penalización sin advertencia previa. Un jugador que lance repetidamente un disco ilegal durante una ronda está expuesto a la descalificación, según lo estipulado en la Sección 3.3 del Manual de Competición de la PDGA

F. Todos los discos usados en la competición, excepto los discos marcadores, deberán estar convenientemente identificados. Un jugador recibirá una advertencia la primera vez que realice un lanzamiento con un disco sin identificar. Cada vez que repita dicha actitud recibirá un lanzamiento de penalización.

801.03 Dispositivos Artificiales

A. Durante una ronda un jugador no podrá usar ningún dispositivo artificial que le ayude de forma directa en los lanzamientos, a excepción de aquellos que reduzcan o controlen el daño en la piel (guantes, cintas, vendas o gasas), o los usados por motivos de salud (como rodilleras o tobilleras). Objetos que ayuden a determinar la dirección del lanzamiento no son legales. Objetos como toallas o almohadillas podrán ser colocadas en la marca del disco siempre y cuando no tengan un grosor de más de un centímetro cuando estén comprimidas.

B. Cualquier dispositivo que sea cuestionado por un jugador o un árbitro será ilegal salvo que sea posteriormente aprobado por el Director del Torneo.

C. Un jugador recibirá dos lanzamientos de

penalización sin advertencia previa si es observado utilizando un dispositivo artificial ilegal durante una ronda. Un jugador que utilice repetidamente un dispositivo artificial ilegal durante una ronda está expuesto a la descalificación según lo estipulado en la Sección 3.3 del Manual de Competición de la PDGA.

801.04 Normas de Cortesía

A. Los jugadores no deberán lanzar su disco hasta no haberse asegurado de que el disco lanzado no distraerá a ningún otro jugador y que no suponga un riesgo físico para ninguno de los presentes.

- B. Los jugadores deberán observar los lanzamientos de los demás miembros del grupo con el objetivo de ayudar a localizar el disco si este sigue una trayectoria errática, y para asegurar que se cumplen las reglas de juego.
- C. Los jugadores deberán abstenerse de distraer a otros mientras estos últimos se encuentren realizando un lanzamiento, bien sea de forma visual o auditiva. Esto incluye gritos, lenguaje soez, realizar malabarismos con el disco (freestyling), golpear elementos del recorrido, efectuar lanzamientos cuando no es el momento adecuado, arrojar o golpear bolsas de golf, lanzar mini discos o avanzar en el recorrido más allá del jugador que se encuentre en la marca más lejana. Gritar en el momento adecuado para impedir que una persona sea golpeada accidentalmente por un disco no es una infracción de cortesía.
- D. Rehusar el cumplimento de cualquier acción requerida por las normas, como por

801.04 - 802.01 Página 7

ejemplo asistir en la búsqueda de un disco perdido, mover discos o material de juego, o ayudar en el tanteo, es una infracción de cortesía.

- E. Arrojar basura es una infracción de cortesía.
- F. Es una norma de cortesía que aquellos jugadores que fumen lo hagan sin molestar a los demás jugadores. Arrojar colillas en el suelo es arrojar basura.
- G. Un jugador que infrinja una norma de cortesía podrá ser advertido por el jugador afectado, incluso si pertenece a un grupo diferente, o por un árbitro. Podrá ser penalizado con un lanzamiento por cualquier otra sucesiva infracción dentro de la misma ronda. Un jugador que infrinja repetidamente las normas de cortesía durante una ronda está expuesto a la descalificación, según lo estipulado en la Sección 3.3 del Manual de Competición de la PDGA.

801.05 Orden de Juego

- A. El orden de salida en el primer hoyo del recorrido vendrá establecido por el orden en el que los jugadores estén listados en la tarjeta de tanteo (scorecard).
- B. El orden de salida en los hoyos sucesivos vendrá determinado por los resultados del hoyo anterior, con el jugador con el menor tanteo lanzando primero, y así sucesivamente. Si el hoyo anterior resultó en un empate, se continuará comprobando los hoyos anteriores hasta que el empate sea resuelto.

- C. Después de que todos los jugadores del grupo hayan realizado su lanzamiento de salida del hoyo, el jugador más alejado de la canasta será quien realice el siguiente lanzamiento. A continuación, el siguiente jugador más alejado lanzará, y así sucesivamente hasta que todos lo hayan hecho. Se repetirá el procedimiento hasta la finalización del hoyo.
- D. Si ello facilitase el ritmo de juego, un jugador que no sea el jugador más alejado podrá lanzar primero si el jugador más alejado está de acuerdo.
- E. Durante un torneo, ningún grupo de jugadores podrá jugar antes del grupo que le precede, a no ser que dicho grupo precedente sea apartado completamente del recorrido mientras esperan, de acuerdo con las reglas o por indicación de un árbitro.
- F. Lanzar cuando no corresponda es una infracción de cortesía.

802. Reglas básicas de juego

802.01 Lanzamiento de Salida en un Hoyo

A. Cada jugador comenzará el juego en un hoyo lanzando desde el área de salida (tee). Cuando se esté lanzando el disco, el jugador debe de tener al menos un punto de apoyo en contacto con la superficie del área de salida y todos los puntos de apoyo sólo podrán estar en contacto con la superficie del área de salida. Puntos de apoyo en contacto con áreas fuera del área de salida están permitidos antes o después del

802.01 - 802.03 Página 8

lanzamiento del disco, pero nunca durante el mismo.

B. Cualquier punto de apoyo en contacto con áreas fuera del área de salida durante el lanzamiento constituyen una infracción de la postura de lanzamiento y como tal, deberá tratarse según lo estipulado en las secciones 802.04 E y F.

802.02 Estableciendo la Posición

- A. El disco lanzado establecerá una posición en el momento en que se detenga.
- B. Un disco se considerará detenido cuando deje de moverse como resultado de la fuerza impartida durante el lanzamiento. Un disco que caiga sobre ramas o sobre el agua se considerará detenido cuando su movimiento resulte únicamente como resultado del agua, de las ramas o del viento.
- C. Si un disco se detiene por encima o por debajo de la superficie de juego, su posición será aquella justo por debajo o por encima de dicho punto.
- E. Si el disco lanzado se rompiera en pedazos, aquel más grande será considerado como la totalidad del mismo

802.03 Estableciendo la Marca (lie)

- A. La posición de un disco lanzado dentro del recorrido y sobre la superficie de juego, determina la marca (lie).
- B. De forma alternativa, un mini disco marcador podrá usarse para establecer la marca colocándolo sobre la superficie de juego, tocando la parte frontal del disco lanzado y en la línea de juego.

- C. Será obligatorio el uso de un mini disco marcador en los siguientes casos:
- (1) Estableciendo una marca aproximada.
- (2) Marcando un disco por encima o por debajo de la superficie de juego (ver 802.02 C).
- (3) Cambiando la marca a un lugar a un metro de distancia de la zona fuera de recorrido (ver 802.03 D).
- (4) Cuando se esté haciendo uso de una ayuda (ver 803.01).
- D. Si la posición del disco lanzado se encuentra dentro del recorrido pero a menos de un metro de la línea de fuera de recorrido, la marca podrá ser establecida colocando un mini disco marcador sobre la superficie de juego en cualquier lugar en una línea de un metro de longitud que se extienda perpendicularmente desde el punto más cercano en la línea de fuera de recorrido y que pase por el centro del disco lanzado, incluso si este cambio de la marca hace que la marca esté más cerca del objetivo. Para este efecto se considerará la línea de fuera de recorrido como un plano vertical.
- E. Si un obstáculo grande y sólido impide al jugador lanzar con una postura legal detrás del disco marcador se podrá, de manera alternativa, establecer la marca con un mini disco marcador colocado sobre la superficie de juego inmediatamente detrás del obstáculo y en la línea de juego.
- F. Un disco marcador que haya sido desplazado antes de haberse realizado el lanzamiento podrá ser colocado en su

802.03 - 802.05 Página 9

posición original para establecer la marca aproximada.

G. Un jugador podrá recibir una advertencia por la primera infracción de una regla de marcaje. Un lanzamiento de penalización se podrá aplicar para cada una de las subsiguientes infracciones dentro de la misma ronda

802.04 Lanzando desde una Postura

A. Un jugador deberá elegir la postura de lanzamiento que provoque el menor desplazamiento de cualquier parte de cualquier obstáculo que sea parte permanente o integral del recorrido. Una vez se adopte la postura legal, el jugador no podrá mover un obstáculo de ninguna manera para hacerse un hueco que facilite el lanzamiento. Si el lanzamiento de un jugador causara el movimiento accidental de un obstáculo, se considerará legal.

- B. Cuando el disco sea lanzado, el jugador deberá:
- (1) tener al menos un punto de apoyo en la marca y,
- (2) no tener ningún punto de apoyo en contacto con el disco marcador ni con ningún objeto (incluyendo la superficie de juego) que se encuentre más cerca del objetivo que la parte posterior del disco marcador
- (3) tener todos los puntos de apoyo dentro del recorrido.
- C. El contacto de un punto de apoyo con el disco marcador o más allá del mismo está permitido después de haber lanzado el disco,

excepto durante un putt.

- D. Realizando un putt. Cualquier lanzamiento a 10 metros o menos del objetivo, medido desde la parte posterior del disco marcador hasta la base del objetivo, es un putt. El contacto de un punto de apoyo con cualquier lugar más cerca del objetivo que la parte posterior del disco marcador tras haber realizado el lanzamiento es una infracción de postura. El jugador deberá demostrar que mantiene el equilibrio antes de avanzar hacia el objetivo.
- E. Un jugador podrá recibir una advertencia en el caso de cometer una infracción de postura en una ronda. Sucesivas infracciones en la misma ronda acarrearán un lanzamiento de penalización. Las infracciones de postura no podrán ser denunciadas ni secundadas por el lanzador.
- F. Se ignorará cualquier lanzamiento realizado desde una postura ilegal. Se procederá entonces a lanzar el disco de nuevo desde la marca original y antes de que cualquier otro jugador lance.

802.05 Terminando el Hoyo

- A. Canastas. Para terminar un hoyo, el jugador lanzará el disco y este deberá detenerse sujetado por las cadenas y/o el cilindro interior (pared interior e inferior) de la bandeja. También puede estar apoyado contra el poste. Un disco que alcance el objetivo por debajo de la parte superior de la bandeja o por encima de la parte inferior del soporte de las cadenas no constituirá un final de hoyo.
- B. Objetivos genéricos. Para terminar el

802.05 - 803.03 Página 10

hoyo, el jugador lanzará el disco y este deberá golpear el área objetivo marcada en el mismo tal y como lo estipule el Director del Torneo

803. La marca (lie)

803.01 Obstáculos y Alivios

A. Obstáculos para la Postura y el Lanzamiento: Con la excepción de obstáculos fortuitos para la postura que se describen más adelante, ningún jugador podrá desplazar un obstáculo del recorrido. No se concederá ningún tipo de alivio para sortear elementos pertenecientes a parques (señales, papeleras, mesas de picnic,...) que estén considerados como parte del recorrido. Un jugador podrá solicitar que otras personas y/o sus pertenencias sean retiradas de su zona de lanzamiento o de su línea de juego.

B. Obstáculos Fortuitos para la Postura: Un jugador podrá obtener un alivio para sortear obstáculos fortuitos que estén en o tras la marca del disco, tales como charcos de agua, hojas sueltas, escombros, ramas rotas que ya no formen parte del árbol, vehículos con motor, insectos o animales peligrosos, equipamiento de otros jugadores, gente o cualquier área o elemento específicamente designado por el Director del Torneo antes de comenzar la ronda. Para ayudar en el lanzamiento, el jugador debe mover el obstáculo si ello es posible. En caso contrario podrá desplazar la marca del disco a aquel lugar más cercano que, sin aproximarse más al objetivo, esté en la línea de juego y a no más de 5 metros de la marca original (a no ser que el Director del Torneo

le conceda aún más ayuda).

- C. Los elementos del recorrido deberán ser recolocados en su situación original, incluyendo los obstáculos desplazados.
- D. Un jugador recibirá un lanzamiento de penalización, sin previa advertencia, por la infracción de cualquier regla relativa a los obstáculos o a los alivios.
- E. Aquel jugador que dañe alguna parte del recorrido intencionadamente recibirá 2 lanzamientos de penalización sin advertencia previa. También podrá ser descalificado del torneo de acuerdo con la Sección 3.3 del Manual de Competición.

803.02 Alivio Eventual y Repetición de Lanzamiento Opcional

A. Alivio eventual. Un jugador podrá elegir en cualquier momento recibir un alivio eventual. La marca del disco podrá ser entonces desplazada a otro lugar que no se encuentre más cerca del objetivo y que esté en la línea de juego. Un lanzamiento de penalización será añadido al tanteo de dicho jugador.

B. Repetición de lanzamiento opcional. Un jugador puede decidir en cualquier momento repetir un lanzamiento desde la marca previa. El lanzamiento original y el nuevo lanzamiento serán contabilizados en el tanteo de dicho jugador.

803.03 Juego Erróneo

A. Es responsabilidad del jugador, realizar el recorrido correctamente. Antes de comenzar el mismo, deberá asistir a la reunión de jugadores y enterarse de todas las 803.03 Página 11

condiciones especiales que puedan existir, incluyendo hoyos extra, áreas de salida alternativas, emplazamiento alternativo de hoyos, áreas fuera de recorrido, elementos obligatorios y zonas de dropaje.

- B. Juego erróneo ocurrirá si un jugador no ha completado todos los hoyos del recorrido correctamente y en el orden preestablecido, o si ha efectuado algún lanzamiento desde una marca incorrecta.
- C. En aquellos casos donde el juego erróneo afecte a jugadores de un mismo grupo de manera diferente, el grupo deberá permanecer unido mientras el hoyo esté siendo completado por parte del grupo, para verificar el tanteo y el cumplimiento de las reglas.
- D. En aquellos casos en los que el juego erróneo se haya descubierto después de que el jugador haya entregado su tarjeta de tanteo, no se volverá a jugar dicho juego erróneo, pero el jugador recibirá 2 lanzamientos de penalización.
- E. Juego erróneo no es una infracción de postura ni tampoco un lanzamiento de práctica.
- F. Un jugador que durante el recorrido juegue erróneamente de forma intencionada para beneficiarse de ello, será sancionado de acuerdo con la Sección 3.3 del Manual de Competición.
- G. Tipos de juego erróneo:
- (1) Marca incorrecta. El jugador ha:

- (a) salido desde una área de salida que no era la correspondiente para el hoyo, o
- (b) lanzado desde una marca que ha sido señalada por un disco que no era el disco lanzado previamente, o
- (c) lanzado un disco fuera de recorrido como si estuviera dentro del recorrido, o
- (d) lanzado desde una marca establecida por un lanzamiento previo que superó un elemento obligatorio por el lado equivocado.

Si no se ha realizado ningún otro lanzamiento desde que se jugó erróneamente, el jugador podrá continuar el juego desde la marca correcta y recibirá un lanzamiento de penalización. En caso contrario, el jugador podrá completar el hoyo pero recibirá 2 lanzamientos de penalización.

- (2) Objetivo incorrecto. El jugador ha completado un hoyo en un objetivo que no corresponde al mismo. Si no se ha realizado ningún otro lanzamiento con posterioridad, el juego continuará desde dicha marca. Si el objetivo es una canasta, el disco se encuentra por encima de la superficie de juego y el jugador procederá de acuerdo con lo establecido en 802.02 C. Si el jugador ha salido en el área de salida del siguiente hoyo será penalizado con 2 lanzamientos por haber jugado el hoyo equivocado.
- (3) Hoyo incompleto. El jugador ha comenzado un hoyo nuevo sin haber terminado el anterior. El tanteo para el hoyo sin finalizar será el número de lanzamientos

803.03 - 804.02 Página 12

realizados más 3 adicionales (uno para terminar el hoyo y dos más de penalización). No es necesario que el jugador regrese a terminar el hoyo incompleto. No completar hoyos intencionadamente es motivo de descalificación

- (4) Jugar en el orden incorrecto. El jugador ha completado un hoyo en orden incorrecto. Deberá entonces proceder a completar el campo en el orden correcto. Con independencia del número de hoyos que se haya saltado o que haya completado en el orden incorrecto durante dicha ronda, el jugador recibirá dos lanzamientos de penalización. El tanteo conseguido en los hoyos completados permanecerá y no será necesario volver a jugarlos.
- (5) Hoyo incompleto por llegar tarde. Un jugador no ha podido jugar un hoyo por llegar tarde. Su tanteo será el par del hoyo más 4 lanzamientos adicionales. Ver Sección 1.5.B del Manual de Competición.
- (6) Hoyo olvidado. La ronda ha finalizado y el jugador ha olvidado jugar un hoyo. El tanteo en dicho hoyo será el mismo que se aplica para un hoyo incompleto por llegar tarde.
- (7) Hoyo incorrecto. El jugador ha completado el juego en un hoyo que no forma parte del recorrido en esa ronda, en lugar de otro hoyo que sí formaba parte del mismo. El tanteo final en el hoyo correcto será el mismo que el jugador consiguió en el incorrecto, pero se le aplicarán dos lanzamientos de penalización.
- (8) Hoyo extra. El jugador ha completado el

juego en un hoyo que no forma parte del recorrido en esa ronda. 2 golpes de penalización serán añadidos al tanteo de dicho jugador. Los lanzamientos realizados en el hoyo extra serán ignorados.

804. El lanzamiento

804.01 Tiempo Excesivo

A. Se concederá un máximo de 30 segundos para lanzar a cada jugador, tras

- (1) haber lanzado el jugador anterior, y
- (2) haber tenido suficiente tiempo para llegar hasta el lugar donde se halla el disco, y
- (3) encontrarse el área de juego despejada y libre de distracciones.
- B. Un jugador recibirá una advertencia por la primera infracción de tiempo excesivo. Recibirá un lanzamiento de penalización por cada sucesiva infracción durante la misma ronda.

804.02 Obligatorios (Mandatories)

A. Un elemento obligatorio dificulta el camino del disco hacia el objetivo. El disco deberá sortear el elemento obligatorio por el lado correcto antes de que el hoyo sea completado. Un disco habrá superado un elemento obligatorio una vez que adquiera una posición más allá de la línea obligatoria.

 La línea obligatoria es aquella marcada por el Director del Torneo o el creador del recorrido para indicar que un disco ha superado o no, un elemento obligatorio. 804.02 - 804.03 Página 13

- (2) Si no se ha marcado ninguna línea, la línea obligatoria estará definida por una línea recta que atraviesa el elemento obligatorio, perpendicular a la línea que lo conecta con el elemento obligatorio previo o, si no hubiera ninguno, con el área de salida.
- (3) En el caso de existir dos elementos obligatorios y no haber una línea marcada, la línea obligatoria será aquella que los conecta y se extenderá indefinidamente mas allá de ellos en ambas direcciones.
- B. Un lanzamiento no habrá superado el elemento obligatorio si lo hace por el lado incorrecto siguiendo la dirección desde del área de salida y acaba en una posición más allá de la línea obligatoria.
- C. Un lanzamiento que no supere un elemento obligatorio (mandatory), acarreará un lanzamiento de penalización. El siguiente lanzamiento se realizará desde la zona de dropaje establecida para dicho elemento obligatorio (mandatory).
- D. Si no se hubiera establecido una zona de dropaje para el elemento obligatorio, el jugador podrá lanzar desde la marca anterior.
- E. Si una vez superado un elemento obligatorio, un lanzamiento posterior superase la línea obligatoria por el lado correcto pero en dirección contraria, el elemento deberá ser superado de nuevo en la dirección correcta. Una línea que conectase todas las marcas de un hoyo, debe pasar por el lado correcto de todos los elementos obligatorios.

F. El elemento obligatorio más cercano que aún no haya sido superado, será considerado el objetivo para todas las reglas relativas al establecimiento de la marca, postura, obstáculos y alivios, en el caso de que la línea de juego no pase por el lado correcto de dicho elemento.

804.03 Interferencias

- A. Un disco lanzado que golpee a una persona o a un animal se jugará desde el primer lugar donde se detenga tras ello.
- B. Un disco lanzado que sea desviado intencionadamente o que sea atrapado y desplazado, conllevará a una posición aproximada en el lugar donde se produjo el contacto.
- C. Un disco lanzado que ya se hubiera detenido y que posteriormente fuera desplazado, deberá ser reemplazado a su posición aproximada (ver 802.02 E). Un disco marcador que esté en el suelo y que sea desplazado, deberá ser reemplazado para determinar la marca aproximada (ver 802.03 F).
- D. Un jugador que interfiera intencionadamente con el disco de otro jugador de cualquiera de las siguientes maneras, recibirá dos lanzamientos de penalización:
- (1) Alterando la trayectoria de un disco lanzado (excepto si es para evitar un accidente), o
- (2) Desplazando un disco lanzado o un mini disco marcador (excepto si es para identificarlo, recuperarlo, o marcarlo), o

804.03 - 804.04 Página 14

- (3) Ocultando un disco lanzado o un mini disco marcador.
- E. Un jugador cuyo disco lanzado haya sido interferido intencionadamente por otro jugador, tal y como se describe en 804.03 D (1), tendrá la opción de una repetición de lanzamiento.
- F. Los jugadores no permanecerán, ni dejarán sus pertenencias, donde se pueda producir una interferencia con un disco en juego. En ambos casos, el jugador que lanza podrá solicitar que, tanto las personas como sus pertenencias, se retiren a un lugar donde no interfieran con el lanzamiento. Negarse a ello es una infracción de cortesía.
- G. Alterar la trayectoria de un disco lanzado, con el consentimiento del lanzador, para evitar que este se pierda, no constituye una interferencia. En estos casos el disco se tratará como si se hubiera perdido verdaderamente.

804.04 Fuera de Recorrido

- A. Un disco estará fuera de recorrido si su posición está clara y completamente rodeada por un área fuera de recorrido. Ver 802.02 B para determinar cuando un disco que cae en el agua o sobre hojas se considera en reposo.
- B. La línea de fuera de recorrido forma parte del área fuera de recorrido.
- C. Un disco que no sea posible localizar se considerará fuera de recorrido si existen indicios suficientes que indiquen que cayó en un área fuera de recorrido. En ausencia de tales indicios, se considerará el disco como perdido y se actuará conforme a lo

estipulado en la regla 804.05.

- D. Un jugador cuyo disco esté fuera de recorrido, recibirá un lanzamiento de penalización. El jugador podrá decidir realizar el siguiente lanzamiento desde:
- (1) la marca previa, o
- (2) la marca que se halle de forma perpendicular hasta un metro de distancia del punto donde el disco cruzó por última vez la línea de fuera de recorrido, incluso si la dirección hace que ahora la marca se encuentre más cerca al objetivo, o
- (3) dentro de la zona de dropaje designada, si es que existe.

Estas opciones podrán ser limitadas por el Director del Torneo como un caso especial siempre y cuando ello haya sido aprobado por el Tour Manager de la PDGA.

- E. La línea de fuera de recorrido representa un plano vertical. En el caso de que la marca de un jugador sea establecida en un punto determinado a menos de un metro de la línea de fuera de recorrido, el alivio de 1m podrá ser aplicado desde cualquier punto del plano vertical.
- F. Si un jugador desplaza el disco antes de que haya sido tomada una decisión sobre si el mismo se encuentra dentro o fuera de recorrido, se considerara que el disco está fuera de recorrido.

804.05 Disco Perdido

A. Un disco será declarado perdido si un jugador no lo pudiera localizar transcurridos

804.06 - 805.01 Página 15

3 minutos de su llegada al lugar donde fue visto por última vez. Cualquier jugador del grupo o un árbitro podrá empezar a contabilizar los tres minutos, y deberá informar a los demás de que así lo ha hecho. Todos los jugadores del grupo deberán ayudar en la búsqueda del disco. Tras tres minutos, el disco se declarará perdido.

- B. Un jugador cuyo disco haya sido declarado perdido recibirá un lanzamiento de penalización. El siguiente lanzamiento será realizado desde la marca previa.
- C. El Director del Torneo podrá designar una zona de dropaje para los discos perdidos en un determinado hoyo. Si así fuera, el jugador podrá optar por lanzar desde dicha zona y no desde la marca previa. En todos los casos, serán contabilizados en el tanteo final del hoyo, el lanzamiento original más uno de penalización.
- D. Si antes de la finalización del torneo se descubriera que un disco declarado perdido hubiera sido retirado o recogido por alguien (siendo la causa de no haberlo podido encontrar), serán descontados dos lanzamientos del tanteo del jugador en el hoyo donde el disco fue perdido.
- E. Un disco marcador que se haya perdido podrá ser reemplazado para establecer una marca aproximada, sin ningún tipo de penalización.

804.06 Lanzamientos Provisionales

A. Lanzamientos provisionales son lanzamientos extras que no se añadirán a la tarjeta del jugador si finalmente no son usados para finalizar el hoyo. Se recomienda el uso de este tipo de lanzamientos en todas aquellas situaciones donde haya dudas sobre la marca de un jugador y dicho lanzamiento provisional pueda agilizar el juego, o cuando el lanzador reclame sobre una regla. Los lanzamientos que no sean usados no deberán ser contabilizados ni tampoco considerados como lanzamientos de práctica, siempre y cuando el jugador indique explícitamente que dichos lanzamientos adicionales son provisionales, antes de realizarlos

- B. Lanzamientos provisionales son apropiados en las siguientes circunstancias:
- (1) Para ahorrar tiempo. Un jugador podrá solicitar un lanzamiento provisional si:
 - (a) el estatus de un disco no puede ser determinado inmediatamente, y
 - (b) la mayoría del grupo está de acuerdo que un lanzamiento provisional ahorrará tiempo, y
 - (c) el lanzamiento original puede estar fuera de recorrido, el disco puede estar perdido o puede que no se haya superado un elemento obligatorio.
- El jugador anotará el hoyo usando aquel de los dos lanzamientos, que sea considerado por el grupo o un árbitro que se ha realizado desde la marca correcta.
- (2) Para reclamar una decisión del grupo o de un árbitro. Una serie de lanzamientos provisionales podrán ser usados para completar el hoyo como parte de una reclamación cuando el jugador no está de

acuerdo con la decisión del grupo y un árbitro no se encuentra disponible en dicho momento, o si el jugador decide reclamar la decisión de un árbitro. Los resultados de ambas series de lanzamientos deberán ser registrados. La decisión y tanteo finales serán decididos por el Director del Torneo al final de la ronda.

C. Un lanzamiento provisional no podrá ser posteriormente declarado una repetición de un lanzamiento opcional.

805. Procedimientos de un torneo

Para información sobre procedimientos de un torneo que no estén recogidos a continuación (como el comienzo del juego, lluvia o condiciones peligrosas, descalificación y suspensión, grupos y categorías, desempates, clasificación de los jugadores o árbitros), ver el Manual de Competición.

805.01 Reclamaciones

A. Cuando un grupo no pueda llegar a un acuerdo sobre una decisión acerca de una regla, se dará el beneficio de la duda al lanzador. Sin embargo, cualquier jugador podrá solicitar la intervención de un árbitro, y la decisión del mismo prevalecerá sobre la del grupo. Cualquier jugador que quiera reclamar una decisión del grupo deberá comunicarlo al árbitro de forma inmediata.

B. Cuando un árbitro se encuentre disponible en ese momento, el grupo deberá apartarse mientras se tome una decisión, permitiendo a otros grupos continuar su juego.

C. Si un árbitro no se encuentra disponible inmediatamente, el grupo podrá proceder de una de las dos maneras siguientes: podrá tomar una decisión dándole el beneficio de la duda al lanzador y continuar el juego, o bien, si el lanzador no desea continuar el juego acatando la decisión del grupo, podrá hacer un lanzamiento provisional según lo estipulado en 804.06 B. Se recomienda el uso de lanzamientos provisionales en todas las situaciones donde el lanzador cuestione las decisiones del grupo o de un árbitro.

D. Un jugador podrá reclamar la decisión de un árbitro al Director del Torneo. Si el Director se encuentra disponible en ese momento, la reclamación será atendida directamente. El grupo deberá apartarse mientras se toma una decisión. Si el Director no se encuentra disponible en ese momento, el grupo podrá continuar el juego acatando la decisión del árbitro. La reclamación será atendida en cuanto sea posible. La decisión del Director del Torneo será definitiva.

E. En el caso de que una decisión de grupo o de un árbitro sea revocada tras una reclamación, el árbitro o el Director del Torneo podrán, para ser justos, permitir que el tanteo del lanzador permanezca inalterado o ajustarlo para reflejar la correcta interpretación de las reglas. Sólo en el caso en el que repetir el hoyo/s sea la decisión más justa, se procederá a ello tal y como indique el Director del Torneo.

805.02 Tanteo

A. El jugador que encabece la lista en la

805.02 Página 17

tarjeta de tanteo (scorecard) será el principal responsable de recoger la tarjeta.

- B. Los jugadores de un grupo podrán rotarse proporcionalmente en la labor de actualización del tanteo, a no ser que uno de los jugadores u otra persona se ofrezca como voluntario para hacer más que los otros y éstos estén de acuerdo.
- C. Una vez finalizado cada hoyo, el responsable del tanteo nombrará a cada uno de los jugadores. Cuando escuche su nombre, cada jugador responderá indicando su tanteo de una manera clara, tanto para el resto de los jugadores del grupo como para el responsable del tanteo. El responsable del tanteo lo anotará en la tarjeta y lo repetirá de una manera clara al resto de los jugadores del grupo. Si hubiera alguna discrepancia con el tanteo que un jugador haya facilitado, el grupo deberá revisar el hoyo para intentar llegar al tanteo correcto. Si no se pudiera alcanzar un consenso deberá consultarse 805.01.
- D. El responsable del tanteo deberá anotar el tanteo de cada jugador en cada hoyo que será el número total de lanzamientos, incluyendo aquellos de penalización. También será anotado el tanteo final de la ronda como la suma de los tanteos de todos los hoyos más cualquier otro lanzamiento de penalización adicional que se deba aplicar. Realizar anotaciones no numéricas, o no realizar anotación alguna, supondrá un tanteo incorrecto para el hoyo o para el total y acarreará una penalización tal y como se describe más adelante.
- E. Aquellas advertencias y penalizaciones

- que un jugador haya sufrido por infringir alguna regla también deberán ser anotadas en la tarjeta de tanteo.
- F. Al finalizar la ronda, todos los jugadores deberán firmar la tarjeta de tanteo para dar fe de la veracidad del tanteo en cada hoyo, así como del tanteo final. Si todos los jugadores del grupo están de acuerdo en que el tanteo de uno de los hoyos es incorrecto, podrá ser cambiado antes de que la tarjeta de tanteo sea entregada. Aquellos jugadores cuyas tarjetas de tanteo sean entregadas sin su firma asumen automáticamente el tanteo escrito en ellas
- G. Todos los jugadores deberán entregar sus tarjetas de tanteo en los 30 minutos siguientes a la finalización de la ronda. La ronda se habrá completado oficialmente por todos los competidores cuando el último grupo del recorrido haya completado el hoyo final y haya dispuesto, en opinión del Director del Torneo, del tiempo suficiente para trasladarse desde el hoyo final hasta la sede central del torneo. No entregar la tarjeta de tanteo a tiempo supondrá dos lanzamientos de penalización, sin advertencia previa, para todos los jugadores que estén listados en dicha tarjeta.
- H. Una vez entregada la tarjeta de tanteo, los resultados serán definitivos y no se admitirán reclamaciones, excepto en las siguientes circunstancias:
- Se podrán asignar lanzamientos de penalización en cualquier momento en el que una infracción sea descubierta y hasta que el Director del Torneo declare oficialmente finalizado el mismo o todos los

805.02 - 806.01 Página 18

premios hayan sido repartidos.

(2) Si se determina que el tanteo final fue incorrectamente anotado, bien sea por un error en un hoyo o por un error en la suma de los tanteos de todos los hoyos, incluyendo la omisión del tanteo final, el Director del Torneo añadirá dos lanzamientos de penalización al tanteo final correcto. Estos lanzamientos de penalización no serán añadidos cuando el Director del Torneo corrija el tanteo de un jugador por otras infracciones determinadas, después de que haya entregado una tarjeta de tanteo aparentemente correcta.

805.03 Condiciones Especiales

A. Las reglas concernientes a condiciones especiales que pueda haber en el recorrido serán claramente definidas y transmitidas a todos los jugadores antes del comienzo del torneo. Todas las condiciones especiales serán explicadas en la reunión de jugadores. Cada jugador será responsable de cumplir todos los puntos tratados en la reunión de jugadores.

- B. Una zona de dropaje podrá ser utilizada en condiciones especiales. El Director del Torneo deberá anunciar como se podrá usar antes del comienzo del mismo así como si se tendrá que contabilizar un lanzamiento de penalización.
- C. No se podrán estipular reglas que estén en contradicción con las aquí expuestas, excepto si las aprueba el Tour Manager.

806. Reglas arbitrarias

Reglas arbitrarias son aquellas que pueden ser aplicadas por el Director del Torneo sin aprobación previa de la PDGA. Cualquier regla arbitraria que se aplique deberá ser anunciada por el Director del Torneo antes del comienzo del mismo, durante la reunión de jugadores.

806.01 Regla de los Dos Metros

- A. Si un disco se detiene en un lugar situado a más de 2m de altura de la superficie de juego situada inmediatamente debajo, medido desde la parte más baja del disco, se asignará un lanzamiento de penalización al jugador. Este deberá proceder de acuerdo con lo estipulado en 802.02 C.
- B. Si la marca inmediatamente debajo del disco en la superficie de juego se encuentra fuera de recorrido, entonces el disco se jugará como si estuviera fuera de recorrido, sin importar a qué altura se halle con respecto a la superficie de juego.
- C. Un disco que este apoyado en el objetivo no estará sujeto de esta regla.
- D. Si el lanzador desplaza el disco antes de que se haya tomado una decisión definitiva, se considerará que el disco se ha detenido por encima de dos metros.
- E. El Director del Torneo podrá estipular que la regla de los dos metros tenga efecto durante todo el recorrido, sólo en algún hoyo y/o sólo en algunos elementos individuales.

807 - 808 PR3 Página 19

807. Reglas experimentales

Reglas experimentales son variaciones en las reglas que podrán ser establecidas por el Director del Torneo solamente con aprobación previa por parte de la PDGA. Cualquier regla experimental que se aplique deberá ser anunciada por el Director del Torneo antes del comienzo del mismo, durante la reunión de jugadores.

808. Preguntas y respuestas

Pregunta 1: Zonas Protegidas

P: ¿Como establezco la marca de mi disco cuando este ha caído en una zona en la que haya vegetación delicada, protegida, peligrosa o valiosa?

R: El Director del Torneo puede marcar una zona como fuera de recorrido u obstáculo fortuito, en cuyo caso marcarás de acorde con la regla adecuada. Si existe una zona de dropaje la marca será la zona de dropaje. Si la zona no ha sido declarada fuera de recorrido u obstáculo fortuito entonces procederás a establecer la marca de la forma estándar, con sólo una excepción: podrás recurrir a un alivio, sin penalización, desde un área que no se pueda atravesar al estar prohibido por la ley. Ten en cuenta que siempre puedes obtener un alivio opcional (retrasando la marca a la largo de la línea de juego) o una repetición opcional del lanzamiento (regresar a la marca previa)

sufriendo un lanzamiento de penalización. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 803.01 Obstáculos y Alivios, 803.02 Alivio Eventual y Repetición de Lanzamiento Opcional, 804.04 Fuera de Recorrido y 805.03 Condiciones Especiales.

Pregunta 2: Puente Sobre una Zona Fuera de Recorrido

P: Mi disco ha caído sobre un puente que se encuentra sobre un arroyo que está fuera de recorrido. ¿Juego desde el puente o está mi disco fuera de recorrido? ¿Qué ocurre si estoy en el puente pero sobre tierra firme?

R: Un puente es un ejemplo donde dos superficies de juego se hallan superpuestas. Cada una de ellas será tratada independientemente. Un puente está dentro de recorrido (salvo que haya sido declarado fuera de recorrido por el Director del Torneo), sin importar que la superficie sobre el mismo o bajo el mismo, esté fuera de recorrido. La regla de los dos metros no podrá aplicarse aquí, por encontrarse el disco justo encima de la superficie y no a cierta distancia sobre ella. Establecerás la marca en el puente y no habrá penalización. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 802.02 Estableciendo la Posición. 804.04 Fuera de Recorrido y 800.02 Conversiones.

Pregunta 3: Construyendo una Marca

P: Mi disco ha caído en un arroyo que ha sido declarado obstáculo fortuito. ¿Puedo colocar una piedra o una rama detrás de mi marca para no mojarme?

R: Si has optado por no recibir un alivio eventual, que te permite desplazarte hasta 5

808 PR3 - 808 PR7 Página 20

metros por detrás de la marca en la línea de juego, entonces deberás efectuar el lanzamiento como en cualquier otro lugar del recorrido. No se pueden mover obstáculos del recorrido para construir una marca, o por cualquier otro motivo, a no ser que sean obstáculos fortuitos. Si no quieres jugar desde la marca de tu disco, o no deseas alivio eventual, entonces deberás recurrir a un alivio ocasional o a una repetición de lanzamiento opcional, recibiendo un lanzamiento de penalización. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 802.04 Lanzando desde una Postura, 803.01 Obstáculos y Alivios y 803.02 Alivio Eventual y Repetición de Lanzamiento Opcional.

Pregunta 4: Hielo y Nieve

P: El término "agua" descrito en los alivios eventuales, ¿se aplica también al hielo y la nieve?

R: No. "Agua fortuita", tal y como se describe en las reglas, es agua en su estado líquido. No se concederán ayudas en caso de encontrarte con hielo, nieve o incluso vapor. La regla que se puede aplicar en este caso es 803.01 Obstáculos y Alivios.

Pregunta 5: Cambiar el Método de Marca

P: ¿Puedo establecer mi marca con un mini disco y después decidir colocar el disco original otra vez en dicho lugar y recoger el mini disco?

R: No. El disco original solo podrá ser usado para establecer la marca si no ha sido movido. Una vez haya sido movido no podrá ser usado como marca. Para evitar esta situación, coloca tu mini disco sin mover el disco lanzado. Ahora podrás elegir el disco a utilizar como marca y recoger el otro. La regla que se puede aplicar en este caso es 802.03 Estableciendo la Marca.

Pregunta 6: Disco Bajo la Superficie de Juego

P: ¿Cómo puedo marcar un disco que haya caído en un lugar inaccesible, debajo de la superficie de juego, como por ejemplo una grieta? ¿Existe penalización?

R: Las reglas que se aplican para un disco que se halle por encima de la superficie de juego también son aplicables para uno que se halle por debajo de la misma. Si puedes localizar tu disco en la grieta, podrás establecer la marca justo por encima del mismo, sobre la superficie de juego, sin penalización alguna. Si el punto directamente sobre el disco está en el aire o dentro de un objeto solido, deberás retrasar tu marca a lo largo de la línea de juego y marcarla allí. La regla que se puede aplicar en este caso es 802.02 Estableciendo la Posición.

Pregunta 7: Disco Parado Sobre la Canasta

P: Tras hacer el putt mi disco se ha quedado parado justo sobre la parte superior de la canasta, pero sin caer en ella. ¿Qué hago?

R: No has completado el hoyo. Establece la marca bajo el disco y continúa el juego. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 802.05 Terminando el Hoyo y 802.02 Estableciendo la Posición 808 PR8 - 808 PR11 Página 21

Pregunta 8: Disco Empujado Fuera de un Árbol

P: Mi disco estaba atrapado en un árbol por encima de dos metros de altura (aplicándose la regla de los dos metros) cuando el lanzamiento de otro jugador lo golpeó y empujó hacia el suelo. ¿Dónde está mi marca ahora? ¿Recibiré una penalización al aplicarse la regla de los dos metros?

R: El disco se jugará con respecto a la posición inicial. Puesto que estaba claramente por encima de los dos metros, recibirás un lanzamiento de penalización de igual forma que si el disco hubiera permanecido en el árbol. Respecto al jugador que golpeó tu disco, la regla de interferencia no se aplica a aquellos lanzamientos que formen parte de la competición. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 804.03 Interferencias, 802.02 Estableciendo la Posición y 806.01 Reglas Experimentales.

Pregunta 9: Disco Perdido en Agua Fortuita

P: Mi grupo está de acuerdo en que mi disco ha caído en una zona turbia de agua fortuita. No pudimos encontrar el disco. ¿Lo juego como perdido o debo solicitar alivio eventual?

R: Si tu grupo está de acuerdo en que el disco cayó claramente en dicho lugar entonces se supondrá que así ha sido y podrás solicitar alivio eventual sin ninguna penalización. El grupo deberá ponerse de acuerdo para decidir en qué lugar cayó el disco aproximadamente, para poder recibir la ayuda. Si el grupo no está seguro de que el disco cayó en el lugar que describes, entonces se considerará perdido. Las reglas

que se pueden aplicar en este caso son 804.04 Fuera de Recorrido y 803.01 Obstáculos y Alivios.

Pregunta 10: Uso de Vallas como Líneas de Fuera de Recorrido

P: Mi disco golpeó una valla flexible por el lado que se encuentra fuera de recorrido. ¿Estuvo el disco dentro del recorrido en el breve espacio de tiempo en el que la valla se dobló o al hacer un pequeño agujero en la misma?

R: No. La valla define un plano fuera de recorrido que se dobla al doblarse la valla. A no ser que el disco atraviese la valla y se quede atascado en ella, la misma será considerada como un plano impenetrable continuo. Tu disco no estuvo en ningún momento dentro de recorrido cuando golpeó la valla. La regla que se puede aplicar en este caso es 804 04 Fuera de Recorrido.

Pregunta 11: Productos para Mejorar el Agarre

P: ¿Puedo usar algún producto en mis manos para mejorar el agarre?

R: Sí. El uso se ayudas para mejorar el agarre está generalmente permitido ya que no hay ninguna regla que establezca lo contrario. Quizás deberás limpiar el disco de forma periódica para evitar que se acumule dicho producto en su superficie de este modo añadir peso y grosor al mismo. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 801.03 Dispositivos Artificiales y 801.02 Discos Usados Durante el Juego.

808 PR12 - 808 PR16 Página 22

Pregunta 12: ¿Es una Caída o un Lanzamiento?

P: La mano con la que lancé el disco golpeó una rama al echar el brazo hacia atrás, haciendo que el disco se me cayera y rodara fuera de la marca. ¿Constituye eso un lanzamiento?

R: No. El lanzamiento comienza cuando lo haga el movimiento del disco en la dirección prevista. Un disco que se caiga antes o durante el movimiento hacia atrás del brazo lanzador, no cuenta como lanzamiento. La regla que se puede aplicar en este caso es 800.02 Conversiones.

Pregunta 13: Arrodillarse Sobre una Toalla

P: Mi disco ha caído en un lugar con una superficie rocosa y muy dura. ¿Puedo colocar una toalla o una alfombrilla para no dañar mi rodilla?

R: Sí. Puedes colocar una toalla o una alfombrilla que ocupe menos de 1 cm de espesor cuando esté comprimida sobre la marca, incluso en una zona de dropaje o en una zona de salida. La regla que se puede aplicar en este caso es 801.03 Dispositivos Artificiales

Pregunta 14: ¿Perdido o Fuera de Recorrido?

P: Mi lanzamiento se encaminaba a un lago que estaba fuera de recorrido cuando lo perdimos de vista y después nunca lo encontramos. ¿Se considera como perdido o como fuera de recorrido?

R: Si tu grupo está de acuerdo en que hay suficientes indicios de que el disco cayó en el lago, entonces deberás de suponer que así fue y considerarás el disco como fuera de recorrido. Si existen dudas sobre si realmente cayó en el lago, entonces deberás considerar el disco como perdido. La regla que se puede aplicar en este caso es 804.04 Fuera de Recorrido.

Pregunta 15: Perdido y Luego Encontrado

P: Mi disco fue declarado como perdido después de buscarlo sin éxito durante 3 minutos. Mientras caminaba hacia mi marca previa, lo encontramos. ¿Qué hago?

R: Seguirá siendo considerado como perdido, continúa caminando hacia tu marca previa. La regla que se puede aplicar en este caso es 804 05 Disco Perdido

Pregunta 16: Usando Como Soporte un Objeto que Esté Detrás de la Marca

P: ¿Puedo agarrarme a una rama o a otro objeto situado detrás de mi marca mientras realizo un putt?

R: Agarrarse a algo situado detrás de la marca no está prohibido, siempre y cuando el objeto esté dentro de recorrido. Tampoco podrá desplazarse, ya que es obligatorio lanzar con la postura que produzca el menor movimiento posible de obstáculos en el recorrido. No podrás agarrarte a otra persona puesto que una persona no forma parte del recorrido. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 802.04 Lanzando desde una Postura y 803.01 Obstáculos y Alivios.

808 PR17 - 808 PR22 Página 23

Pregunta 17: Estableciendo la Marca de un Disco en un Árbol

P: La regla 803.08 de la edición 2011 dice qué hacer en caso de que la superficie de juego debajo de un disco esté "dentro de un árbol", pero no sé exactamente lo que quiere decir. ¿Se refiere al área que abarcan las ramas que están al nivel del suelo o solo al tronco?

R: Se refiere al tronco o a cualquier otra parte grande y sólida donde sería físicamente imposible colocar un disco marcador. Si se puede marcar el disco justo debajo del mismo, entonces eso es lo que debes hacer. Si no, márcalo en el primer lugar posible a lo largo de la línea de juego. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 802.02 Estableciendo la Posición y 802.03 Estableciendo la Marca.

Pregunta 18: No Pasar un Elemento Obligatorio

P: Olvidé pasar un elemento obligatorio pero no me di cuenta hasta después de haber realizado el siguiente lanzamiento. ¿Qué hago?

R: Termina el hoyo y recibe dos lanzamientos de penalización por no haber pasado el elemento obligatorio. La regla que se puede aplicar en este caso es 803.03 Juego Erróneo.

Pregunta 19: No Registrar el Tanteo

P: ¿Existe alguna penalización por no registrar el tanteo de un hoyo en particular, aún cuando el tanteo total sea correcto?

R: Las tarjetas de tanteo que se entreguen sin el tanteo de un hoyo específico son

incorrectas y hará que se añadan dos lanzamientos de penalización al tanteo final. La regla que se puede aplicar en este caso es 805 02 Tanteo

Pregunta 20: Elemento Obligatorio No Tiene Zona de Dropaje

P: No pasé un elemento obligatorio y no hay una zona de dropaje marcada. ¿Dónde está mi marca?

R: Regresas a tu marca previa. La regla que se puede aplicar en este caso es 804.02 Obligatorios.

Pregunta 21: Un Obstáculo que Impide la Postura y el Vuelo del Disco

P: Mi disco se detuvo debajo de una gran rama caída en el suelo. La rama está claramente muerta y totalmente desprendida del árbol, y se extiende desde detrás del disco hasta delante del mismo. ¿Puedo mover la rama?

R: Sí. Si parte de la rama está impidiendo tu lanzamiento o la aproximación para lanzar, podrás moverla, incluso si hay una parte de ella entre el hoyo y la marca. La regla que se puede aplicar en este caso es 803.01 Obstáculos y Alivios.

Pregunta 22: Jugué un Hoyo que No Es Parte del Recorrido Oficial

P: Mi grupo ha jugado un hoyo que no forma parte del recorrido del torneo. ¿Cuál es la penalización?

R: Si el hoyo fue jugado en lugar de otro que sí formaba parte del recorrido, entonces se añadirán dos lanzamientos de penalización para cada uno de los tanteos del hoyo 808 PR22 - 808 PR26 Página 24

correcto. Si sencillamente se jugó un hoyo más de lo normal, se añadirán dos lanzamientos de penalización al tanteo final de cada jugador. La regla que se puede aplicar en este caso es 803.03 Juego Erróneo.

Pregunta 23: Comenzar en el Hoyo Incorrecto

P: Mi grupo comenzó en el hoyo incorrecto. ¿Qué debemos hacer?

R: Para cada jugador, dependerá del número de lanzamientos realizados. Si sólo se hizo uno, entonces habrá un lanzamiento de penalización, el jugador recogerá su disco y se irá al hoyo correcto. Si se hicieron dos o más lanzamientos, el jugador terminará el hoyo y recibirá dos lanzamientos de penalización. La regla que se puede aplicar en este caso es 803.03 Juego Erróneo.

Pregunta 24: Elemento Obligatorio Mal Definido

P: Un elemento obligatorio está señalizado en el tronco de un árbol, con una flecha marcando hacia la izquierda. El tronco se divide más arriba en dos partes. Mi disco pasó entre las mismas. ¿Superé el elemento obligatorio?

R: No es una decisión sencilla puesto que el elemento obligatorio está mal definido. Primero el grupo deberá decidir cuál es el elemento obligatorio, es decir, cuál de los dos troncos superiores es una extensión del tronco principal. Una vez decidido, imagina la línea del elemento obligatorio como una extensión hacia arriba del final del mismo. El grupo deberá determinar entonces a qué lado de dicha línea ha pasado tu disco. La

regla que se puede aplicar en este caso es 804.02 Obligatorios.

Pregunta 25: Lanzamientos Provisionales

P: ¿Cual es la regla de lanzamientos provisionales y cuando se usa?

R: Un lanzamiento provisional se usa cuando un jugador no está de acuerdo con la decisión del grupo y no hay un árbitro cerca, o bien si ahorra tiempo en caso de un disco perdido o fuera de recorrido. Los lanzamientos provisionales permiten continuar el juego aplazando la decisión hasta que el estatus del disco en cuestión pueda ser determinado o un árbitro esté disponible para tomar dicha decisión. En el caso de que se produzca una reclamación o la decisión no sea clara, podría ser necesario tener que jugar desde el lanzamiento original y desde el provisional, básicamente completando el hoyo con dos caminos diferentes. Los lanzamientos provisionales no contarán como práctica una vez se ha tomada una decisión final. Un lanzamiento provisional no podrá ser considerado como un lanzamiento de repetición opcional. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 804.06 Lanzamientos Provisionales y 805.01 Reclamaciones.

Pregunta 26: Discos con Alguna Imperfección

P: Los discos que tengan alguna imperfección (defectos de fábrica, mala serigrafía, etc.), ¿pueden ser usados en competiciones de la PDGA?

R: Si. Serán legales para el juego en la PDGA siempre y cuando cumplan con las restricciones generales (peso, filo del borde, 808 PR26- 808 PR30 Página 25

flexibilidad, etc.) tal y como especifica el documento de estándares técnicos de la PDGA. Los jugadores siempre tendrán derecho a cuestionar la legalidad de un disco usado en competición. En este caso el Director del Torneo tendrá la palabra final. La regla que se puede aplicar en este caso es 801.02 Discos Usados Durante el Juego.

Pregunta 27: Regresando al Tee Tras un Lanzamiento Fuera de Recorrido

P: Mi lanzamiento de salida en un hoyo ha caído en un estanque que está fuera de recorrido y que está rodeado de juncos altos. Si coloco el disco a un metro de distancia desde el último lugar donde estuvo dentro de recorrido, estará en medio de los juncos. ¿Puedo regresar al tee de salida?

R: Sí. Siempre tienes dos opciones donde establecer tu marca cuando el disco cae fuera de recorrido. (1) A un metro del último lugar donde el disco estuvo dentro de recorrido, o (2) la marca previa. Podrás disponer de otra marca más, en el caso de que el Director del Torneo haya definido una zona de dropaje. Cualquiera de la opción que tomes, serás penalizado con un lanzamiento por haber salido fuera de recorrido. La regla que se puede aplicar en este caso es 804.04 Fuera de Recorrido.

Pregunta 28: Alguien Tiró Mi Disco al Suelo

P: Un árbitro ha determinado que mi disco estaba a más de dos metros por encima de la superficie de juego antes de que yo pudiera llegar hasta dicho lugar. Otro jugador tiró mi disco al suelo antes de que yo pudiera establecer mi marca. La regla de los dos metros ya se había aplicado. ¿Cuál es la

decisión final?

R: Puesto que un árbitro ha tomado una decisión, la regla de los dos metros se aplicará y la marca será justo debajo del lugar aproximado donde el disco se había parado originalmente, según el criterio del árbitro y del grupo. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 804.03
Interferencias, 806.01 Regla de los Dos Metros y 802.02 Estableciendo la Posición.

Pregunta 29: Estilos de Lanzamiento Legales

P: ¿Existe alguna restricción en la manera en la cual se lanza el disco?

R: No hay ninguna restricción. Lo puedes lanzar de derecha, de revés, realizando un movimiento lateral o de cualquier otra manera que se te ocurra. Puedes hasta usar tus pies si ello te funciona. Recuerda que darle una patada a un disco puede ser penalizado como un lanzamiento de práctica. La regla que se puede aplicar en este caso es la 800 (Lanzamiento).

Pregunta 30: Tees Imposibles de Jugar o Peligrosos

P: ¿Qué puedo hacer si estoy en un tee imposible de jugar, peligroso o mal señalizado?

R: Si el problema es con un obstáculo fortuito que no puede ser fácilmente eliminado (por ejemplo un gran charco) puedes usar una alivio eventual y situarte hasta 5 metros por detrás del tee. No se darán ayudas en ningún otro tipo de situación adversa, aunque podrás colocar una toalla en el suelo si así consigues un

808 PR30 - 808 PR34 Página 26

mejor agarre. Si estás desesperado, puedes usar un alivio opcional y retrasarte tanto como desees a lo largo de la línea de juego, pero recibirás un lanzamiento de penalización. Si el tee está mal marcado busca a un árbitro o a un jugador de otro grupo, si es posible, para poder determinar los límites del área de salida. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 803.01 Obstáculos y Alivios y 801.03 Dispositivos Artificiales.

Pregunta 31: La Regla de los Dos Metros

P: ¿Todavía se usa la regla de los dos metros?

R: Por defecto la regla de los dos metros no se aplica. El Director del Torneo puede optar por introducirla en el juego durante un torneo durante el tiempo que desee, incluso sólo para determinados obstáculos. Si así ocurriera, se habría discutido en la reunión de jugadores. La regla que se puede aplicar en este caso es 806.01 Regla de los Dos Metros.

Pregunta 32: Alivio Opcional cuando el Disco está Fuera de Recorrido

P: Mi disco cayó fuera de recorrido. ¿Puedo usar la regla de alivio opcional para retrasar mi marca a lo largo de la línea de juego, en lugar de a un metro de la línea de fuera de recorrido?

R: No. La regla de alivio opcional, especifica que debes de estar en una marca para poder aplicarla, y un disco fuera de recorrido no está en una marca todavía. Una vez hayas establecido la marca del disco dentro del recorrido, podrás utilizar la regla de alivio opcional para retrasarla a lo largo de la línea de juego, recibiendo un lanzamiento de penalización. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 803.01 Obstáculos y Alivios y 804.04 Fuera de Recorrido.

Pregunta 33: Regla de Prioridades para Penalizaciones

P: En el caso de que más de una penalización deba de ser aplicada, ¿existe algún orden de prioridad?

R: Sí. La infracción que acarree la penalización más severa es la única que se aplicará. En el caso de que haya varias que acarreen la penalización más severa, se aplicará aquella que haya ocurrido primero. Un lanzamiento no puede ser penalizado por más de una infracción. La regla que se puede aplicar en este caso es 801.01 Aplicación de las Reglas.

Pregunta 34: Putts que No Entren en la Canasta de Forma Adecuada

P: Todo el mundo en mi grupo observó como mi disco atravesó el lateral de la canasta y quedó totalmente dentro de ésta, sin quedar atascado. Dicen que el putt fue incorrecto. ¿Están en lo cierto?

R: A partir de las reglas del año 2011, aquellos lanzamientos que el grupo o un árbitro vean entrar en el objetivo atravesando el lateral de la bandeja o cayendo por encima del soporte de las cadenas, no serán validos, incluso aunque el disco quede alojado en la canasta o en las cadenas. Si nadie pudo ver el lanzamiento en un hoyo o si el objetivo estaba demasiado lejos como para observarlo con nitidez, se concederá el beneficio de la duda al lanzador. La regla que se puede aplicar en

808 PR34 - 808 PR37 Página 27

este caso es 802.05 Terminando el Hoyo.

Pregunta 35: ¿Quien es Árbitro?

P: Todos los componentes de mi grupo son árbitros certificados. Algunas reglas estipulan que dos jugadores en un grupo o un árbitro serán los que tomen la decisión final. Puesto que todos somos árbitros, ¿puede ser tomada la decisión por sólo uno de nosotros?

R: No. Los árbitros no pueden tomar decisiones si están participando en el juego. Un árbitro que esté jugando, incluyendo el Director del Torneo, no podrá ser el único que tome decisiones que afecten a jugadores en su categoría. Podrá hacerlo para cualquier otro grupo de jugadores en cualquier otra categoría. Un árbitro que no esté jugando puede ser la única persona tomando decisiones en un grupo donde las reglas indiquen que un árbitro puede hacerlo. Aunque espectadores que no formen parte de la organización y voluntarios pueden actuar como árbitros, no se considera apropiado que tomen decisiones a no ser que así se les solicite. Los ojeadores, aunque no son árbitros, pueden tomar decisiones sobre la posición del disco (por ejemplo, sobre el último lugar donde estuvo dentro del recorrido) y dichas decisiones serán consideradas oficiales. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 801.01 Aplicación de las Reglas y 1.11 del Manual de Competición.

Pregunta 36: ¿Se Puede Usar un Video para Tomar una Decisión?

P: Un espectador grabó un vídeo en el que se ven infracciones en la postura de lanzamiento de un jugador, así como infracciones de cortesía, como, por ejemplo, un jugador usando lenguaje soez y otro bebiendo alcohol durante una ronda. ¿Puede dicho video ser revisado por un árbitro para posteriormente advertir o penalizar a los jugadores?

R: No. Por el momento el uso de vídeos, fotos o audio para que los árbitros o el Director del Torneo tomen decisiones no está permitido. Sólo mediante observación directa por parte de árbitros, jugadores o el público, podrá el Director del Torneo tomar decisiones

Pregunta 37: ¿Qué es "Demostrar Equilibrio" Durante un Putt?

P: Mientras hago un putt me empujo con el pie que está más retrasado de manera que tras el lanzamiento me quedo en equilibrio únicamente sobre el otro pie. Normalmente permanezco en dicha postura un par de segundos, para, a continuación, apoyar el pie que antes estaba retrasado en el suelo de nuevo, avanzando hacia el hoyo. ¿Cometo una falta de pie?

R: No es fácil darte una respuesta. Será tu grupo el que deba tomar una decisión al respecto. Para demostrar un "control total del equilibrio", el jugador deberá hacer algo que rompa el la tendencia a moverse hacia al objetivo después de lanzar el disco. Por ejemplo, (1) una clara pausa y muestra de equilibrio, (2) colocar el pie posterior en el suelo detrás de la marca, (3) o recoger el disco marcador. La clave en todos ellos es demostrar equilibrio y control del cuerpo detrás de la marca antes de avanzar. Lo mejor es no dejar lugar a la duda, lo cual es fácil de conseguir si realmente estas en

808 PR37 - 808 PR41 Página 28

control de tu cuerpo una vez hecho el putt. La regla que se puede aplicar en este caso es 802.04 Lanzando desde una Postura.

Pregunta 38: Alivio en un Colector en Ladera de una Loma

P: Nuestro recorrido tiene dos colectores horizontales de extracción de agua que salen de la ladera de una loma hacia la vía principal del mismo. Tienen un diámetro de dos pies cada uno, con unas rejillas metálicas cubriendo las bocas de salida que dejan unos huecos lo suficientemente grandes para que entre un disco, pero no un jugador. Si un disco cae allí dentro, ¿puede el jugador establecer la marca algo más arriba en la ladera de la loma, en una posición justo en la vertical del disco sin ser penalizado, por aplicación de la regla "Disco por debajo de la superficie de juego"?

R: Sí. El interior del colector no es una superficie de juego, pero la ladera de la loma de encima sí lo es. Si el Director del Torneo no ha especificado como proceder cuando un disco caiga en uno de estos canales, los jugadores podrán marcar en la loma justo encima de la posición de su disco sin ningún tipo de penalización. La regla que se puede aplicar en este caso es 802.02 Estableciendo la Posición.

Pregunta 39: Categorías para Mujeres

P: ¿Pueden las mujeres jugar en cualquier categoría?

R: Las mujeres pueden jugar en cualquier categoría siempre y cuando cumplan los criterios de admisión de la misma. No existen categorías exclusivamente para hombres. La regla que se puede aplicar en este caso es 2.1 del Manual de Competición.

Pregunta 40: Antes de Tiempo

P: ¿Qué ocurre si un grupo comienza el juego antes de darse la señal oficial?

R: Si un grupo comienza el juego antes de tiempo por error, pero escucha más tarde la señal de salida oficial, deberán regresar al tee de salida y comenzar de nuevo. Ninguno de los lanzamientos realizados contará como lanzamientos de práctica, incluso aunque se hayan realizado tras el aviso de 2 minutos. Si el grupo nunca escuchó la señal de salida, se mantendrá el tanteo en el hoyo sin ninguna penalización. La regla que se puede aplicar en este caso es 1.5 del Manual de Competición.

Pregunta 41: Putt Sobre el Borde de la Bandeia

P: Tras mi putt el disco ha terminado en una posición horizontal sobre el borde de la bandeja. ¿He completado el hoyo?

R: No. El disco ha de terminar el lanzamiento sujeto por una combinación de la base de la bandeja, su pared interior, las cadenas y el poste. Tu disco se aguanta sobre el borde de la bandeja. En la foto que puedes observar en

http://www.pdga.com/files/u5379/Hole_O uts.jpg,

solo los discos rojo y blanco están dentro del objetivo. El disco naranja, que reposa sobre la bandeja, no ha hecho hoyo. La regla que se puede aplicar en este caso es 802.05 Terminando el Hoyo.

808 PR42 - 808 PR45 Página 29

Pregunta 42: Pie Suspendido Fuera del Tee

P: Hice mi primer lanzamiento desde una plataforma de cemento elevada sobre el tee. Cuando lanzaba el disco, mi pie delantero estaba parcialmente fuera de la plataforma, sobresaliendo fuera de la zona de salida (pero sin pisar, al estar en una superficie elevada). ¿He cometido una infracción de postura?

R: No. La regla dice que todos los puntos de apoyo deben de estar dentro del tee de salida en el momento que el disco sale lanzado. "Puntos de apoyo" se refiere a cualquier punto que esté en contacto con la superficie de juego (en este caso la plataforma de cemento), en lugar de un punto físico del cuerpo como tu pie. La parte del pie que está fuera de la plataforma no es un punto de apoyo porque no está en contacto con la superficie de juego, así que no ha habido ninguna infracción. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 802.01 Lanzamiento de Salida en un Hoyo y 800.02 Conversiones.

Pregunta 43: Telas de Araña

P: Hay una tela de araña enorme justo delante cuando voy a lanzar. ¿La puedo quitar?

R: Solamente si te impide adoptar tu postura de lanzamiento, en cuyo caso adquiere el estatus de basura y puede ser retirado como un obstáculo fortuito. Si simplemente está en el camino hacia el hoyo, no podrás retirarla. La regla que se puede aplicar en este caso es 803.01 Obstáculos y Alivios.

Pregunta 44: Otro Jugador Toca Mi Disco que Estaba Probablemente Fuera de Recorrido

P: Mi disco cayó cerca de un arroyo que está fuera de recorrido. Es difícil saber si el disco está dentro del arroyo o no, porque hay mucho barro y hierba justo al borde del mismo. Otro jugador pisó mi disco para ver si había agua debajo. ¿Está mi disco ahora automáticamente dentro de recorrido porque otro jugador lo ha tocado?

R: No. Ten en cuenta que las reglas de interferencia y posición están escritas asumiendo que el disco ha sido movido, no simplemente tocado. El otro jugador no alteró la posición de tu disco. De hecho, a veces es necesario manipular el disco para saber de quién es. Si desplazas un disco que puede estar fuera de recorrido, automáticamente pasa a estarlo. Pero no hay una correspondiente regla que haga que pase a estar dentro de recorrido si alguien más lo mueve. Si eso ocurriera, deberás colocar el disco en su posición original aproximada. Las reglas que se pueden aplicar en este caso son 804.04 Fuera de Recorrido y 804.03 Interferencias.

Pregunta 45: Postura Extraña

P: Un jugador en mi grupo marcó su disco y a continuación colocó su pie derecho unos 25 centímetros más atrás del mini disco. Posteriormente situó su pie izquierdo más cerca del hoyo que su pie derecho, pero no más cerca que el mini disco. ¿Es una postura correcta?

R: Sí. No tiene ningún punto de apoyo más cerca del hoyo que su disco marcador, y tiene uno de sus puntos de apoyo en la marca detrás del mismo. Puede parecer un tanto extraño, pero es perfectamente legal. La regla que se puede aplicar en este caso es 802 04 Lanzando desde una Postura

Síntesis de los cambios en las reglas La edición 2013 de las Reglas de la PDGA supone un cambio significativo con respecto a la del 2011. Aunque la mayor parte de los cambios significativos son estructurales, hay también algunos conceptos nuevos, así como pequeños cambios en algunas reglas. No ha habido grandes alteraciones en las reglas de juego.

Reestructuración

Las reglas han sido reestructuradas para pasar de más básicas a más avanzadas y así hacer que sea más fácil para que, tanto jugadores principiantes como expertos, puedan encontrar aquella información que buscan. Antes, todas las Reglas de Juego estaban en una sección única (803). Ahora se han dividido entre "Reglas Básicas de Juego" (encaminadas a nuevos jugadores), "La Marca" y "El Lanzamiento" (que son más detalladas y que tratan sobre todo de resolver diferentes situaciones durante el juego). En general las reglas se han presentado por orden cronológico basándose en aquellos eventos que ocurren primero en el desarrollo del juego. Como efecto secundario de la reestructuración, los números de las reglas han cambiado.

Novedades

Hay una nueva sección llamada "Aplicación de las Reglas" que recoge todo lo relacionado a los procedimientos para el cumplimiento de las reglas. Dichos procedimientos, antes eran descritos como parte de cada regla.

Posición y marca: El concepto de posición del disco (el lugar que ocupa en la superficie de juego) es diferente de la marca (que se determina a partir de la posición). Anteriormente, ambos eran dos significados diferentes del mismo término (lie)

La sección que antes se llamaba "Jugando el Recorrido Estipulado" ahora se ha expandido, reformado y renombrado a "Juego erróneo".

Se han añadido nuevas secciones para reglas arbitrarias y experimentales. Las reglas arbitrarias pueden ser aplicadas por el Director del Torneo sin solicitud previa a la PDGA. Por el momento la única regla arbitraria es la regla de los dos metros. Las reglas experimentales son variaciones sugeridas que requieren la aprobación de la PDGA

Cambios

Definiciones añadidas: Posición aproximada, Putt de caída, Dentro de recorrido, Posición, Marca previa, Repetición de lanzamiento, Línea de salida.

Definiciones eliminadas: Finalización de una ronda, Fairway, Lanzador, Regla de los 2 metros.

Sólo será necesario un testigo para dar una advertencia por la infracción de una regla. Es necesaria la confirmación de una segunda persona para que la infracción de una regla resulte en un lanzamiento de penalización. Si un lanzamiento provoca varias

infracciones, se aplicará la que conlleve una sanción más severa. Por ejemplo, un lanzamiento con una postura ilegal que termine con el disco fuera de recorrido, se penalizará por esto último. En caso de igualdad en la gravedad de las infracciones, se aplicarán por orden cronológico. Por ejemplo, un lanzamiento que va fuera de recorrido y que a continuación supere un elemento obligatorio por el lado incorrecto será sancionado por fuera de recorrido.

El tiempo de los 30 segundos (para medir pérdida de tiempo excesiva) empieza ahora a contar cuando el jugador alcanza su disco, en lugar de cuando se marca, ya que un disco puede no marcarse. Un jugador ya no podrá situarse sobre su disco sosteniendo su mini disco por tiempo indefinido.

Llevar un disco ilegal ya no es punible por el mero hecho de llevarlo. Se deberá lanzar para que haya penalización. Lo mismo ocurre con aquellos dispositivos ilegales. Se permitirá el uso de toallas y alfombrillas en la marca. Los GPS ahora son legales.

El disco lanzado establecerá su posición una vez se haya detenido. Este es un concepto importante que será la base para muchas de las reglas. Una vez establecida la posición, está no variará aunque se desplace el disco de cualquier manera. Las siguientes reglas están ahora relacionadas con el establecimiento de la posición del disco: disco por encima/debajo del suelo, disco roto y disco en el agua/entre hojas.

El disco sobre la superficie de juego es ahora la principal manera de establecer la marca. El uso de un mini disco es simplemente otra opción.

El lanzador no podrá reclamar ni secundar una infracción de postura. Ahora el jugador podrá recuperar su disco tras una infracción de postura (la regla de tiempo excesivo todavía se aplica, por supuesto). Ya no hay un límite de tres segundos para reclamar una infracción de postura. Todas las reclamaciones se deberán hacer con prontitud como se explica en "Aplicación de las reglas".

Se han añadido algunas excepciones a las reglas de interferencia. Interferir con el disco para evitar un accidente o para evitar que se pierda (con el consentimiento del lanzador), son legales.

La regla de los dos metros se ha trasladado a la sección "Reglas arbitrarias".

"Jugando desde la marca de otro jugador" es ahora un error de "Marca incorrecta", indicando que sólo se recibe un lanzamiento de penalización en lugar de dos. El jugador cuyo disco ha sido movido tratará dicha situación tal y como si el disco hubiera sido movido por otro motivo, colocándolo de nuevo en la anterior posición de forma aproximada.

Todo el grupo deberá colaborar en la búsqueda de un disco perdido. Quien ponga a funcionar el reloj de tiempo deberá avisar a los demás de que así lo ha hecho.

Ya no se puede lanzar hacia atrás atravesando una línea obligatoria una vez que se haya superado con anterioridad. Ya no hay una zona de dropaje por defecto. Si el Director no ha designado una zona de dropaje, el jugador deberá regresar a la marca anterior.

La entrega de la tarjeta de tanteo se hará, como máximo, 30 minutos tras acabar el juego, en lugar de 25 minutos.

Traducción al español Javier García Corrales Colaboradores: Raúl López-Cancio, Carlos Rio

Cuestiones sobre esta traducción Carlos Rio mail: carlos@discosgolf.com

Créditos

Agradecimientos a los miembros del comité de reglas de la PDGA que ayudaron en esta versión de las mismas:

Conrad Damon Peter Bygde Rick Voakes Shawn Sinclair Harold Duvall Neil Webber Jim Garnett

Maquetación: Craig Dodds

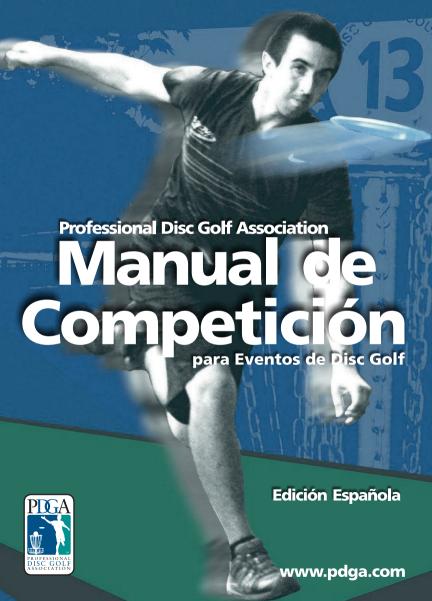
Para sugerencias y mejoras en la próxima versión de las reglas escribir a:

Conrad Damon c/o International Disc Golf Center Wildwood Park 3828 Dogwood Lane Appling, GA 30802 rules@pdga.com Todos los derechos de autor de este documento pertenecen a la PDGA. Copias de este libro se venden para cubrir los costes de producción y podrán obtenerse en una oficina de la PDGA o en www.pdgastore.com

Asociaciones afiliadas a la PDGA podrán traducir estas reglas a sus respectivos idiomas siempre y cuando no sean alteradas ni contradichas. El Director ejecutivo de la PDGA deberá ser notificado de dicha traducción y publicación, y deberá recibir una copia.

La PDGA es una organización sin ánimo de lucro bajo la Sección US IRC 501 (c)(4) y la dirección de su oficina principal es:

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



Indice

2.1

2.2

2.3

2.4

2.5

Generalidades

Reclasificación

Profesionales Jugando Como

Excepciones

Amateurs

Sólo Trofeo

Sección 1: Desarrollo de un torneo Sección 3: Código de conducta del 1.1 Elegibilidad de un Jugador iugador 1.2 Inscripción en un Torneo 3.1 Generalidades 1.3 Retirada y Reembolso 3.2 Ritmo de Juego 1.4 Registro en un Evento Mala Conducta delJugador 3.3 (Torneo) 3.4 Indumentaria 1.5 Rondas de Práctica y Comienzo 3.5 del Juego Carritos y Caddies 1.6 Formación de Grupos y 3.6 Relaciones del Jugador con los Categorías Medios de Comunicación y los Sponsors 1.7 Suspensión del Juego 3.7 Reglas Relativas a 1.8 Reducción del Número de Comerciantes Jugadores en las Rondas 3.8 Derechos y Deberes del Desempates (tie breakers) 1.9 Director del Torneo Distribución de Premios 1.10 1.11 Árbitros Sección 2: Requisitos de categoría



Manual de Competición de la PDGA

Introducción

El Manual de Competición de la PDGA describe los procedimientos y normas de los eventos de la PDGA, y debe de ser utilizado junto con los documentos Reglas Oficiales de Juego y Normas de Torneos. Dichos procedimientos y normas son obligatorios en cualquier evento oficial de la PDGA salvo que se indique lo contrario. Si un Director de Torneo considera inaceptable alguna parte del documento, puede solicitar una exención contactando al Tour Manager en tourmgr@pdga.com o llamando al +1 706.261.6342.

El Espíritu del Juego

El disc golf se juega normalmente sin la supervisión de un árbitro. El juego confía en la integridad de cada individuo, en su capacidad de mostrar consideración hacia los otros jugadores y siempre siguiendo las reglas. Todos los jugadores deben de comportarse de un modo disciplinado, cortés y deportivo en todo momento, sin importar lo competitivos que puedan ser. Ese es el espíritu del juego del disc golf.

1.1-1.3 Página 2

Sección 1: Desarrollo de un Torneo

1.1 Elegibilidad de un Jugador

- A. Todos los miembros de pleno derecho de la PDGA son elegibles para competir en cualquier categoría para la cual cumplan los requisitos, basándose en su clase (Profesional o Amateur), edad, sexo y clasificación, a no ser que sean aprobados por adelantado por el Tour Manager. Véase Sección 2: Requisitos de Categoría para información más específica sobre la elegibilidad en una categoría.
- B. Para competir en cualquier PDGA Elite Series, PDGA National Tour, PDGA Major o PDGA SuperTour (Nivel A) se debe ser miembro de la PDGA
- C. En cualquier otro evento de la PDGA, los jugadores que no sean miembros pueden competir pagando una cuota. Dicha cuota es obligatoria para todos los jugadores excepto aquellos que compitan en la categoría Junior.

1.2 Inscripción en un Torneo

- A. Para los eventos PDGA Elite Series, PDGA National Tour y PDGA Major, es necesaria una preinscripción. Para todos los demás eventos la preinscripción es altamente recomendable.
- B. Un jugador no será oficialmente inscrito en un evento hasta que su cuota de entrada sea recibida en la dirección del torneo junto con la información para su registro.
- C. Todas las plazas disponibles en cada evento serán asignadas por orden de petición hasta que todas hayan sido cubiertas

- D. El orden en que se asignarán las plazas quedará establecido por la fecha presente en el matasellos del paquete donde se envió la cuota de inscripción.
- E. Aquellas peticiones realizadas on-line llevarán la fecha en la cual la cuota de inscripción fue recibida en el sistema de pago on-line.
- F. En el caso de que haya varias peticiones con la misma fecha, el jugador con el número más bajo como socio de la PDGA, tendrá preferencia.
- G. La publicación de la lista de preinscripciones en pdga.com es obligatoria para todos los eventos PDGA Elite Series, PDGA National Tour y PDGA Major, y es altamente recomendada para cualquier otro evento.

1.3 Retirada y Reembolso

- A. Un jugador puede retirarse oficialmente contactando con el Director del Torneo.
- B. Los jugadores deben comunicar su decisión por email o por teléfono al Director del Torneo usando la información de contacto publicada por la organización.
- C. Contactos con otras personas que no sean el Director del Torneo, incluyendo aquellas realizadas con personal del mismo, no serán consideradas oficiales.
- D. No se reembolsará a ningún jugador cuando queden menos de 7 días para el comienzo del evento, pero se le puede enviar un "kit" de jugador si este se suministró a todos los que compiten en el evento.
- E. Un jugador que se retire al menos 7 días antes del inicio del torneo recibirá un reembolso del 50%.

1.3-1.5 Página 3

F. Un jugador que se retire al menos 14 días antes del inicio del torneo recibirá un reembolso del 100%, excluyendo los gastos de envío que no superarán el 10% de la cuota de inscripción.

G. Estas normas podrán ser alteradas por el Director del Torneo.

1.4 Registro en un Evento (Torneo)

A. El registro previo al torneo es obligatorio en todos los eventos PDGA Elite Series, PDGA National Tour, PDGA Major y Torneos Clase A. Es recomendable en cualquier otro evento.

B. Si un jugador no se presenta al registro previo al torneo a la hora especificada por el Director del Torneo, perderá su plaza y su cuota de inscripción. Excepciones a esta regla podrán ser efectuadas exclusivamente por el Director del Torneo.

1.5 Rondas de Práctica y Comienzo del Juego

A. Cada jugador es responsable de organizar sus rondas de práctica antes del comienzo del evento. La disponibilidad del campo de juego y el modo en el que se realizan las rondas de práctica puede variar (ver las normas del torneo para más detalles). El campo o campos están cerrados a la práctica durante la competición y cuando así lo considere oportuno el Director del Torneo.

- B. Para la competición existen dos tipos diferentes de inicio:
- (1) Inicio simultáneo (rondas en las que varios grupos comienzan al mismo tiempo). A una hora determinada se distribuyen las tarjetas de puntuación (scorecards) en el lugar donde se encuentra la dirección del evento. Una vez distribuidas, se dará suficiente tiempo a los diferentes grupos para llegar a las

áreas de salida designadas. Por medio de una señal acústica (por ejemplo una bocina) se indicará que quedan dos minutos para el inicio de la competición. La señal será una serie de dos sonidos cortos. En ese momento todos los jugadores deberán terminar su práctica y dirigirse inmediatamente a sus áreas de salida. Si en el periodo entre la señal acústica y el comienzo del juego un jugador continúa practicando y es visto por dos o más jugadores o por un árbitro, recibirá un aviso. Si continúa practicando después del aviso durante dicho periodo y es visto por dos jugadores o por un árbitro entonces será penalizado con un lanzamiento en su tarjeta, independientemente del número de lanzamientos de práctica que haya realizado. Una señal acústica prolongada indicará el comienzo de la ronda y, en ese momento, los árbitros indicaran quién debe lanzar. Si el jugador llamado a hacerlo no se encuentra presente el árbitro debe esperar 30 segundos. Si el jugador no ha lanzado al cabo de dicho tiempo se le dará un resultado de par +4 en dicho hoyo. El procedimiento será el mismo en cualquier otro hoyo siempre que un jugador esté ausente. No se repetirá el juego en ningún hoyo. Si un jugador no aparece en ningún momento durante una ronda o no la completa, podrá ser descalificado si así lo considera el Director del Torneo.

(2) Inicio escalonado o 'tee times' (rondas en las que los grupos de jugadores juega uno detrás de otro en un hoyo determinado). El jugador podrá comenzar a la hora anunciada por el Director del Torneo. Los jugadores pueden practicar hasta que le llegue el turno a su grupo, siempre y cuando no distraigan a los jugadores que se encuentren en el recorrido en ese momento. Si un jugador no se encuentra presente cuando le llegue su turno, el

1.5-1.7 Página 4

árbitro debe esperar 30 segundos. Si el jugador no ha lanzado al cabo de dicho tiempo se le dará un resultado de par +4 en dicho hoyo. El procedimiento será el mismo en cualquier otro hoyo siempre que un jugador este ausente. No se repetirá el juego en ningún hoyo. Si un jugador no aparece en ningún momento durante una ronda o no la completa, podrá ser descalificado si así lo considera el Director del Torneo.

 C. Es responsabilidad del jugador el estar en el campo listo para jugar al comienzo de su ronda.

1.6 Formación de Grupos y Categorías

- A. Jugadores Amateurs y Profesionales no deben de jugar en el mismo grupo y jugadores que compitan en categorías diferentes deben de estar lo más repartidos posible durante el juego.
- B. En la primera ronda, todos los jugadores dentro de la misma categoría deben ser agrupados mediante dos métodos:
- Grupos aleatorios: Jugadores de la misma categoría son agrupados al azar para la primera ronda.
- (2) Grupos por rating (índice de juego): Jugadores de la misma categoría pueden usar su rating para crear los grupos en la primera ronda. Aquel jugador con un rating más alto empieza en el hoyo con el número más bajo, el segundo más alto en el hoyo con el segundo número más bajo, etc. El proceso continua hasta que todos los hoyos de salida han sido ocupados.
- C. Para las siguientes rondas los jugadores deben estar agrupados por categoría siempre que sea posible y después a tenor del resultado de las rondas previas.
- D. Para no perjudicar a nadie, los grupos no podrán ser de menos de 3 personas salvo

extremas circunstancias establecidas por el Director del Torneo. En aquellos casos en los que se permita un grupo de menos de 3 personas, un árbitro deberá acompañarles y podrá incluso jugar con ellos siempre y cuando no interfiera.

- E. Los grupos no podrán ser de más de 5 personas, preferiblemente 4.
- F. Cuando hay más jugadores de los que es posible ubicar en una ronda, podrán ser divididos en diferentes grupos.
- G. Si ciertas condiciones afectan el juego de manera diferente a los diversos grupos, el Director del Torneo puede usar un procedimiento especial para determinar quién avanza de ronda. En dicho procedimiento un número proporcional de jugadores de cada grupo avanzarán de ronda por orden de resultado y sus resultados no serán tenidos en cuenta.

1.7 Suspensión del Juego

- A. Si en opinión del Director del Torneo se dan condiciones climatológicas adversas tales como rayos, lluvia fuerte o condiciones extremas, que hagan el desarrollo del juego impracticable o peligroso, el torneo se puede suspender. La señal para suspender el juego será la misma que para empezar, pero con tres sonidos cortos. Se deberá repetir la señal al menos una vez más al cabo de un minuto y el Director deberá asegurarse de que todos los jugadores la han oído.
- B. Los jugadores deberán detenerse inmediatamente y marcar la posición donde cada uno se encuentra en el hoyo. Elementos naturales del recorrido bastarán para dar una idea aproximada del lugar donde cada jugador deberá retomar el juego (árboles, piedras, arbustos, etc.) Todos deberán retornar al lugar de inicio del torneo o a cualquier otro lugar designado por el Director del Torneo.

1.7-1.8 Página 5

- C. Los jugadores podrán retomar el juego en el lugar aproximado donde lo dejaron. Dicho lugar será determinado por la mayoría del grupo.
- D. El Director del Torneo podrá permitir a los jugadores tomar un descanso mientras esperan el reinicio del juego, pero puede requerir que regresen a una hora determinada hasta que se decida retomar el juego o suspenderlo definitivamente.
- E. El juego se reanuda de la misma manera con la que se inició, con una señal acústica compuesta por dos sonidos cortos, seguidos por uno más largo tras dos minutos para indicar que se reiniciará el juego.
- F. El Director del Torneo podrá posponer la parte no finalizada para otra fecha, si en su opinión las condiciones no mejoran o si no hay suficiente luz.
- G. Los resultados parciales serán retomados cuando el juego se reinicie.
- H. Un jugador que pare de jugar antes de que la señal acústica haya sido realizada será penalizado con dos lanzamientos si, en opinión del Director del Torneo, detuvo su juego prematuramente.
- I. El Director del Torneo hará todo lo posible por completar todas las rondas del mismo tal y como había sido estipulado.
- (1) Si el torneo se ha establecido a un total de 54 o menos hoyos: Todos los jugadores deben de haber completado al menos 18 hoyos cada uno para que el evento sea considerado oficial.
- (2) Si el torneo se ha establecido a un total de 72 hoyos: Todos los jugadores deben de haber completado al menos 36 hoyos cada uno para que el evento sea considerado oficial.

- (3) Si no se cumpliera ninguno de estos requisitos, se hará todo lo posible para continuar el torneo en otra fecha. Si esto no fuera posible se devolvería a los jugadores la cantidad de dinero resultante tras descontar el kit de jugador y ciertas cuotas obligatorias del evento y de la PDGA
- J. Dependiendo de la disponibilidad del recorrido y si menos de la mitad de los jugadores necesitan completarlo para alcanzar la oficialidad del torneo, se podrá completar el día después de la fecha estipulada para la ronda final. Todas las rondas suspendidas podrán ser completadas salvo que existan condiciones que no lo hagan posible. Si dichas condiciones se dieran, los resultados de la última ronda completada serán los finales, siempre y cuando los requerimientos respecto al número de hoyos completos hayan sido superados.
- K. La finalización de una ronda suspendida tiene prioridad sobre futuras rondas aún no disputadas y por ello, estas últimas podrán ser canceladas para completar las primeras.

1.8 Reducción del Número de Jugadores en las Rondas

- A. El número de competidores podrá ser recortado para las semifinales/finales por el Director del Torneo siempre y cuando sea anunciado con suficiente antelación.
- B. Salvo que sea anunciado por adelantado por parte del Director del Torneo, todos los empates para acceso a una semifinal/final serán resueltos mediante un 'tie break' (ver Sección 1.9)
- C. Hacer el corte aproximadamente al mismo nivel al que comienzan los premios es lo más recomendable, pues así todos los jugadores que pasen el corte serán recompensados.

1.8-1.10 Página 6

D. Aquel jugador que habiéndose clasificado decida no participar en una semifinal/final recibirá el premio equivalente a quedar en última posición en dicho corte.

1.9 Desempates (Tie Breakers)

- A. Entre rondas, mientras los grupos se están configurando, se deberán resolver los empates. El jugador con el peor resultado en la última ronda tendrá el nivel más alto cuando se establezcan los nuevos órdenes de salida. Cuando haya empate en los peores resultados de todas las rondas previas, el empate será resuelto por el Director del Torneo de una manera coherente, como por ejemplo el número de socio en la PDGA o por orden alfabético de los apellidos.
- B. Los empates para decidir el campeón en cualquier categoría, o antes de realizar una reducción del número de los competidores en juego, serán resueltos siempre por el sistema de muerte súbita. La muerte súbita puede comenzar en el primer hoyo del recorrido o en aquel hoyo u hoyos designados, por el Director del Torneo, antes del comienzo del mismo.
- C. El premio dado al campeón de categoría (material y/o económico) deberá ser publicado en los resultados del torneo. Dicho premio no podrá ser repartido equitativamente entre jugadores empatados por la primera plaza.
- D. Los empates para otros puestos podrán ser oficialmente registrados como empates. La distribución de premios en metálico (excepto para el campeón) será determinada sumando los premios correspondientes a tantos puestos como jugadores haya empatados y repartiendo el total equitativamente entre ellos. La distribución de trofeos en caso de empate será determinada por muerte súbita o por cualquier otro evento de habilidad con el

disco determinado por el Director del Torneo, pero sólo para decidir qué jugador se lleva el trofeo. Oficialmente se mantendrá el empate.

1.10 Distribución de Premios

- A. Cualquier premio (material o económico) que sea rechazado por un jugador pasará al siguiente clasificado (por ejemplo, si un jugador clasificado en tercera posición rechaza su premio, el jugador clasificado en cuarto lugar lo recibirá, el clasificado el quinto lugar recibirá el premio del cuarto, etc.). La organización del torneo podrá quedarse con aquellos premios que hayan sido rechazados por todos los jugadores de una categoría, solamente si también han sido rechazados por todas los demás jugadores que hayan completado el evento. Esto no incluye un jugador Amateur solicitando un premio material en lugar de económico en una categoría Profesional.
- B. La existencia de otro tipo de incentivos en cada hoyo (skins) está permitida por la PDGA, pero dicha puntuación no podrá ser usada para determinar la clasificación oficial de un jugador ni los premios recibidos.
- C. Todos los premios serán distribuidos a la finalización del evento, una vez que los resultados hayan sido tabulados y verificados.
- Los Directores de Torneo pueden distribuir los premios antes, si lo consideran oportuno.
- (2) Aquellos jugadores que no estén presentes en el reparto de premios no significa que renuncian a ellos, pero serán responsables del pago de los gastos de envío de los mismos.

1.11-2.1 Página 7

1.11 Árbitros

A. Para ser considerado candidato a árbitro se debe ser un miembro oficial de la PDGA y haber demostrado el conocimiento de sus reglas pasando el examen de arbitraje de la PDGA. Cuando haya un cambio significativo en la normativa, la junta directiva de la PDGA podrá exigir a los árbitros pasar un nuevo examen con las reglas actualizadas para seguir teniendo el titulo de árbitro.

- B. Los Directores de Torneo están obligados a pasar el mismo examen antes de poder dirigir un evento.
- C. Todos los árbitros deben de haber pasado el examen de arbitraje de la PDGA y llevar consigo una copia de las reglas oficiales.
- D. Aquellos árbitros certificados que no compitan podrán arbitrar cualquier evento al que asistan. Aquel árbitro designado para un evento que además compita en el mismo, no podrá arbitrar en su categoría. Las decisiones arbitrales prevalecen sobre cualquier decisión del grupo, pero podrán ser cuestionadas ante el Director del Torneo. El Director del Torneo puede designar ciertos árbitros no certificados como ojeadores si la situación lo requiere. Las decisiones de dichos ojeadores prevalecen sobre cualquier decisión del grupo.

Sección 2: Requisitos de categoría

2.1 Generalidades

A. Ningún jugador podrá formar parte de una categoría para la cual no cumpla los requisitos. Para más detalles consultar online las "Tablas de Categoría, Ratings y Factores de Puntuación".

- B. Cada jugador es responsable de saber en qué categoría/s puede competir. Intentar competir en una categoría para la cual no se cumplan los requisitos puede acarrear la descalificación del evento en cuestión y de futuros eventos de la PDGA.
- C. Los jugadores sólo podrán participar en una categoría por evento, excepto si las categorías compiten repartidas en diferentes días o fines de semana y así están especificadas al efecto en el calendario de la PDGA
- D. Los jugadores deberán identificarse adecuadamente cuando compitan en un evento de la PDGA. Aquellos jugadores que pretendan permanecer anónimos o que asuman una identidad falsa serán descalificados del evento y podrán ser expulsados de la PDGA.
- E. Jugadores Profesionales compitiendo en la categoría Profesional lo hacen por dinero. Jugadores Amateur compitiendo en la categoría Profesional podrán aceptar premios materiales en lugar de económicos.
- F. Jugadores compitiendo en la categoría Amateur lo harán por trofeos y/o premios.
- G. Las mujeres podrán competir en las categorías masculinas pero los hombres no podrán competir en las categorías femeninas.
- H. Un jugador registrado como Amateur podrá competir en los eventos Profesionales para los cuales cumpla los requisitos de edad y sexo.
- I. Un jugador Profesional solo podrá participar en la categoría Amateur en ciertos casos (para más detalle ver la Sección 2.4)
- J. El Director del Torneo puede, mediante previo anuncio público, restringir las

2.1-2.3 Página 8

categorías que podrán participar en un evento. En caso contrario, deberá permitir la participación de todas aquellas categorías en las que haya al menos 4 jugadores disponibles y que deseen competir. El Director del Torneo puede permitir la participación de categorías con menos de 4 jugadores si así lo desea.

K. No se permite ningún tipo de regla restrictiva en lo concerniente a las categorías. Si un jugador cumple los requisitos para participar en una categoría y la misma está siendo ofrecida en un evento, se deberá permitir su participación en la misma si así lo solicita.

2.2 Excepciones

A. Un jugador que normalmente no podría competir en una categoría basada en la clasificación de los jugadores por no cumplir sus requisitos, podría hacerlo en los siguientes casos excepcionales:

- Si así lo aprueba el Tour Manager de la PDGA antes de la celebración del evento.
- (2) Cuando el rating de un jugador ha cambiado recientemente haciéndole imposible competir en una categoría determinada, podrá todavía hacerlo si el evento tiene lugar en las dos semanas posteriores a dicho cambio de rating, siempre y cuando estuviera preregistrado para competir en el mismo. Todo esto siempre y cuando el Director del Torneo este de acuerdo.
- (3) Si está compitiendo en una Serie por puntos (ver Sección 2.2 B)
- B. Un jugador que normalmente no podría competir en una categoría basada en el rating de los jugadores por no cumplir sus requisitos, podría hacerlo en los siguientes casos excepcionales cuando se trate de una Serie por puntos:

- Si el Director de la Serie así lo ha comunicado a la PDGA antes del comienzo del evento y ha recibido la aprobación del Manager de la PDGA Tour.
- (2) Si la Serie permite a los jugadores permanecer en la categoría durante todo el desarrollo de la misma.
- (3) Si el jugador no ha competido en ninguna categoría superior durante la Serie.
- (4) Si el rating del jugador no está más de 20 puntos por encima del nivel máximo estipulado para la categoría en la que desea competir.

2.3 Reclasificación

- De Profesional a Amateur.
- Aquellos jugadores registrados en la PDGA como Profesionales pueden solicitar al Manager de la PDGA Tour ser reclasificados como Amateurs.
- B. De Amateur a Profesional.
- Un jugador Amateur que desee cambiar su clasificación a Profesional podrá hacerlo contactando con la oficina de la PDGA
- (2) Un jugador Amateur será automáticamente reclasificado como Profesional si ha ganado premios en metálico compitiendo en una categoría Profesional. Aceptar premios materiales en lugar de económicos o aceptar dinero por ganar competiciones secundarias como haber conseguido un hoyo en uno (y formar con ello parte del 'Ace pool'), ser 'Mejor jugador de la ronda' o 'Jugador más cercano a la canasta (MCC)', no será causa de reclasificación automática.

2.4-3.1 Página 9

2.4 Profesionales Jugando Como Amateurs

A. Jugadores Profesionales podrán competir en categorías Amateur que sean ofrecidas en eventos de la PDGA de categoría A, B o C, para los cuales cumplan los requisitos de nivel, edad y sexo detallados en la sección Profesionales jugando como Amateurs de la tabla "Categorías, Ratings y Factores de Puntuación" que se encuentra disponible online.

B. Dichos jugadores acumularán puntos de Amateur a tenor de su juego, pero esos puntos no se tendrán en cuenta para los premios al final del año o para invitaciones para el Campeonato del Mundo.

2.5 Solo Trofeo

- A. Siempre según el criterio del Director del Torneo, jugadores Amateurs pueden jugar en categorías Profesionales para las cuales cumplan los requisitos de edad y sexo, pagando una cuota de inscripción reducida.
- B. Siempre según el criterio del Director del Torneo, jugadores Profesionales y Amateur podrán competir solamente por trofeos en cualquier categoría Amateur ofrecida en un evento para el que cumplan los requisitos de nivel, edad y sexo, pagando una cuota de inscripción reducida.
- C. Aquellos jugadores que compitan solamente por trofeos no podrán aceptar otros premios materiales ni económicos, pero podrán aceptar trofeos.
- D. Los jugadores que pagan la cuota de inscripción normal tendrán preferencia sobre aquellos que pagan la cuota reducida. Si un evento o una categoría está completo/a, el Director del Torneo podrá solicitar a los jugadores que juegan sólo por trofeos, pagar la cuota de inscripción total para mantener su puesto en el torneo.

Sección 3: Código de conducta del jugador

3.1 Generalidades

- A. Los miembros de la PDGA nunca deberán mostrar una conducta que vaya en detrimento del juego del disc golf y de la propia PDGA, ni dentro ni fuera del campo de juego.
- B. Todos los jugadores deben cumplir con las Reglas Oficiales de Disc Golf de la PDGA y con el Manual de Competición de la PDGA.
- C. Está terminantemente prohibido el uso de teléfonos y buscadores sin antes haberlos colocado en modo silencioso. Además, el uso de reproductores de música u otros dispositivos será exclusivamente con el uso de auriculares y el volumen deberá mantenerse a un nivel que no pueda ser oído por otros jugadores, que no impida al jugador interactuar de manera efectiva con su grupo para calcular los resultados en cada hoyo y que no suponga un riesgo para la integridad física del jugador por no poder escuchar avisos: disco!, (fore!) ni de otros jugadores (por ejemplo para evitar ser golpeado por un disco) ni del Director del Torneo (por ejemplo, las señales acústicas para anunciar cancelaciones por mal tiempo).
- D. No se permite que los jugadores estén acompañados de animales durante el juego, excepto aquellos que provean algún tipo de servicio.
- E. Todos los jugadores deberán realizar y aprobar el examen de conocimiento de las reglas de la PDGA que se encuentra disponible online antes de participar en cualquier evento PDGA Elite Series, PDGA National Tour y PDGA Major. El examen está basado en las reglas oficiales de disc

3.1-3.3 Página 10

golf de la PDGA y en el manual de competición de la PDGA.

F. La PDGA se reserva el derecho a determinar y asegurar el cumplimiento de acciones disciplinarias contra sus miembros y jugadores, tomando medidas tales como la aplicación de un periodo de vigilancia durante la participación en eventos de la PDGA, la inhabilitación para participar en algún evento o incluso la expulsión como miembro de la PDGA. Para más información al respecto, léanse los documentos publicados en www.pdga.com.

3.2 Ritmo de Juego

A. Todos los competidores deberán jugar sin retrasos injustificados y en todo momento intentarán seguir el ritmo de juego de los grupos que les preceden. Los jugadores deberán moverse rápidamente al inicio del siguiente hoyo una vez terminado el anterior. Además, mientras se desplacen por el campo de juego no deberán provocar retrasos en el juego por entorpecer a otros jugadores.

B. Aquel jugador que este provocando retrasos innecesarios podrá ser sancionado por los árbitros. Véanse las Reglas de Juego de la PDGA, Sección 801.03 B sobre las penalizaciones por perdida excesiva de tiempo.

3.3 Mala Conducta del Jugador

A. La PDGA sigue una política muy estricta sobre el correcto comportamiento durante sus eventos, así como la corrección de los comentarios que se hagan a los medios de comunicación. Cualquier conducta que se estime poco profesional podrá estar sujeta a la descalificación por parte del Director del Torneo y también a posteriores acciones disciplinarias por parte de la PDGA.

B. Todos los jugadores deberán mostrar una actitud profesional y deportiva mientras

participen en eventos de la PDGA. Acciones que suponen una violación de dicha conducta son (aunque no las únicas):

- (1) Uso repetido de lenguaje soez.
- (2) Arrojar objetos en clara manifestación de enfado (excepto el disco cuando se vea claramente intención de jugar correctamente).
- (3) Mostrar falta de respeto a cualquier persona presente en el evento.
- (4) Vandalismo o destrucción tanto de objetos como animales o plantas.
- (5) Intentar hacer trampas.
- (6) Atacar físicamente o amenazar a cualquier persona presente en el evento.
- (7) Actividades que supongan una violación de cualquier tipo de leyes (locales, nacionales, del lugar donde se desarrolle el evento, etc.) Los Directores de Torneo podrán descalificar a un jugador basándose en la gravedad de su mala conducta. Podrán también dar un aviso previo al jugador si así lo consideraran apropiado.
- (8) La posesión de sustancias ilegales. El consumo de marihuana no está permitido en eventos de la PDGA, aún cuando se posea de autorización médica para ello.
- (9) El consumo excesivo de alcohol en el lugar del torneo.
- (10) La posesión de alcohol desde el inicio del juego hasta que el jugador entregue la tarjeta con sus resultados no está permitida. Si se observara lo contrario, ello podría acarrear la descalificación en cualquier evento de la PDGA de nivel B o superior. El Director del Torneo podrá, si así lo considera oportuno, dar una advertencia al jugador en lugar de

3.3-3.4 Página 11

proceder a su descalificación, siempre y cuando se trate de un evento de nivel C o inferior. Si un jugador ya hubiera esta advertido previamente en dicho evento, será descalificado inmediatamente.

- (11) Negarse claramente a seguir las reglas del juego durante la competición.
- (12) Obstruir o negarse a cooperar en la investigación por parte de un árbitro, acerca de la conducta del propio jugador o de otro jugador.
- (13) Intentar manipular la clasificación de un jugador jugando mal o retirándose deliberadamente.
- C. Los Directores de torneo deberán comunicar a la PDGA todas las descalificaciones lo más pronto posible.
- D. Los jugadores descalificados perderán sus premios tanto económicos como materiales, y no recuperarán su cuota de inscripción.
- E. Aquellos jugadores que exhiban una mala conducta estarán sujetos a acciones disciplinarias. Para más información visitar la página www.pdga.com/discipline.

3.4 Indumentaria

- A. Todas las violaciones del código de indumentaria serán consideradas una violación de cortesía bajo lo dispuesto en la sección 801.01 de las reglas oficiales de la PDGA.
- B. Todos los jugadores y personal del torneo deberán vestir una camiseta o polo.
- C. Todos los jugadores, caddies y personal del torneo deberán llevar calzado. Nadie podrá jugar descalzo. Se permite el uso de sandalias.

- D. El siguiente código de indumentaria para los jugadores se aplicará en todos los eventos PDGA Elite Series, PDGA National Tour y PDGA Major. La PDGA también recomienda que este código se aplique en eventos de la serie PDGA Super Tour e inferiores, aunque esta decisión dependerá del Director del Torneo:
- (1) Todos los jugadores de un evento de la PDGA, así como todo el personal deberán vestir de una manera adecuada y mantener una apariencia limpia y presentable en cualquier lugar del torneo y durante cualquier actividad del mismo.
- (2) Todos los jugadores deben llevar una camiseta o polo cubriendo su torso. Se consideran aceptables los polos con cuello y manga corta. No se permiten camisetas o polos sin mangas aunque las mujeres podrán usar camisetas y polos con cuello pero sin mangas.
- (3) Las camisetas de cuello redondo o de pico hechas de material especial de alta competición como 'Dry-fit', 'Cool-max', etc, están permitidas. El resto de camisetas sólo se permite para las categorías Junior y Amateur en las rondas preliminares, pero no en semifinales y finales.
- (4) Aquellas camisetas o polos cuyo largo exceda del bajo del pantalón deberán de llevarse por dentro del mismo.
- (5) No se permite el uso de pantalones ni de camisetas o polos rotos. Esto incluye pantalones sin dobladillo y camisetas con agujeros de ventilación en el cuello.
- (6) Ninguna frase o logotipo ofensivo u obsceno podrá ser exhibido en la ropa. Los jugadores Junior no podrán lucir frases ni logotipos con referencias a alcohol, tabaco o drogas.

3.4-3.8 Página 12

(7) Este código de indumentaria será aplicado desde el comienzo al fin de todo evento, incluyendo todas las rondas.

(8) Aquellos jugadores que no pasen el corte, pero que deseen permanecer en el torneo, pasarán a formar parte del público general y este código no les afectará.

3.5 Carritos y Caddies

- A. Todos los jugadores deberán realizar a pie todos los desplazamientos durante las rondas de juego de un torneo de la PDGA, salvo que la organización proporcione carritos eléctricos de golf a todos los participantes.
- B. Los jugadores tienen la opción de traer un caddie o algún medio para transportar sus pertenencias. Los caddies están sujetos a todas las reglas de la PDGA, así como al código de indumentaria.
- C. Aquellos jugadores que opten por usar un caddie serán responsables de su conducta desde los dos minutos previos al comienzo de la primera ronda hasta el momento en que entreguen su tarjeta de resultados. Una mala conducta por parte del caddie podrá acarrear la descalificación o suspensión de ambos.
- D. Los jugadores deberán explicar a sus caddies que deben de mantener una distancia apropiada para evitar entorpecer el juego de otros.
- E. Para aquellos jugadores que deseen usar algún medio para transportar sus pertenencias, se permitirá el uso de bolsas para discos, sillas plegables y carritos que ellos mismos empujen. El uso de animales, bicicletas o dispositivos con motor, no estará permitido en eventos de la PDGA.

3.6 Relaciones del Jugador con los Medios de Comunicación y los Sponsors

A. Todos los jugadores deberán permitir a la PDGA y a sus agentes publicar fotografías y otro tipo de imágenes de su participación en eventos de la PDGA.

B. Todos los jugadores de las series Elite y Nacional, así como de otros eventos de importancia de la PDGA deberán estar disponibles para los medios de comunicación en todo momento salvo en los 30 minutos previos al comienzo de una ronda de competición.

3.7 Reglas Relativas a Comerciantes

A. El Director del Torneo podrá negar la entrada a cualquier comerciante al lugar del evento así como a sus aledaños.

- B. Si así fuera necesario, todos los sponsors/comerciantes tendrán la responsabilidad de obtener los permisos necesarios de las instancias pertinentes para poder estar presentes en el evento y deberán presentarlos a petición del Director del Torneo.
- C. El incumplimiento de estas reglas por parte del comerciante podrá acarrear acciones disciplinarias por parte de la PDGA.

3.8 Derechos y Deberes del Director del Torneo

La PDGA reconoce que la fuerza de dicha organización y la sostenibilidad del disc golf de competición dependen del compromiso entre la PDGA y el Director del Torneo. Para ayudar al Director del Torneo a realizar mejor su trabajo, la PDGA lo ha dotado de ciertos derechos. El Director del Torneo también está sujeto a ciertos deberes con los jugadores y con la propia PDGA, incluyendo los siguientes (aunque no son los únicos):

3.8 Página 13

- A. Cualquier miembro de la PDGA que desee organizar un evento oficial de la misma deberá superar un examen online sobre los procedimientos de un torneo antes de poder ser el Director. El examen está basado en los documentos Reglas de Juego y Manual de Competición de la PDGA.
- B. A todo Director de torneo se le podrá exigir antes de poder dirigir un torneo que firme un documento reconociendo que han leído las Reglas de Juego y el Manual de Competición de la PDGA, que están de acuerdo con todo lo estipulado en el mismo y que lo aplicarán en todo momento.
- C. Los Directores de torneo deben de hacer pública cierta información sobre la financiación de su torneo según estipulan las reglas de la PDGA. Una vez cumplido dicho requisito, no están obligados a hacer pública ninguna otra información sobre dicha financiación a no ser que así lo deseen ellos mismos.
- D. El Director de Torneo no podrá rehusar el servicio a una persona por motivos de raza, creencias, nacionalidad, sexo, religión u orientación sexual
- E. Los Directores de Torneo deberán acatar las acciones disciplinarias de la PDGA que estén en vigor.
- F. Cualquier problema que surja durante el desarrollo de un torneo, esté recogido o no en algún documento de la PDGA, incluyendo alegaciones de abuso de las responsabilidades por parte de un Director de Torneo, puede ser puesto en conocimiento de la PDGA a través del pertinente proceso disciplinario.



Traducción al español

Javier García Corrales Colaboradores: Raúl López-Cancio, Carlos Rio

Cuestiones sobre esta traducción Carlos Rio

mail: carlos@discosgolf.com

Todos los derechos de autor de este libro y de cualquier reproducción de sus contenidos pertenecen a la PDGA. Copias de este libro se venden para sufragar gastos de producción y pueden obtenerse en la oficina de la PDGA o en www.pdga.com

La PDGA es una organización sin ánimo de lucro baja la ley US IRC, sección 501(C)(4) y su oficina de negocio se encuentra en: Alamo Corporate Center 102 S. Tejan Street, Suite 800 Colorado Springs, CO 80903

La primera edición del manual de competición de la PDGA fue editada en Enero del 2007.

La segunda edición del manual de competición de la PDGA fue editada en Enero del 2010.

La tercera edición del manual de competición de la PDGA fue editada en Julio del 2011.

La cuarta edición del manual de competición de la PDGA fue editada en Enero del 2013.

©2013 PDGA Professional Disc Golf Association

Oficinas Administrativas de la PDGA

 $\label{local-commutation} International Disc Golf Center - 3828 \ Dogwood \ Lane - Appling, GA \ 30802$ www.pdga.com - www.pdgatore.com $office@pdga.com - +1.706.261.6342 - +1.706.261.6347 \ (FAX)$