

Fairness

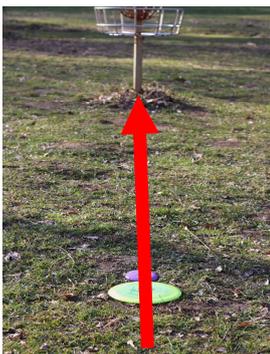
Diese Regeln wurden entwickelt um ein faires Spiel für alle Disc Golfer*innen zu fördern. Es ist immer diejenige Regel anzuwenden, die sich auf die jeweils zu beurteilende Situation am direktesten bezieht. Sollte ein fraglicher Punkt nicht durch die Regeln abgedeckt sein, muss die erforderliche Entscheidung unter dem Gesichtspunkt der Fairness erfolgen. Dabei wird oft eine logische Erweiterung der nächstliegenden Regel oder der in diesen Regeln verkörperten Grundsätze eine Orientierung für eine faire Entscheidungsfindung liefern.

Verfahren zur Einhaltung der Regeln

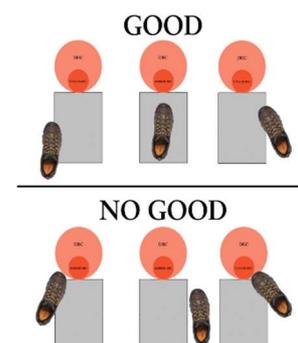
Die Spieler*innen werden in Gruppen eingeteilt und spielen Bahnen zusammen, um sicherzustellen, dass die Ergebnisse korrekt festgehalten werden und das Spiel regelkonform erfolgt. Jede Entscheidung, die von der Gruppe als Ganzes getroffen wird, muss von der Gruppenmehrheit getroffen werden.

Spielregeln

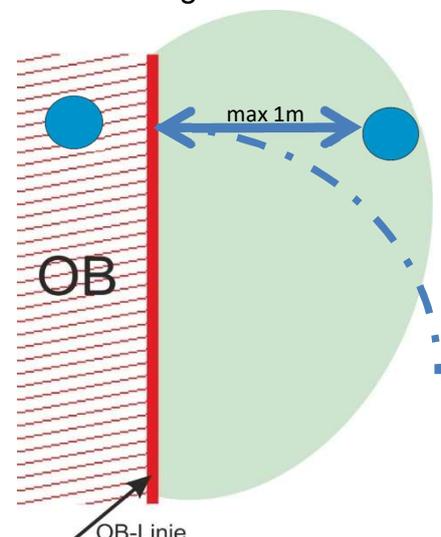
1. Jede Bahn beginnt mit dem Abwurf aus der Abwurfzone (Tee)
2. Wenn die Scheibe die Hand verlässt muss ein Abstützpunkt Kontakt zu der Oberfläche des Tees haben. Jeder Abstützpunkt außerhalb ist unzulässig und es ist ein Strafpunkt zu notieren. Der Wurf wird nicht wiederholt. Diese Regel gilt bei jedem Wurf.
3. Die Position der geworfenen Scheibe auf der Spieloberfläche markiert ihre Lage. Die Spieloberfläche ist grundsätzlich die Fläche auf der ein/e Spieler*in einen sicheren Stand finden kann.
4. Von der Lage aus wird der nächste Wurf ausgeführt, wobei der Abstützpunkt innerhalb eines 20cm breiten und 30cm langen Rechtecks in der „line of play“ ab Hinterkante Marker (vorher geworfene Scheibe oder Minimarker) liegen



muss. Die „line of play“ ist eine imaginäre Linie auf der Spieloberfläche, beginnend in der Mitte des Ziels und durch die Mitte des Markers laufend. Mit dem Minimarker wird die Vorderkante der vorher geworfenen Scheibe markiert.



5. Als Wurf gilt die Beschleunigung und das Loslassen einer Scheibe, mit dem Ziel die Position zu verändern.
6. Jeder Wurf, bei dem versucht wird die Lage einer Scheibe zum Beenden der Spielbahn zu verändern, wird gezählt.
7. An allen folgenden Bahnen beginnt derjenige, der an der vorherigen Bahn das niedrigste Ergebnis hatte, bei Gleichstand wird solange auf vorherige Bahnen geschaut bis eine Reihenfolge hergestellt ist.
8. Nachdem alle Spieler*innen abgeworfen haben, ist immer der/die entfernteste Spieler*in an der Reihe bis die Bahn beendet ist.
9. Einem Spieler bzw. einer Spielerin stehen zur Ausführung eines Wurfes maximal 30 sek. zur Verfügung. Dieser Zeitraum beginnt nachdem
 - der/die vorherige Spieler*in geworfen hat
 - der/die Spieler*in in vertretbarer Zeitspanne seine Scheibe erreicht hat
 - die Bahn spielbar und frei von Störungen ist.
10. Eine Bahn mit Pflichten (Mandatory) gibt den Weg der Scheibe zum Ziel vor, bzw schränkt die Möglichkeiten ein. Jedes Mandatory gibt vor, in welcher Weise die Scheibe das Objekt zu passieren hat. Möglich ist links, recht, darunter, darüber. Wird ein Mandatory verfehlt, wird ein Strafpunkt notiert und von einer Dropzone weiterspielt. Eine Dropzone ist eine durch den Turnirdirektor speziell für das Verfehlen eines Mandatories ausgewiesene Lage auf der Spielbahn.
11. Ist eine Lage näher als 10m zum Ziel, dann liegt sie im Putt-Bereich. Ein/e Spieler*in muss zeigen, dass er die volle Kontrolle über sein Gleichgewicht besitzt, bevor er sich nach einem Putt dem Korb nähert. Der Kontakt irgendeines Abstützpunktes, der näher am Ziel liegt als der hintere Rand der Marker-Scheibe, nachdem die Scheibe losgelassen wurde, stellt eine Standverletzung dar und wird mit einem Strafwurf geahndet.
12. Durch den Turnirdirektor wird der Spielbereich festgelegt. Ein Bereich in dem nicht gespielt werden soll gilt als OB-Bereich (out of bounds). Die Linie zwischen Spielbereich und OB-Bereich ist die OB-Linie, sie gehört zum OB. Kommt eine Scheibe im OB zur Ruhe wird ein Strafpunkt notiert. Der nächste Wurf wird von dem Punkt aus gespielt, wo die Scheibe die OB-Linie überquert hat. Die neue Lage ist einen Meter senkrecht zur OB-Linie einzunehmen.



13. Eine Bahn ist beendet, wenn der Spieler*in die Scheibe in den Zielkorb geworfen hat. Werfer*in muss die Scheibe loslassen, sie muss oberhalb des Auffangkorbs und unterhalb der Kettenaufhängung in das Ziel eindringen und gestützt vom Ziel zur Ruhe kommen.
Kommt die Scheibe auf dem Ziel (Oberhalb der Kettenaufhängung) zur Ruhe gilt die Bahn nicht als beendet.

14. Um das Ergebnis zu ermitteln müssen Scorekarten geführt werden. Hier werden alle Ergebnisse der einzelnen Spielbahnen notiert und am Ende zum Gesamtergebnis addiert. In das Gesamtergebnis gehen auch die Strafpunkte ein. Ziel ist es den Parcours mit möglichst wenig Würfeln zu absolvieren. Ausgefüllte Scorekarten sind unverzüglich nach Beenden der Runde beim Turnierdirektor abzugeben.