

PDGA.com

Professional Disc Golf Association's  
**Reglas Oficiales**  
de **Disc Golf**



Edición Española



**Ricky Wysocki**  
PDGA #38008



18

# Índice

	Página		Página
<b>800</b>	<b>Descripción del Juego</b> .....	<b>809</b>	<b>Otros Lanzamientos</b> ..... 13
	1	809.01	Lanzamiento Abandonado
<b>801</b>	<b>Aplicación de las Reglas</b> .....	809.02	Lanzamiento Provisional
	1	809.03	Lanzamiento de Práctica
801.01	Deportividad	<b>810</b>	<b>Interferencia</b> ..... 14
801.02	Aplicación de las Reglas	<b>811</b>	<b>Juego Erróneo</b> ..... 15
801.03	Apelaciones	<b>812</b>	<b>Cortesía</b> ..... 17
<b>802</b>	<b>Los Lanzamientos</b> ..... 3	<b>813</b>	<b>Equipamiento</b> ..... 18
802.01	El lanzamiento	813.01	Disco Ilegal
802.02	Orden de Juego	813.02	Dispositivo Ilegal
802.03	Tiempo Excesivo	<b>Apéndice A: Juego por Hoyos</b> ..... 20	
802.04	Lanzamiento de Salida	A.01	General
802.05	La Marca	A.02	Orden de Juego
802.06	Estableciendo la Marca	A.03	Penalizaciones
802.07	Postura	A.04	Tanteo
<b>803</b>	<b>Obstáculos y Alivios</b> ..... 6	A.05	Conceder
803.01	Movimiento de Obstáculos	A.06	Ganar la Partida
803.02	Alivio de Obstáculos	<b>Apéndice B: Juego por Parejas y por Equipos</b> ..... 21	
803.03	Dañando el Recorrido	B.01	General
<b>804</b>	<b>Itinerarios Regulados</b> ..... 7	B.02	Orden de Juego
804.01	Itinerarios y Elementos Obligatorios	B.03	Penalizaciones
804.02	Itinerarios Prohibidos	B.04	Marca
<b>805</b>	<b>Posiciones Reguladas</b> ..... 8	B.05	Formatos de Juego
805.01	Estableciendo una Posición	<b>Apéndice C: Recursos</b> ..... 25	
805.02	Disco por Encima de Dos Metros	<b>Apéndice D: Conversiones</b> ..... 25	
805.03	Disco perdido	<b>Apéndice E: Índice Alfabético</b> ..... 25	
<b>806</b>	<b>Áreas Reguladas</b> ..... 10	<b>Preguntas y Respuestas de las Reglas</b> .. 28	
806.01	Área de Pateo	<b>Resumen Cambios Reglamento</b> ..... 45	
806.02	Fuera de Límites (OB)		
806.03	Área Fortuita		
806.04	Área de Alivio		
806.05	Hazard		
<b>807</b>	<b>Completando el Hoyo</b> ..... 12		
<b>808</b>	<b>Tanteo</b> ..... 12		



# Reglas Oficiales PDGA de Disc Golf

## 800 Descripción del Juego

La finalidad del disc golf es completar el recorrido de un campo de juego en el menor número de lanzamientos posible. El recorrido está compuesto habitualmente por nueve o dieciocho hoyos, cada uno de ellos considerado como unidades de tanteo independientes.

El juego en cada **hoyo** comienza en la salida (tee), y termina en un objetivo (normalmente una canasta). Una vez que el jugador ha lanzado desde la salida, cada sucesivo lanzamiento se hace desde donde haya terminado el lanzamiento anterior. Una vez completado un hoyo el jugador se dirige al área de salida del siguiente, y así sucesivamente hasta que se hayan jugado todos los hoyos.

Los campos de disc golf normalmente se encuentran en zonas boscosas, con un terreno variado que proporciona obstáculos naturales para el vuelo del disco. El recorrido no debe ser alterado de ninguna manera por el jugador con el fin de disminuir la dificultad del hoyo. Los jugadores deben jugar con el recorrido en las condiciones iniciales, y lanzar el disco desde aquel lugar donde se encuentre, salvo en las excepciones recogidas en estas reglas.

## 801 Aplicación de las Reglas

### 801.01 Deportividad

- A. Estas reglas han sido creadas para promover el juego limpio entre todos los jugadores. Al usar estas reglas, los jugadores deben aplicar aquella que más se ajuste a cada situación. Si en algún momento una disputa no está cubierta por las reglas, la situación se resuelve aplicándose el principio de equidad. A menudo una extensión lógica de la regla existente más próxima, o los principios expresados en estas reglas, será una guía para determinar la decisión más justa.

## 801.02 Aplicación de las Reglas

- A. Los jugadores son distribuidos para jugar juntos en un **grupo** con el propósito de verificar el tanteo y asegurar que se juega siguiendo las reglas. Cualquier decisión tomada por el grupo se hace por mayoría.
- B. Se espera que los jugadores notifiquen una infracción de las reglas si esta ha ocurrido claramente. Las notificaciones deberán hacerse a la mayor brevedad posible para que así se pueda aplicar el reglamento (excepto para Juego Erróneo).
- C. Cualquier jugador puede notificar o confirmar una infracción de las reglas realizada por otro jugador de su grupo, informando a todos los jugadores de dicho grupo.
- D. La **advertencia** es el aviso inicial que se da a un jugador por infringir una regla y que provoca que éste sea susceptible de recibir una penalización por infracciones sucesivas de la misma regla. La notificación de una infracción de las reglas que resulte en una advertencia no tiene que ser confirmada para ser aplicada. Las advertencias no se acarrean de una ronda a otra, ni a un desempate (playoff).
- E. Una notificación emitida a un jugador por infringir una regla y que conlleve uno o más lanzamientos de penalización, puede ser únicamente aplicada si es confirmada por otro jugador del mismo grupo o por un Árbitro de Torneo. Un **lanzamiento de penalización** es un lanzamiento que se añade al tanteo del jugador, bien por una infracción del reglamento, o bien por tener que reubicar la marca del disco según lo indicado por una regla.
- F. Un **Árbitro de Torneo** o **Árbitro** es una persona que ha sido autorizada por el Director de Torneo para tomar decisiones con respecto al reglamento durante el juego. Un Árbitro puede notificar o confirmar una infracción de cualquier competidor. Una notificación emitida por un Árbitro no necesita ser confirmada para ser aplicada. Un Árbitro que está compitiendo no puede arbitrar en la categoría en la que compete.
- G. El **Director** es la persona a cargo del torneo o evento. El Director puede ser el Director de Torneo (DT), el Director del Campo, o el Director de Liga. Solo el Director puede descalificar a un jugador. Las decisiones que toma son definitivas.
- H. A un lanzamiento o acción que sea objeto de penalización bajo varias reglas, se le aplica la regla que conlleve el mayor número de lanzamientos de penalización. En caso de que conlleve el mismo número de lanzamientos de penalización, se aplica la regla que se haya infringido primero.

## 801.03 Apelaciones

- A. Cuando un grupo no se pone de acuerdo sobre una decisión del reglamento, se aplica la regla que resulte más beneficiosa para el lanzador.
- B. El jugador puede apelar una decisión de grupo a un Árbitro, o la decisión de un Árbitro al Director, siempre y cuando el jugador haya informado de su deseo de hacerlo al resto del grupo. Si un Árbitro o el Director están disponibles, el grupo debe apartarse mientras se tome una decisión acerca de su apelación, permitiendo a otros grupos continuar su juego.
- C. Si un Árbitro no se encuentra disponible inmediatamente, el lanzador puede realizar uno o varios lanzamientos provisionales por cada uno de los posibles escenarios estipulados en el reglamento, y posteriormente hacer una apelación a un Árbitro o al Director cuando sea oportuno.
- D. En el caso de que una decisión sea revocada, un Árbitro o el Director pueden ajustar el tanteo del jugador para reflejar la correcta interpretación de las reglas. Si es necesario, el Director puede requerir que el jugador repita uno o varios hoyos. Las decisiones adoptadas por el Director son definitivas.

## 802 Los lanzamientos

### 802.01 El lanzamiento

- A. Un **lanzamiento** es la propulsión de un disco que provoca un cambio en su posición. Se contabiliza cada lanzamiento que es llevado a cabo como un intento competitivo de cambiar la marca del disco.

### 802.02 Orden de Juego

- A. El orden de lanzamiento en la salida del primer hoyo del recorrido se establece por el orden en el que los jugadores estén listados en la/s tarjeta/s de tanteo.
- B. El orden de lanzamiento en las salidas sucesivas viene determinado por los resultados del hoyo anterior, de forma que el jugador con el menor tanteo lanza primero, y así sucesivamente. Los empates no alteran el orden de lanzamiento.
- C. Después de que todos los jugadores del grupo tengan una marca que no sea el área de salida, el jugador cuya marca esté más alejada del objetivo (el **jugador más alejado**) es el siguiente en el orden de lanzamiento.
- D. Si un jugador realiza un lanzamiento desde la misma marca, o un relanzamiento, ese jugador sigue siendo el siguiente en el orden de lanzamiento. Un **relanzamiento** (re-throw) es un lanzamiento adicional que se realiza desde la misma marca y que sustituye al lanzamiento original.

- E. Para facilitar el ritmo de juego, un jugador al que no le corresponda lanzar puede hacerlo si el jugador que tiene el turno está de acuerdo, o si el lanzamiento no afecta al jugador que tiene el turno.
- F. Lanzar cuando no corresponda supone una infracción de cortesía.
- G. Durante un torneo, ningún grupo de jugadores puede jugar antes del grupo que le precede a menos que se lo indique el Árbitro, o que dicho grupo precedente esté apartado completamente del recorrido de acuerdo con las reglas.

### 802.03 Tiempo Excesivo

- A. Un jugador ha tomado tiempo excesivo si está presente y no ha lanzado 30 segundos después de,
  - 1. haber lanzado el jugador anterior, y
  - 2. haber tenido suficiente tiempo para llegar hasta el lugar donde se halla el disco y establecer la marca, y
  - 3. ser el siguiente en el orden de juego, y
  - 4. encontrarse el área de juego despejada y libre de distracciones.
- B. Un jugador recibe una advertencia por la primera infracción de tiempo excesivo. Un jugador que tome tiempo excesivo tras haber sido advertido por ello durante la ronda, recibe un lanzamiento de penalización. Ver 811.F.5 para el caso de un jugador que está ausente cuando es su turno.

### 802.04 Lanzamiento de Salida

- A. Cada jugador comenzará el juego en un hoyo lanzando desde el área de salida o **salida** (tee). El **área de salida** es el área enmarcada por los bordes de una salida física, si existe. Si este no es el caso, es el área que se extiende tres metros perpendicularmente detrás de la línea de salida designada (tee line). La **línea de salida** es la línea en la parte frontal del área de salida, o línea entre los bordes exteriores de dos marcadores de salida.
- B. En el instante en que el disco es soltado, el jugador ha de tener al menos un punto de apoyo en el área de salida y todos los puntos de apoyo deben estar dentro del área de salida. El **punto de apoyo** es cualquier parte del cuerpo del jugador que está en contacto con la superficie de juego o con cualquier otro objeto que le sirva de apoyo, en el instante en que suelta el disco. El jugador puede tener un punto de apoyo fuera del área de salida antes y después de soltar el disco, pero nunca en el instante en que es soltado.
- C. Un jugador que infringe 802.04.B ha cometido una infracción de postura y recibe un lanzamiento de penalización.

## 802.05 La Marca

- A. La **marca** (lie) es el lugar sobre la superficie de juego en donde el jugador adopta una postura para realizar su lanzamiento. La **superficie de juego** es la superficie, generalmente el suelo, que sea capaz de soportar el peso del jugador y desde la cual se pueda adoptar una postura de lanzamiento razonable. Una 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 es tomada por el Director o por un Árbitro.
- B. La marca para el primer lanzamiento en un hoyo es el área de salida.
- C. Una zona de dropaje es una marca. La **zona de dropaje** es el lugar del recorrido, designado por el Director, desde el que en algunos casos se realiza un lanzamiento. El área de lanzamiento dentro de la zona de dropaje es marcada y jugada de manera similar a como se hace en el área de salida. Un área de salida puede ser usada como zona de dropaje.
- D. En los demás casos la marca es un rectángulo de 20 cm de ancho por 30 cm de largo, centrado en la línea de juego y detrás del borde trasero del disco marcador. La **línea de juego** es la línea imaginaria en la superficie de juego que va desde el centro del objetivo (canasta, mando,...) hasta el centro del disco marcador. El **disco marcador**, o **marcador**, es el disco utilizado para establecer la marca según lo estipulado en 802.06.

## 802.06 Estableciendo la Marca

- A. La posición de un disco lanzado que esté sobre la superficie de juego y dentro de sus límites, establece la marca (lie).
- B. De forma alternativa, el jugador puede establecer la marca colocando un mini disco marcador sobre la superficie de juego, tocando con la parte frontal del disco lanzado y en la línea de juego. Un **mini disco marcador** es un pequeño disco, no utilizado para lanzar, que cumple las especificaciones técnicas de la PDGA para los mini discos marcadores (PDGA Technical Standards).
- C. Cuando el disco lanzado no se encuentra dentro de los límites de la superficie de juego, o si la marca tiene que ser cambiada de posición por razones reglamentarias, el jugador debe establecer su marca colocando un mini disco marcador de acuerdo con la regla pertinente.
- D. Establecer la marca de otra forma distinta que las expuestas anteriormente supone una infracción de marca. El jugador recibe una advertencia por la primera infracción de marca. Un jugador recibe un lanzamiento de penalización por cada una de las siguientes infracciones de marca que realice durante la ronda.

## 802.07 Postura

- A. Si la marca ha sido establecida con un disco marcador, en el instante en que el disco es soltado, el jugador debe,
1. tener al menos un punto de apoyo en la marca, y
  2. no tener ningún punto de apoyo más cerca del objetivo que la parte posterior del disco marcador, y
  3. tener todos los puntos de apoyo dentro de los límites del recorrido.
- B. Una zona de dropaje se juega como un área de salida. Ver 802.04.B.
- C. Un jugador que no cumple con 802.07.A ó 802.07.B comete una infracción de postura y recibe un lanzamiento de penalización.

## 803 Obstáculos y Alivios

### 803.01 Movimiento de Obstáculos

- A. Un jugador debe elegir la postura de lanzamiento que provoque el menor desplazamiento de cualquier obstáculo que sea parte permanente o integral del recorrido. Una vez se adopte la postura, el jugador no puede mover un obstáculo para hacerse un hueco que facilite el movimiento de lanzamiento. Se considera legal si en el movimiento de lanzamiento de un jugador se causa un movimiento incidental de un obstáculo.
- B. El jugador no puede desplazar ningún obstáculo del recorrido salvo las siguientes excepciones:
1. Un jugador puede mover obstáculos fortuitos que están en, o tras la marca del disco. Un **obstáculo fortuito** es cualquier elemento o conjunto de desechos sueltos (como piedras, hojas, ramitas, o ramas rotas que ya no formen parte del árbol), o cualquier elemento designado por el Director.
  2. Un jugador puede solicitar que se muevan otras personas o sus pertenencias.
  3. Un jugador puede restaurar el equipamiento del recorrido a su orden de funcionamiento adecuado, incluida la retirada de obstáculos.
- C. Un jugador que mueva cualquier obstáculo del recorrido, a excepción de los aquí expuestos, recibe un lanzamiento de penalización.

### 803.02 Alivio de Obstáculos

- A. Un jugador puede tomarse un alivio para los siguientes obstáculos que están en, o tras la marca del disco: vehículos con motor, insectos o animales peligrosos, gente, o cualquier área o elemento designado por el Director. Para aliviarse, el

jugador puede establecer una nueva marca que está en la línea de juego, más alejada del objetivo, y en el punto más cercano que le proporciona alivio.

- B. Si un objeto grande y sólido impide al jugador establecer una postura legal detrás de su disco marcador, o impide marcar un disco por encima o por debajo de la superficie de juego, el jugador puede establecer una nueva marca inmediatamente detrás de ese obstáculo, en la línea de juego.
- C. Un jugador que se toma un alivio distinto de los anteriormente especificados, recibe un lanzamiento de penalización.
- D. Un jugador puede elegir en cualquier momento aliviarse, siempre y cuando informe de su intención al resto del grupo. La marca puede entonces ser cambiada estableciéndose una nueva marca más lejana al objetivo y sobre la línea de juego. Un lanzamiento de penalización es añadido a la tarjeta del jugador.
- E. No se añade lanzamiento de penalización si el alivio opcional es tomado tras una penalización debida a un disco fuera de límites (OB) o debida a un disco por encima de los dos metros.

### 803.03 Dañando el Recorrido

- A. Un jugador que dañe intencionadamente alguna parte del recorrido, recibe dos lanzamientos de penalización. También puede ser descalificado del torneo de acuerdo con el apartado 3.03 del Manual de Competición.

## 804 Itinerarios Regulados

### 804.01 Itinerarios y Elementos Obligatorios

- A. Un **itinerario obligatorio** limita la trayectoria que el disco puede tomar hacia el objetivo. Se determina por uno o varios elementos obligatorios. Cada **elemento obligatorio** (mando) indica el itinerario obligatorio por el que la trayectoria del disco debe sobrepasar dicho elemento: izquierda, derecha, por encima o por debajo. Los mandos más comunes son el **mando simple**, que determina un itinerario obligatorio a la izquierda o a la derecha, el **mando doble**, que determina un itinerario obligatorio entre dos mandos simples, y el **mando doble de altura restringida**, que añade un límite superior a un mando doble.

### 804.02 Itinerarios Prohibidos

- A. Líneas de Mando
  - 1. La **línea de mando** es una línea sobre la superficie de juego marcada por el Director para indicar cuándo un disco ha fallado un mando.
  - 2. Si no se ha marcado ninguna línea para un mando simple, la línea obligatoria está definida por una línea recta que se extiende indefinidamente desde el

centro del mando por el lado incorrecto, perpendicularmente a la línea que conecta el mando con el mando previo o, si no hubiera ningún mando previo, con el área de salida.

3. Si no han sido marcadas líneas para un mando doble, entonces hay dos líneas obligatorias, una por cada uno de los mandos. Ambas líneas están definidas conforme a lo descrito para mandos simples.
  4. Un mando doble también puede estar restringido en altura, en cuyo caso hay una tercera línea conectando los dos mandos, con el lado incorrecto ya sea por encima o por debajo de dicha línea.
- B. Un lanzamiento ha fallado un mando si, desde la dirección de la salida, este cruza una línea de mando completamente y se detiene sin volver a cruzar dicha línea (un lanzamiento o secuencia de lanzamientos que cruza la línea en ambas direcciones se considera que no ha cruzado la línea de mando).
- C. Un jugador que realiza un lanzamiento que falla el mando recibe un lanzamiento de penalización. La marca para el siguiente lanzamiento es la zona de dropaje establecida para ese mando o, si no se ha establecido una zona de dropaje para el mando, la marca anterior.
- D. El mando más cercano cuya línea de mando está cruzada por la línea de juego (línea entre la marca y el objetivo), se considera el objetivo para aplicar cualquier regla referente a marca, postura, obstáculos y alivio, con una sola excepción: 806.01 Área de pateo (Green).

## 805 Posiciones Reguladas

### 805.01 Estableciendo una Posición

- A. Un disco lanzado establece una **posición** en el momento en que se detiene (en el momento que está en reposo).
- B. Un disco se considera que se ha detenido cuando deje de moverse. Un disco que caiga sobre ramas o sobre el agua se considera detenido cuando se está moviendo únicamente como resultado del movimiento 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 está en la superficie de juego directamente por debajo o por encima del disco.
- D. Si el disco lanzado se rompe en pedazos, aquel más grande es el que determina la posición.

## **805.02 Disco por Encima de los Dos Metros**

- A. La **regla de los dos metros** se refiere a las reglas recogidas en 805.02. No está en vigor a menos que el Director declare que sí está en vigor. El Director puede estipular que la regla está en vigor para todo el recorrido, para algunos hoyos en particular, y/o para elementos individuales.
- B. Si la regla de los dos metros está en vigor, cuando un disco se detiene en un lugar situado a más de dos metros de altura sobre una superficie que está dentro de límites (medido desde el suelo hasta la parte que esté a menor altura del disco), el jugador recibe un lanzamiento de penalización. La posición del disco se establece directamente debajo del disco, sobre la superficie de juego.
- C. Un disco que está apoyado en la canasta del hoyo en juego no está sujeto a esta regla.
- D. Si el lanzador mueve el disco antes de que se haya tomado una decisión definitiva, se considera que el disco se ha detenido por encima de dos metros.

## **805.03 Disco Perdido**

- A. Un disco se declara perdido si un jugador no lo puede localizar transcurridos tres minutos desde su llegada al lugar en donde se cree que está. Cualquier jugador del grupo o un Árbitro puede empezar a contabilizar los tres minutos, y debe informar a los demás de que el tiempo ha comenzado.
- B. Todos los jugadores del grupo deben ayudar en la búsqueda del disco. Negarse a ello es una infracción de cortesía.
- C. Un jugador cuyo disco ha sido declarado perdido recibe un lanzamiento de penalización. El siguiente lanzamiento es realizado desde la marca previa. Si en el hoyo se ha designado una zona de dropaje para los discos perdidos, el jugador puede lanzar desde la zona de dropaje en lugar de hacerlo desde la marca previa.
- D. Si antes de la finalización del torneo se descubre que un disco que había sido declarado perdido ha sido retirado o cogido por alguien, entonces se descuentan dos lanzamientos del tanteo del jugador en ese hoyo.
- E. Si se ha designado una zona de dropaje para discos perdidos, el Director puede permitir a los jugadores dirigirse directamente a dicha zona con una penalización de dos lanzamientos.

## 806 Áreas Reguladas

### 806.01 Área de Pateo

- A. 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** (pateo).
- B. Después de que el jugador suelta el disco al efectuar un putt (pateo), el jugador debe demostrar un control total del equilibrio detrás del disco marcador antes de avanzar hacia el objetivo. Un jugador que no es capaz de lograrlo comete una infracción de postura y recibe un lanzamiento de penalización.

### 806.02 Fuera de Límites (OB)

- A. Un área **fuera de límites** (out-of-bounds, OB) es un área designada por el Director desde la que no se puede lanzar un disco ni adoptar una postura. La línea de fuera de límites forma parte de dicha área. Cualquier área del recorrido que no está fuera de límites, está **dentro de límites**.
- B. Un disco está fuera de límites (OB) si su posición está clara y completamente rodeada por un área fuera de límites.
- C. Un disco que no puede ser encontrado se considera fuera de límites si existe algún indicio convincente de que el disco terminó en un área fuera de límites. En ausencia de tales indicios, se considera el disco como perdido y se actúa conforme a lo estipulado en la regla 805.03.
- D. Un jugador cuyo disco está fuera de límites recibe un lanzamiento de penalización. El jugador puede realizar el siguiente lanzamiento desde:
  - 1. la marca previa, o,
  - 2. una marca establecida con el disco marcador en la superficie de juego en cualquier punto sobre una línea de un metro que es perpendicular a la línea de fuera de límites en el punto donde el disco estuvo por última vez dentro de límites, o,
  - 3. si no se puede establecer una marca perpendicular como la descrita en el punto anterior, desde una marca en la superficie de juego en el punto más cercano al lugar donde el disco estuvo por última vez dentro de límites, y que esté hasta un metro de distancia de cualquier área de fuera de límites.

Las alternativas enumeradas anteriormente para un área fuera de límites pueden ser limitadas por el Director únicamente bajo la aprobación del Tour Manager de la PDGA.

A criterio del Director, el jugador puede escoger adicionalmente hacer su siguiente lanzamiento desde:

4. la zona de dropaje designada, o
  5. una marca establecida con el disco marcador colocado en la superficie de juego en cualquier punto que esté sobre una línea de hasta un metro que es perpendicular a la línea de fuera de límites en el punto más cercano a la posición del disco.
- E. Si la posición del disco lanzado está dentro de límites a menos de un metro de la línea de fuera de límites (línea de OB), la marca puede trasladarse a un punto cualquiera en una línea que se extiende perpendicularmente desde el punto más cercano de la línea de fuera de límites y que pasa por el centro del disco.
- F. La línea de fuera de límites representa un plano vertical. Cuando la marca está a menos de un metro de la línea de fuera de límites, el alivio de un metro se puede tomar desde cualquier punto hacia arriba o hacia abajo del plano vertical.
- G. Si se ha designado una zona de dropaje para un área fuera de límites, el Director puede permitir a los jugadores que avancen directamente a dicha zona a cambio de dos lanzamientos de penalización.
- H. Si un jugador desplaza el disco antes de que haya sido tomada una decisión sobre si el mismo se encuentra dentro o fuera de límites, se considera que el disco está fuera de límites.

### **806.03 Área Fortuita**

- A. Un **área fortuita** es una masa de agua fortuita o cualquier área designada específicamente como fortuita por el Director antes de la ronda. **Agua fortuita** es aquella masa de agua que esté dentro de los límites del recorrido, y que no ha sido declarada en juego de forma explícita por el Director.
- B. Para tomar un alivio en un área fortuita, el jugador puede desplazar la marca del disco a aquel lugar que, sin aproximarse más al objetivo, esté en la línea de juego en el punto más cercano que proporcione alivio (a no ser que el Director haya concedido un mayor alivio fortuito).

### **806.04 Área de Alivio**

- A. Un **área de alivio** es un área designada por el Director desde la cual no puede jugarse un disco, o cualquier otra área dentro de límites donde los jugadores tienen prohibida su entrada por ley. Un área de alivio se juega como un área de fuera de límites (OB) con la excepción de que no hay lanzamiento de penalización para el jugador cuyo disco termine en ella.

### **806.05 Hazard**

- A. Un **hazard** es un área designada por el Director que acarrea un lanzamiento de penalización.

- B. Un disco está en un hazard si su posición está clara y completamente rodeada por hazard.
- C. Un jugador cuyo disco haya caído en un hazard recibe un lanzamiento de penalización. La marca no será reubicada.
- D. Si un jugador mueve el disco antes de que se decida si el mismo se encuentra en un hazard, se considera que el disco está en un hazard.

## 807 Completando el Hoyo

- A. El **objetivo** (target) es un dispositivo cuyo propósito es determinar claramente la finalización de un hoyo. Un objetivo del tipo **canasta** está diseñado para atrapar los discos y se compone generalmente de bandeja, cadenas y un soporte para cadenas montado en un cilindro central. Otro tipo de objetivo puede ser un objeto (un **blanco**) que generalmente tiene delimitada una diana.
- B. Para completar un hoyo en una canasta, el jugador debe lanzar el disco y este debe entrar en la canasta por encima de la bandeja y por debajo del soporte de las cadenas, y acabar reposando dentro de la canasta.
- C. Para completar un hoyo en un blanco, el jugador debe lanzar el disco y este debe golpear el área marcada en el blanco.

## 808 Tanteo

- A. El jugador que encabece la lista es el principal responsable de recoger la(s) tarjeta(s) de tanteo del grupo.
- B. Los jugadores de un grupo se reparten proporcionalmente la labor de anotar el tanteo, a no ser que uno de los jugadores o un anotador voluntario quiera apuntar más y eso sea aceptado por todos los jugadores del grupo.
- C. Después de completar cada hoyo, el anotador apunta el tanteo de cada jugador del grupo de un modo que quede claro para todos los jugadores del mismo. Las advertencias o lanzamientos de penalización se anotarán junto con el tanteo del hoyo.
- D. El tanteo para un jugador en un hoyo es el número total de lanzamientos, incluyendo los lanzamientos de penalización. El tanteo total de la ronda es la suma de los tanteos de todos los hoyos, más cualquier lanzamiento de penalización. El uso de cualquier tipo de anotación distinto a un número para anotar el tanteo (incluida la omisión de tanteo) está sujeta a penalización como se describe en 808.G.2.
- E. Si hay algún desacuerdo con el tanteo que un jugador facilita, el grupo revisa el hoyo e intenta llegar al tanteo correcto. Si el grupo no puede lograr consenso en

el tanteo del jugador, han de buscar la ayuda de un Árbitro o del Director tan pronto como sea posible. Si todos los jugadores del grupo acuerdan que un tanteo es incorrecto, el tanteo puede corregirse antes de que la tarjeta sea entregada.

- F. Todos los jugadores son responsables de entregar sus tarjetas de tanteo en los 30 minutos siguientes a la **finalización de la ronda**, que es cuando el último grupo del campo ha completado su último hoyo y ha tenido un tiempo razonable para entregar su tarjeta. Si no se entrega la tarjeta de tanteo a tiempo, se añaden dos lanzamientos de penalización al tanteo de cada jugador que figure en la tarjeta.
- G. Después de que se haya entregado la tarjeta de tanteo, la puntuación es definitiva excepto en las siguientes circunstancias:
  - 1. Lanzamientos de penalización pueden ser añadidos o eliminados hasta que el Director declare terminado el torneo, o se hayan repartido todos los premios.
  - 2. Si el tanteo es incorrecto, incorrectamente anotado, u omitido, se añaden dos lanzamientos de penalización al tanteo total correcto. Esos lanzamientos de penalización no se añaden cuando el tanteo se ha corregido por otro tipo de infracciones, después de que el jugador haya entregado una tarjeta de tanteo correcta.

## 809 Otros Lanzamientos

### 809.01 Lanzamiento Abandonado

- A. Un jugador puede elegir abandonar un lanzamiento declarando su intención al grupo. El lanzamiento abandonado más un lanzamiento de penalización se contabilizan en el tanteo del jugador, y el jugador lanza desde la marca desde la que se hizo el lanzamiento abandonado. Los lanzamientos de penalización vinculados al lanzamiento abandonado son descartados.

### 809.02 Lanzamiento Provisional

- A. Un **lanzamiento provisional** es un lanzamiento extra que no se añade al tanteo de un jugador si finalmente no se utiliza para completar el hoyo. El jugador debe informar al grupo que un lanzamiento es provisional antes de realizarlo.
- B. Los lanzamientos provisionales son usados:
  - 1. Para ahorrar tiempo. Un jugador puede declarar un lanzamiento provisional en cualquier momento si:
    - a. El estado de un disco no se puede determinar rápidamente porque puede ser disco perdido, estar fuera de límites o haber fallado un mando; y

- b. El grupo está de acuerdo en que un lanzamiento provisional puede ahorrar tiempo.

El lanzador continúa luego el juego desde el lanzamiento, de los dos realizados, que el grupo o un Árbitro consideren que es la marca correcta.

2. Para apelar una decisión cuando hay diferentes marcas resultantes. Se puede realizar un conjunto de lanzamientos provisionales para completar un hoyo como parte de una apelación cuando un jugador en el grupo no está de acuerdo con una decisión grupal y un Árbitro no está disponible, o si un jugador en el grupo desea apelar la decisión de un Árbitro. Las puntuaciones de ambos conjuntos de lanzamientos se anotan. Una vez que se ha resuelto la apelación, solo se contabiliza el tanteo del conjunto correcto de lanzamientos.

### **809.03 Lanzamiento de Práctica**

- A. Un **lanzamiento de práctica** es cualquier lanzamiento que no se ha realizado como un intento competitivo de cambiar la marca, excepto si es un lanzamiento que se hace para dejar a un lado un disco que no se va a usar o para devolver un disco a un jugador, y que vuelan menos de cinco metros en el aire. La caída de un disco no es un lanzamiento de práctica. Los lanzamientos de práctica no se tienen en cuenta.
- B. Un jugador recibe un lanzamiento de penalización por hacer un lanzamiento de práctica.

### **810 Interferencia**

- A. Si un disco lanzado se ha movido después de haberse detenido dentro de los límites de la superficie de juego, se reemplaza al lugar donde se detuvo por primera vez, según lo acordado por el grupo. Un disco lanzado que se haya detenido en otro lugar no necesita ser reemplazado, y su posición se basa en dónde se detuvo por primera vez, según lo acordado por el grupo.
- B. Un disco marcador que se ha movido se reemplaza a su ubicación original, según lo acordado por el grupo.
- C. Un disco lanzado que golpea a una persona o animal se juega desde donde se detenga por primera vez.
- D. Un disco lanzado cuya trayectoria ha sido alterada intencionadamente recibe una posición en el punto de contacto, según lo acordado por el grupo. El lanzador puede elegir jugar desde la marca resultante, o abandonar el lanzamiento sin penalización.
- E. Un jugador que interfiere intencionadamente un disco de cualquiera de las siguientes maneras, recibe dos lanzamientos de penalización:

1. Alterar la trayectoria de un disco lanzado (salvo para evitar un daño); o,
  2. Mover u ocultar un disco lanzado o un disco marcador (que no sea en el proceso de identificación, recuperación, marcado o en aquello que permita el apartado 810.H).
- F. Si un jugador o su equipamiento interfiere con su propio lanzamiento, el jugador recibe un lanzamiento de penalización. El disco se juega desde donde se detuvo por primera vez. Ver 810.E para interferencia intencionada.
- G. Los jugadores no deben detenerse o dejar su equipamiento donde pueda ocurrir una interferencia con un disco en juego. Un jugador puede solicitar que otros jugadores se muevan ellos mismos o su equipamiento si cualquiera de ellos puede interferir con el lanzamiento. Negarse a hacerlo es una infracción de cortesía.
- H. Un disco en juego que fue lanzado por otro jugador y se detiene en, o detrás de la marca, puede ser apartado. Después de que el jugador ha lanzado, el disco del otro jugador se reemplaza al lugar donde reposaba, según lo acordado por el grupo.

## 811 Juego Erróneo

- A. Es responsabilidad del jugador realizar el recorrido correctamente. Antes de que el juego comience, se espera que los jugadores asistan a la **reunión de jugadores** para poder enterarse de todas las condiciones especiales que puedan existir en el recorrido, tales como hoyos extra, áreas de salida alternativas, emplazamiento alternativo de hoyos, áreas fuera de límites, mandos y zonas de dropaje.
- B. **Juego erróneo** ocurre 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. Si el juego erróneo se ha descubierto después de que la tarjeta de tanteo ha sido entregada, el jugador recibe dos lanzamientos de penalización.
- D. Juego erróneo no es una infracción de postura ni tampoco un lanzamiento de práctica.
- E. Un jugador que durante el recorrido juegue erróneamente de forma intencionada para beneficiarse de ello, puede ser descalificado de acuerdo con el apartado 3.03 del Manual de Competición.
- F. Tipos de juego erróneo:
1. Marca Incorrecta. El jugador ha lanzado desde una marca que no es la marca correcta. Por ejemplo, el jugador ha:

- a. salido desde una área de salida que no es el área de salida correcta para el hoyo en juego, o
- b. lanzado desde otra marca que la establecida por el disco lanzado previamente, o
- c. jugado un disco fuera de límites como si estuviera dentro de límites, o
- d. lanzado desde una marca establecida por un lanzamiento previo que falló un mando.
- e. lanzado un disco en un área de alivio como si ésta no fuera un área de alivio.

Si no se ha realizado ningún otro lanzamiento desde que se jugó erróneamente, ese lanzamiento se descarta y el jugador lanza desde la marca correcta y recibe un lanzamiento de penalización. Si se ha realizado un lanzamiento adicional tras el lanzamiento erróneo, el jugador continúa el juego y recibe dos lanzamientos de penalización por el juego erróneo.

2. Objetivo Incorrecto. El jugador ha completado el juego en un objetivo que no corresponde al hoyo en juego. Si no se ha realizado ningún otro lanzamiento con posterioridad, el juego continúa desde dicha marca. Si el objetivo es una canasta, el disco se encuentra por encima de la superficie de juego y el jugador procede de acuerdo con lo establecido en 805.01 C. Si el jugador ha salido en el área de salida del siguiente hoyo es penalizado con dos lanzamientos por haber jugado el hoyo equivocado.
3. Hoyo Incompleto. El jugador ha terminado la ronda, o ha lanzado en un hoyo, sin haber completado el anterior. El tanteo para el hoyo sin finalizar es el número de lanzamientos realizados más uno para completar el hoyo y dos más de penalización por juego erróneo. No completar hoyos intencionadamente es motivo de descalificación.
4. Jugar en el Orden Incorrecto. El jugador ha completado un hoyo en orden incorrecto. El jugador continúa completando el recorrido 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, se le añaden al total dos lanzamientos de penalización por juego erróneo. Se mantiene el tanteo conseguido en los hoyos completados.
5. Hoyo Incompleto por Llegar Tarde o por Incomparecencia. Si un jugador no está presente para lanzar cuando es su turno en el orden de lanzamiento, y permanece ausente durante al menos 30 segundos, el jugador no realiza más lanzamientos en el hoyo. El tanteo del jugador para el hoyo es par más cuatro. **Par** es el tanteo determinado por el Director que se esperaría que un discgolfista experto hiciera en un hoyo dado, jugando sin errores y bajo

condiciones climáticas normales. Consulte el apartado 1.05.E del Manual de Competición para determinar la llegada tardía.

6. Hoyo Omitido. La ronda ha finalizado y el jugador ha descuidado jugar uno o varios hoyos. El jugador recibe un tanteo de par más cuatro por cada hoyo omitidos.
7. Hoyo Incorrecto. El jugador ha completado un hoyo que no forma parte del recorrido en esa ronda, en lugar de otro hoyo que sí formaba parte del mismo. Dos lanzamientos de penalización son añadidos al tanteo del jugador en el hoyo.
8. Hoyo Extra. El jugador ha completado un hoyo que no forma parte del recorrido en esa ronda. Dos golpes de penalización serán añadidos al tanteo de dicho jugador. Los lanzamientos realizados en el hoyo extra son ignorados.
9. Hoyo o Grupo Incorrecto. El jugador ha comenzado a jugar en un hoyo o en un grupo distinto al que se le asignó. El jugador continúa jugando y se añaden dos lanzamientos al tanteo del jugador para el primer hoyo jugado.

## 812 Cortesía

- A. Un jugador no debe:
1. Efectuar un lanzamiento si este puede dañar a alguien o distraer a otro jugador, o
  2. Efectuar un lanzamiento si no es su turno y sin permiso, o si puede golpear a otro jugador, o
  3. Distraer o comportarse de forma antideportiva, como puede ser,
    - a. Gritar, a no ser que sea para avisar a otra persona de que puede ser golpeada por un disco,
    - b. Utilizar lenguaje soez,
    - c. Golpear o lanzar equipamiento propio o ajeno, o elementos del recorrido o del campo,
    - d. Moverse o hablar mientras está lanzando otro jugador,
    - e. Avanzar más allá del jugador más lejano, o
  4. Colocar equipamiento de tal forma que pueda distraer a otro jugador o interferir con un lanzamiento, o
  5. Arrojar basura, incluidas colillas de cigarrillos, o
  6. Molestar a otros jugadores con el humo de su tabaco.

- B. Un jugador debe:
1. Llevar a cabo acciones previstas en el reglamento como:
    - a. Ayudar a buscar un disco perdido, y
    - b. Mover equipamiento si le es requerido, y
    - c. Llevar el tanteo correctamente.
  2. Observar a los compañeros de grupo lanzar para garantizar el cumplimiento de las reglas y para poder ayudar en la búsqueda de discos.
- C. Un jugador que infrinja una norma de cortesía recibe una advertencia, y es penalizado con un lanzamiento por cualquier otra sucesiva infracción dentro de la misma ronda. Una infracción de una norma de cortesía puede ser señalada o secundada por cualquier jugador afectado, o por un Árbitro. Un jugador que infrinja repetidamente las normas de cortesía durante una ronda está expuesto a la descalificación por parte del Director.

## 813 Equipamiento

### 813.01 Disco ilegal

- A. Los discos usados durante el juego deben 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 de fabricación o arañazos. Discos que estén lijados en exceso o con pintura de un grosor visiblemente exagerado, son ilegales. Añadir elementos diseñados para facilitar la búsqueda del disco como por ejemplo cintas, elementos luminosos o tiza en polvo, está únicamente permitido si el Director ha declarado juego nocturno o en nieve.
- C. Un disco rajado o perforado es ilegal.
- D. Un disco que sea cuestionado por un jugador o por un Árbitro, es ilegal salvo que posteriormente sea aprobado por el Director.
- E. Un jugador que lance un disco ilegal durante el juego, recibe dos lanzamientos de penalización. Un jugador que lance repetidamente un disco ilegal durante una ronda está expuesto a la descalificación, según lo estipulado en el apartado 3.03 del Manual de Competición de la PDGA.
- F. Todos los discos usados en la competición, excepto los discos marcadores, deberán estar convenientemente marcados. Un jugador recibe una advertencia la

primera vez que realice un lanzamiento con un disco sin marcar. En lanzamientos sucesivos, por cada uno de ellos, recibe un lanzamiento de penalización.

## 813.02 Dispositivo Ilegal

- A. Durante una ronda un jugador no debe usar ningún dispositivo que le ayude de forma directa en los lanzamientos, a excepción de aquellos que reduzcan o protejan rozaduras 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 están permitidos. Objetos como toallas o almohadillas pueden 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 es ilegal salvo que sea posteriormente aprobado por el Director.
  - C. Un jugador recibe dos lanzamientos de penalización si es observado utilizando un dispositivo ilegal durante una ronda. Un jugador que utilice repetidamente un dispositivo ilegal durante una ronda está expuesto a la descalificación según lo estipulado en el apartado 3.03 del Manual de Competición de la PDGA.
- 

### Apéndice A

## Juego por Hoyos

### A.01 General

- A. En la modalidad de **juego por hoyos** (match play), dos jugadores compiten uno contra otro con el objetivo de ganar cada uno de los hoyos de la ronda. El jugador que gane más hoyos es el vencedor de la partida.
- B. Se usan las Reglas de Juego de la PDGA (que describen la modalidad de **juego por lanzamientos** o medal play) excepto cuando sean sustituidas por estas reglas.
- C. Una pareja de rivales juegan en un grupo con al menos otra pareja o con un Árbitro.

### A.02 Orden de Juego

- A. El orden de juego de las parejas sigue el indicado en la tarjeta de tanteo.
- B. Entre los componentes de las parejas de juego, el jugador que aparece en el primer lugar en la tarjeta de tanteo realiza el primer lanzamiento en el primer hoyo. En hoyos posteriores, lanza primero el jugador que ha ganado el hoyo anterior. Los empates no cambian el orden de juego.

### **A.03 Penalizaciones**

- A. Únicamente el jugador adversario puede dar una advertencia o notificar una infracción. Cualquier jugador del grupo o un Árbitro puede confirmar dicha notificación.
- B. Penalizaciones y advertencias señaladas entre hoyos se aplican en el siguiente hoyo.

### **A.04 Tanteo**

- A. El tanteo en el juego por hoyos (match play) se hace basándose en el jugador que haya ganado más hoyos en un momento dado. La partida comienza con los jugadores empatados, o **todos empatados** (all square). A medida que avanza la partida el jugador que lleva más hoyos ganados está **arriba** (up) con ese número de hoyos, mientras que su contrincante está **abajo** (down) con el mismo número de hoyos.
- B. Un jugador gana un hoyo al completarlo con menos lanzamientos que su contrincante. El jugador que ha ganado el hoyo recibe un tanteo de 1, el otro jugador no recibe tanteo, indicado en la tarjeta por un guión. Si los dos jugadores terminan el hoyo con el mismo tanteo, el hoyo se considera **empatado** y ninguno de ellos recibe tanteo.
- C. Un jugador puede preguntar a su contrincante cuántos lanzamientos ha utilizado en el hoyo en juego. Si su contrincante miente, pierde el hoyo en cuestión.

### **A.05 Conceder**

- A. Un jugador puede conceder la partida antes del final de la misma. Su contrincante consigue entonces ganar la partida.
- B. Un jugador puede conceder un hoyo en cualquier momento antes del final del mismo. Su contrincante gana dicho hoyo.
- C. Un jugador puede conceder el siguiente lanzamiento de su contrincante. Con dicho lanzamiento se considera que se ha completado el hoyo.
- D. Una pareja de jugadores pueden acordar que empatan el hoyo en juego.
- E. No es posible declinar o retirar una concesión.

### **A.06 Ganar la Partida**

- A. Cuando un jugador se encuentra arriba con una cifra que supera el número de hoyos restantes, dicho jugador ha ganado la partida.
- B. Si una pareja de jugadores está empatada al término de la partida, la partida se considera un empate. El Director decide si se lleva a cabo el desempate, y cómo.

## Apéndice B

# Juego por parejas y por equipos

### B.01 General

- A. Una pareja está formada por dos jugadores. Es posible jugar formatos alternativos con diferentes tamaños de los equipos extrapolando las normas de este reglamento.

B. Se usan las Reglas de Juego PDGA a no ser que sean sustituidas por estas.

### B.02 Orden de Juego

- A. El orden de juego en el primer hoyo es el orden de los equipos especificado en la(s) tarjeta(s) de tanteo. En hoyos posteriores lanza primero el equipo con el mejor tanteo en el hoyo anterior. Los empates no cambian el orden de juego.
- B. Cuando todos los equipos se encuentran en una marca diferente a la del área de salida, el equipo que se encuentra más alejado del objetivo será el primero en lanzar.
- C. Los miembros de un equipo que lanzan desde la misma marca pueden lanzar en cualquier orden.

### B.03 Penalizaciones

- A. Las penalizaciones aplicadas a un lanzamiento se aplican únicamente al miembro del equipo que realizó dicho lanzamiento. Otras advertencias o penalizaciones se consideran que son del equipo en conjunto y se aplican al equipo independientemente del formato de juego.
- B. Cualquier lanzamiento que no pueda mejorar el tanteo del equipo se considera un **lanzamiento extra** (extra throw). El equipo que realiza un lanzamiento extra recibe una advertencia por la primera infracción y un lanzamiento de penalización por infracciones posteriores de cualquier miembro del grupo.

### B.04 Marca

- A. En formatos de juego en los que ambos miembros del equipo lanzan desde la misma marca, el miembro del equipo que lance desde una marca diferente a la que ha utilizado el primer miembro del equipo, recibe un lanzamiento de penalización por juego erróneo.
- B. Una marca utilizada por ambos miembros del equipo ha de ser establecida con el mismo disco marcador. No hacerlo constituye una infracción de marca.
- C. Si una marca utilizada por ambos miembros del equipo ha sido reubicada por cualquier razón, ambos miembros del equipo deben jugar desde la nueva marca.

## **B.05 Formatos de Juego**

### **A. *Mejor Lanzamiento (Best Throw)***

1. Los dos jugadores del equipo lanzan desde el área de salida. El equipo escoge cuál de las dos posiciones va a utilizar en el siguiente lanzamiento. Ambos jugadores lanzan desde la marca escogida, y así sucesivamente.
2. El equipo completa un hoyo cuando uno de los miembros del equipo ha completado dicho hoyo.
3. El tanteo del equipo en un hoyo es el número de lanzamientos realizados desde las marcas escogidas, más cualquier penalización recibida.
4. Si un equipo recoge un disco lanzado antes de escoger la marca o de establecer la marca con el disco marcador, el equipo no puede escoger ese lanzamiento. Si el equipo recoge los dos discos lanzados antes de establecer la marca, el segundo disco recogido se recolocará en su posición original según lo acordado por el grupo, y el equipo en cuestión juega desde la marca resultante.
5. Si un miembro del equipo se ausenta, llega tarde o abandona la partida, el otro miembro del equipo puede seguir jugando pero no se realizan lanzamientos en representación del jugador que no está presente. Un jugador que llega tarde puede incorporarse únicamente entre hoyos.

### **B. *Mejor Lanzamiento Modificado [Modified Best Throw]***

1. Mejor Lanzamiento Modificado se juega de la misma forma que la modalidad de Mejor Lanzamiento pero en este formato el Director de Torneo puede establecer un límite en cuanto a los lanzamientos de salida de los miembros del equipo. El equipo recibe una penalización de dos lanzamientos cada vez que excede dicho límite.

### **C. *Peor Lanzamiento [Worst Throw]***

1. Los dos jugadores del equipo lanzan desde el área de salida. El equipo contrario es quién escoge cuál de las dos posiciones ha de utilizar en el siguiente lanzamiento el equipo que ha lanzado, con el objetivo de aumentar el tanteo del equipo en ese hoyo. Ambos jugadores lanzan desde la marca escogida por el equipo contrario, y así sucesivamente.
2. Un equipo completa un hoyo cuando todos sus jugadores completan dicho hoyo desde la misma marca.
3. El tanteo del equipo en un hoyo es el número de lanzamientos realizados desde las marcas jugadas, más cualquier penalización recibida.

4. Si un equipo levanta un disco lanzado o establece una marca antes de que el otro equipo haya escogido la marca, el disco se desplaza a su posición original según considere el grupo. Entonces el equipo rival escoge como la marca para el disco movido entre la marca resultante de mover el disco, la marca del otro disco original, y la marca previa.
5. Si los contrincantes escogen una marca claramente favorable, el equipo puede ser descalificado por el Director.
6. Si uno de los miembros del equipo se ausenta, llega con retraso, se retira o es descalificado, el equipo al completo es descalificado.

**D. Peor Lanzamiento Modificado [Tough Throw]**

1. La modalidad de Peor Lanzamiento Modificado se juega de la misma forma que Peor Lanzamiento, con la diferencia de que el hoyo se completa si uno de los jugadores del equipo lo completa.

**E. Lanzamiento Alternativo [Alternate Throw]**

1. Cada equipo decide qué jugador realiza el primer lanzamiento en el primer hoyo. El jugador que no ha lanzado lo hace desde la marca del lanzamiento de su compañero, y así sucesivamente.
2. Un equipo completa el hoyo cuando uno de sus miembros lo completa.
3. El tanteo del equipo en un hoyo es el número de lanzamientos realizados más cualquier penalización recibida.
4. Un lanzamiento realizado por el miembro incorrecto se considera juego erróneo y conlleva una penalización de un lanzamiento. El lanzamiento no se considera válido y lanza el jugador apropiado. Si se ha realizado un lanzamiento adicional después de que el miembro del equipo incorrecto ha lanzado, el equipo recibe dos lanzamientos de penalización, y el juego sigue.
5. Cuando se hace un relanzamiento desde la misma marca, dicho lanzamiento tiene que ser realizado por el mismo jugador.
6. Un equipo recibe un tanteo de par más cuatro por cada hoyo en el que un miembro del equipo haya llegado retrasado o no haya estado presente. Si uno de los componentes del equipo se retira o es descalificado, el equipo por completo es descalificado.

**F. Lanzamiento Alternativo Modificado [Modified Alternate Throw]**

1. La modalidad de Lanzamiento Alternativo Modificado se juega de la misma forma que la de Lanzamiento Alternativo pero en este formato el Director puede decidir el miembro de cada equipo que realiza el primer lanzamiento en cada hoyo.

## G. **Mejor Tanteo [Best Score]**

1. Cada miembro de un equipo juega el hoyo de forma individual.
2. Un equipo completa un hoyo cuando un miembro del equipo completa el hoyo con el tanteo potencialmente más bajo para el equipo.
3. El tanteo de un equipo en un hoyo es el tanteo más bajo realizado por uno de sus miembros, incluyendo las penalizaciones recibidas por dicho jugador más las recibidas por el equipo.

## H. **Mejor Tanteo con Lanzamiento Alternativo [Best Score Alternate Throw]**

1. Cada miembro del equipo lanza desde el área de salida. Luego, cada miembro del equipo lanza desde la marca que resulta del lanzamiento del otro miembro del equipo, y así sucesivamente.
2. Un equipo completa un hoyo cuando una de las secuencias de lanzamientos alternativos completa el hoyo con el menor tanteo potencial para el equipo.
3. El tanteo del equipo en un hoyo es el tanteo más bajo de las dos secuencias de lanzamientos alternativos más cualquier penalización recibida por el jugador o por el equipo.

### Apéndice C **Recursos**

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

**Preguntas y Respuestas sobre reglas:**

[pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-QA](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-QA)

**Manual de Competición:**

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

**Listado de Campos:**

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

**Estándares técnicos:**

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

### Apéndice D **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.

**Sistema Métrico      Sistema Inglés**

10 metros .....	32 pies 10 pulgadas
3 metros .....	9 pies 10 pulgadas
2 metros .....	6 pies 6 pulgadas
1 metro .....	3 pies 3 pulgadas
30 centímetros .....	1 pie
20 centímetros .....	8 pulgadas
1 centímetro .....	½ pulgadas

## Apéndice E

# Índice Alfabético

Abajo.....	[A.04.A]
Advertencia .....	[801.02.D]
Agua fortuita.....	[806.03.A]
Árbitro de torneo.....	[801.02.F]
Árbitro .....	[801.02.F]
Área de alivio.....	[806.04.A]
Área de salida.....	[802.04.A]
Área fortuita .....	[806.03.A]
Arriba.....	[A.04.A]
Canasta.....	[807.A]
Dentro de límites .....	[806.02.A]
Director .....	[801.02.G]
Disco Marcador.....	[802.05.D]
Elemento obligatorio .....	[804.01.A]
Empatado.....	[A.04.B]
Finalización de una ronda ..	[808.F]
Fuera de límites .....	[806.02.A]
Grupo.....	[801.02.A]
Hazard .....	[806.05.A]
Hoyo.....	[800]
Itinerario obligatorio .....	[804.01.A]
Juego Erróneo.....	[811.B]
Juego por hoyos.....	[A.01.A]
Juego por lanzamientos.....	[A.01.A]
Jugador más alejado.....	[802.02.C]
Lanzamiento de penalización .....	[801.02.E]
Lanzamiento de práctica ....	[809.03.A]
Lanzamiento extra.....	[B.03.B]
Lanzamiento provisional.....	[809.02.A]
Lanzamiento .....	[802.01.A]
Línea de Juego .....	[802.05.D]
Línea de mando.....	[804.02.A.1]
Línea de salida.....	[802.04.A]
Mando doble de altura restringida .....	[804.01.A]
Mando doble.....	[804.01.A]
Mando simple.....	[804.01.A]
Marca .....	[802.05.A]
Marcador .....	[802.05.D]
Medal play.....	[A.01.A]
Mini disco marcador .....	[802.06.B]
Objetivo .....	[807.A]
Obstáculo fortuito.....	[803.01.B.1]
Par .....	[811.F.5]
Posición .....	[805.01.A]
Punto de apoyo .....	[802.04.B]
Putt.....	[806.01.A]
Regla de los 2 metros .....	[805.02.A]
Relanzamiento .....	[802.02.D]
Reunión de Jugadores.....	[811.A]
Salida (tee).....	[802.04.A]
Superficie de Juego.....	[802.05.A]
Todos empatados.....	[A.04.A]
Zona de dropaje .....	[802.05.C]

# PDGA



PROFESSIONAL  
DISC GOLF  
ASSOCIATION

## Copyright

Todos los derechos de autor de este documento pertenecen a la PDGA. Copias de este libro son vendidas para cubrir los costes de producción y podrán obtenerse en una oficina de la PDGA o en [www.pdgastore.com](http://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

## Oficinas Administrativas de la PDGA

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

## Créditos

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

Conrad Damon (presidente)  
Steve West  
Shawn Sinclair  
Peter Bygde  
Rick Voakes  
Neil Crellin  
Harold Duvall  
John Hernlund  
Diseño y tipografía: Neal Dambra  
Fotos de portada: Stuart Mullenberg

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

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

## Traducción al español

Carlos Rio y Raúl López-Cancio Martínez  
Cuestiones sobre esta traducción:  
Carlos Rio  
mail: [carlos@crkdiscgolf.com](mailto:carlos@crkdiscgolf.com)

# Preguntas y Respuestas de las Reglas

## Aplicación de las Reglas

PR-APL-1

*¿Hay un orden de prioridad que determine qué infracción se tiene en cuenta si se producen varias a la vez?*

Sí. La infracción que acarree la penalización más severa es la que se aplica. En el caso de que haya varias que acarreen la misma penalización, se aplica aquella que haya ocurrido primero. Un lanzamiento no puede ser penalizado por más de una infracción.

PR-APL-2

*Cuando se han producido varias infracciones en un único lanzamiento, ¿cómo puedo determinar qué regla se infringió primero, dado que una regla no se ha infringido hasta que el disco se detiene?*

El significado de "primero" en la regla es el entendimiento común de cuándo el disco entra por primera vez en un estado en el que infringe una regla. Un par de reglas que comúnmente pueden ser infringidas en un solo lanzamiento son el Fuera de Límites (OB) y el Mando. En ese caso se compararía cuándo cruzó el disco por última vez el OB con cuándo cruzó la línea de mando y se juega lo que ocurra primero.

PR-APL-3

*¿Puedo apelar una decisión que se tomó sobre otro jugador de mi grupo?*

Sí. El jugador afectado puede elegir jugar lanzamientos provisionales.

PR-APL-4

*Mi grupo cree que mi disco está fuera de límites (OB), pero yo creo que no está claro. ¿La duda beneficia al jugador, no? Estoy a salvo, ¿verdad?*

El beneficio de la duda solo entra en juego en caso de desempate cuando el grupo no puede tomar una decisión, por ejemplo si dos jugadores ven el disco dentro de límites y dos lo ven en OB. Si la mayoría de tu grupo piensa que es OB, entonces es OB.

PR-APL-5

*Mi grupo tomó una decisión que resultó ser incorrecta. Decidieron que mi disco estaba dentro de límites cuando en realidad era OB, así que jugué desde una marca incorrecta. ¿Me penalizan?*

Tal vez. Depende del DT. Puedes ser penalizado por el OB porque esa es la decisión correcta para ese lanzamiento. Sin embargo, no deberías ser penalizado por haber jugado desde una marca incorrecta (juego erróneo), ya que jugaste de acuerdo con la decisión de tu grupo. Si hay dudas sobre si una decisión es correcta, deberías considerar jugar un lanzamiento provisional.

PR-APL-6

*¿Qué reglas se aplican si estoy jugando en un torneo no sancionado o en cualquier otra ronda que no sea PDGA?*

Si estás jugando en un evento donde se comunica que se aplican las reglas de la PDGA, entonces se aplican las Reglas de Disc Golf de la PDGA, independientemente de que el evento sea o no sancionado por la PDGA. El Manual de Competición sólo se aplica a eventos PDGA. Si no se ha hecho ningún anuncio con respecto a las reglas, puedes jugar según las reglas acordadas por tu grupo o por los participantes del evento, incluidas las reglas de la PDGA.

PR-APL-7

***¿Qué pasa si no hay un Director de Torneo?***

Todos los torneos sancionados por la PDGA tienen Director de Torneo. Para eventos no sancionados o juego informal, si alguien tiene autoridad sobre los jugadores, ellos pueden asumir las responsabilidades del Director. Si nadie quiere ser el Director, entonces tendrá que jugarse sin algunas de las funciones del Director. Por ejemplo, puede que no haya apelaciones de decisiones grupales. Algunas funciones del Director pueden estar disponibles de otras maneras. Por ejemplo, que la señalización del recorrido sea la que te indique en qué orden jugar los hoyos, dónde está el fuera de límites y otras cosas que normalmente se tratan en la reunión de los jugadores o en el libro del caddie (caddie book).

PR-APL-8

***Todos los componentes de mi grupo tienen el título de árbitro. Ciertas reglas requieren de dos jugadores en un grupo, o un árbitro, para hacer un arbitraje. Puesto que todos somos árbitros, ¿puede ser tomada la decisión por uno de nosotros?***

No. Para hacer arbitrajes durante el torneo, tú debes haber sido autorizado por el Director como Árbitro de Torneo. Aprobar el examen no te convierte en un Árbitro de Torneo (referido en las reglas como un Árbitro). Además, los Árbitros tienen restricciones para los arbitrajes dependiendo de si están jugando o no. Un Árbitro (incluido el DT) que está jugando no puede actuar como Árbitro único para los arbitrajes que afectan a los jugadores en su categoría. Un Árbitro que no juega puede ser la única persona para hacer un arbitraje donde así lo indican las reglas. Un ojeador (spotter) puede hacer arbitrajes (por ejemplo, con respecto a la posición de un disco que ha salido fuera de límites) si también son Árbitros. Si no lo son, su opinión debe considerarse como una contribución dentro de una decisión grupal.

PR-APL-9

***Cuando no se usa un lanzamiento (por ejemplo un lanzamiento abandonado, un lanzamiento provisional no utilizado, un lanzamiento que fue interferido, o un lanzamiento descartado en el juego por parejas), los lanzamientos de penalización debidos a ese lanzamiento se ignoran. ¿Qué penalizaciones son esas, exactamente?***

Lanzamientos de penalización para fuera de límites, hazard, mando fallado, más de dos metros, postura, marca, tomar un alivio indebido, o disco perdido. Se aplican todas las demás penalizaciones y advertencias.

PR-APL-10

**¿Se pueden utilizar vídeos u otros medios como prueba para hacer un arbitraje?**

La política de la PDGA es que las pruebas en vídeo solo se pueden usar para documentar la mala conducta del jugador tal y como se define en el apartado 3.03 del Manual de Competición. Una prueba de mala conducta del jugador puede ser evaluada en cualquier momento por el Comité Disciplinario de PDGA. No se permite ningún otro uso de vídeos u otros medios con el fin de tomar decisiones durante el desarrollo del torneo.

## Lanzamiento

PR-LANZ-1

**La mano con la que lanzo el disco chocó contra una rama de un árbol durante el movimiento de mi brazo al efectuar el lanzamiento, cayendo el disco al suelo y rodando más adelante que mi marca. ¿Eso se considera un lanzamiento?**

No. Un lanzamiento comienza cuando el disco avanza en la dirección deseada. Un disco caído o golpeado antes o durante el movimiento de lanzar el disco no cuenta como lanzamiento.

PR-LANZ-2

**¿Hay alguna restricción sobre cómo lanzar el disco? Por ejemplo, ¿puedes lanzar solamente jabalinas (overhand)?**

No hay restricciones sobre cómo tirar el disco. Puedes lanzarlo de revés, de derecha, de jabalina (overhand), de pulgar (thumber) o por cualquier otro medio que se te ocurra. Puedes tirarlo con el pie si quieres.

## Tiempo Excesivo

PR-TIE-1

**Si el siguiente jugador en lanzar está ausente, ¿pueden los otros jugadores continuar lanzando? ¿Eso le da al jugador ausente más tiempo para aparecer?**

No. El siguiente jugador en lanzar al ausente puede hacerlo después de haber esperado 30 segundos. Si el jugador ausente no ha llegado para entonces, se anota par más cuatro en ese hoyo (en esencia, ese jugador llega tarde al hoyo, algo similar a llegar tarde a su hoyo de inicio).

## Saliendo del hoyo

PR-SAL-1

**¿Cómo se indican las áreas de salida?**

Los directores pueden usar varios métodos para indicar las áreas de salida y las zonas de dropaje. Un recorrido puede tener más de un tipo de área de salida (tee). En caso de duda, pregúntele al Director. Estas son algunas formas comunes de designar áreas de salida: si se proporciona una plataforma de salida artificial y no tiene marcas, el área de salida es el área que contrasta con su entorno en color,

material, altura y/o textura. Algunas salidas están construidas con una zona frontal donde finalizar el movimiento. El área frontal puede ser de un color diferente, o puede ser la parte de delante de una línea de salida marcada. La parte que está detrás del área de finalización del lanzamiento constituye el área de salida. Si se marca un contorno (ya sea una línea completa o parcial, o con cuatro marcas), el área de salida es el área dentro del contorno. Si se usan marcadores, el área de salida está definida por los bordes exteriores de los marcadores. Si no se proporciona un área de salida artificial, el área de salida se extiende tres metros perpendicularmente detrás de la línea de salida designada. Si existe una línea de salida, el área de salida incluye dicha línea marcada. Si dos marcadores de salida delimitan la línea de salida, el área de salida se extiende hacia adelante y hacia afuera hasta los bordes exteriores de los marcadores de salida. Si solo hay un cartel de salida, o una marca de salida, el área de salida está a un lado y detrás del cartel o de la marca.

PR-SAL-2

***Lancé mi disco desde una plataforma de hormigón elevada. Cuando lo solté, la parte delantera de mi pie estaba asomando por el borde frontal de la salida. ¿Fue eso una infracción de postura?***

No. La regla establece que todos los puntos de apoyo deben estar dentro del área de salida en el momento del lanzamiento. "Punto de apoyo" se refiere a cualquier punto del jugador que está en contacto con la superficie

de juego (en este caso, el área de salida), en lugar de una parte completa del cuerpo, como un pie. La parte del pie que asoma del borde frontal no es un punto de apoyo porque no está en contacto con la superficie de juego, por lo que no se ha producido ninguna infracción.

## Marca

PR-MAR-1

***Mi lanzamiento finalizó en un puente que cruza un arroyo que está señalizado como fuera de límites (OB). ¿Juego desde el puente, o es OB mi disco ya que está sobre el arroyo? ¿Qué pasa si estoy en el puente pero por encima de la tierra?***

Un puente es un ejemplo donde una superficie de juego se superpone verticalmente sobre otra superficie de juego. Cada superficie de juego se trata de manera independiente. El puente está dentro de límites a menos que el DT lo haya declarado como OB, independientemente de si otra superficie de juego por encima o por debajo es OB. Si la regla de los dos metros se ha declarado en vigor, esta no se aplica porque su disco está en la superficie de juego y no encima de ella. Estableces tu marca en el puente, y no hay penalización.

## Estableciendo la Marca

PR-EST-1

***Un jugador inexperto de mi grupo le dio la vuelta hacia adelante a su disco para así establecer la marca y lanzó desde allí. ¿Cómo se arbitra esto?***

Esa es una infracción de marca, ya que se usó un método inapropiado para establecer la marca. La primera infracción de un jugador tiene como resultado una advertencia.

PR-EST-2

***¿Puedo establecer mi marca con un mini y luego decidir colocar el disco original en su lugar y recoger el mini?***

No. Una vez que hayas recogido el disco lanzado, no podrás usarlo como marcador.

PR-EST-3

***Mi disco se ha quedado enganchado en un árbol, justo encima del tronco. ¿Cómo lo marco?***

Si hay espacio para marcar su disco directamente debajo de él, eso es lo que hace. Si no, marca en el primer punto disponible más alejado de la canasta y en la línea de juego.

## **Postura**

PR-POST-1

***Un punto de apoyo se define como "cualquier parte del cuerpo del jugador" que toque la superficie de juego. Sin embargo, casi siempre hay una capa de ropa entre el cuerpo del jugador y la superficie de juego, como por ejemplo, un zapato. ¿Eso cuenta?***

Sí. La frase "parte del cuerpo del jugador" debe interpretarse para incluir no solo la ropa sino también dispositivos de movilidad como bastones o muletas (siempre que proporcionen ayuda).

PR-POST-2

***¿Me puedo sujetar en una rama u otro objeto que esté detrás de mi marca mientras pateo?***

Sujetarse a algo que está detrás de su marca como apoyo no está prohibido por las reglas, siempre que el objeto esté dentro de límites. Pero este no debe moverse, ya que se requiere que adopte la postura que dé como resultado el menor movimiento posible de obstáculos en el recorrido. No te puedes sujetar en otra persona, ya que esa persona no es parte del recorrido.

PR-POST-3

***Nuestro campo tiene dos alcantarillas horizontales de escorrentía de agua de lluvia que salen desde el lateral de una colina hacia la calle de juego. Tienen unos 60 cm de diámetro y unas rejillas de metal en sus salidas que tienen huecos lo suficientemente grandes como para que entren discos pero no un jugador. Si un disco entra a una alcantarilla, ¿puede el jugador marcar en la ladera directamente sobre la ubicación de su disco que está en la alcantarilla, y hacerlo sin penalización alguna ya que el disco está debajo de la superficie de juego?***

Sí. El interior de la alcantarilla no es una superficie de juego, pero la ladera que se encuentra encima sí lo es. Si el DT no ha proporcionado una indicación sobre cómo jugar los discos que entran en estas alcantarillas, los jugadores pueden marcar en la ladera directamente encima de su disco, sin penalización.

PR-POST-4

***Tengo mi marca en un terreno cuesta arriba para un putt corto. ¿Puedo colocar mi pie trasero sobre la marca y mi pie delantero en el suelo delante de la marca, y luego levantar el pie delantero justo antes de soltar? Después de lanzar el disco, mi impulso me lleva detrás de la marca. Yo llamo a esto un putt "fade-away" (hacia atrás).***

Sí, eso está permitido. Tu postura fue legal cuando soltaste el disco y no pasaste tu marca (más cerca del hoyo) después de soltarlo.

## **Obstáculos y Alivios**

PR-OBS-1

***Mi disco terminó bajo una mesa de picnic. ¿Puedo jugar desde atrás? ¿Y encima?***

En general, no. Las mesas de picnic, y cualquier otro equipamiento del parque o campo, son obstáculos en el recorrido. Deben tratarse como cualquier otro obstáculo, por ejemplo, un arbusto o un árbol. Cómo jugar tu siguiente lanzamiento depende de la mesa de picnic. Si hay espacio para que puedas adoptar una postura debajo de ella, aunque sea poniendo la pierna bajo ella, eso es lo que hace. Si tu disco está encima de la mesa de picnic y hay espacio debajo, esta es una superficie sobre el suelo y entonces estableces la marca directamente debajo de él y juegas desde allí. Si el disco está en la parte superior y no hay espacio debajo (por ejemplo, una mesa de picnic sólida), juegas desde arriba si es razonable. De lo contrario, la mesa se trata como un obstáculo sólido y se

establece la marca detrás de ella, en la línea de juego.

PR-OBS-2

***Una rama rota grande (30 cm de diámetro y 2,5 m de largo) me molesta en mi postura. ¿Puedo moverla?***

Sí, si eres capaz de hacerlo. No hay límite en el tamaño de un obstáculo fortuito siempre que cumpla con la definición. Puedes moverlo mientras sea factible y lanzar dentro de los 30 segundos permitidos por la regla de Tiempo Excesivo.

PR-OBS-3

***Mi disco reposa debajo de una rama larga caída. La rama está claramente separada del árbol, y se extiende desde detrás de mi disco hacia adelante. ¿Puedo mover la rama?***

Sí. Si parte de la rama está en tu postura o en la zona de carrera previa tras tu marcador, tienes permitido moverla, incluso si otra parte de la rama está entre tu marca y la canasta.

PR-OBS-4

***Una rama rota y suelta cuelga justo detrás de mi marcador, lo que me dificulta establecer una postura. No está tocando el suelo. ¿Puedo moverlo? ¿Recibo alivio fortuito?***

No. Ya que no está en o detrás de tu marca (tu marca está en la superficie de juego), se considera como una rama sana y conectada al árbol. Tendrás que jugar alrededor de ella.

PR-OBS-5

***¿Puedo obtener alivio por plantas urticantes como la hiedra venenosa, el roble venenoso o las ortigas?***

No, a menos que el Director haya declarado alivio fortuito para ellas. Esas plantas afectan a los jugadores de manera diferente, y muy raramente presentan un riesgo grave para la salud. Si tu disco cae en esas plantas y no quieres jugar desde allí, puedes tomar un alivio opcional o abandonar el lanzamiento, a cambio de un lanzamiento de penalización.

PR-OBS-6

***¿Cómo puedo establecer mi marca cuando mi disco cae en una zona del recorrido que tiene vegetación protegida, delicada, valiosa o en peligro de extinción?***

El Director puede designar una zona como Fuera de Límites o Área de Alivio, en cuyo caso estableces tu marca de acuerdo a la regla pertinente. Si el Director no ha indicado nada especial en dicha zona, y está prohibido entrar en ella, entonces esta es un Área de Alivio y se juega de acuerdo a la regla aplicable. Ten en cuenta que siempre puedes tomar un alivio opcional, o abandonar el lanzamiento, con el coste de un lanzamiento de penalización.

PR-OBS-7

***¿Qué puedo hacer si estoy en una salida impracticable, insegura o mal señalizada?***

Si el problema con la salida es un obstáculo fortuito que no puede ser fácilmente eliminado (por ejemplo agua permanente) puedes usar una alivio fortuito y situarte detrás de la salida. No se dan ayudas en ningún otro tipo de situación adversa en la salida, aunque podrás colocar una toalla en el suelo si

así consigues una mejor tracción. Si la salida está mal marcada busca a un Árbitro o a un jugador de otro grupo, si es posible, para poder determinar los límites del área de salida.

PR-OBS-8

***Hay una gran tela de araña enfrente de mí, justo desde donde quiero lanzar. ¿Puedo quitarla?***

Solo si al menos parte de ella está en el suelo sobre o detrás de tu marca, en cuyo caso se considera como desecho y puede ser eliminada como un obstáculo fortuito. Si solo está en tu trayectoria de vuelo o no toca el suelo, no se puede mover.

PR-OBS-9

***Un jugador que toma un alivio de obstáculo o de un Área Fortuita puede retroceder a lo largo de la línea de juego hasta la primera marca disponible. ¿Cuál es el "mayor alivio" que el Director puede determinar?***

Un mayor alivio podría ser una zona de dropaje, un relanzamiento o la posibilidad de mover la marca. Alivio (mover la marca sin penalización) se concede para situaciones que están fuera de lo común, por lo que el Director tiene mucho margen para tratar situaciones excepcionales.

## **Itinerarios Regulados**

PR-ITI-1

***Mi lanzamiento fue más allá del mando por el lado incorrecto, luego rodó hacia atrás por el otro lado y terminó antes del mando. ¿He fallado el mando?***

Sí. La línea obligatoria solo se extiende en el lado incorrecto del mando. No hay línea en el lado correcto del mando, por lo que volver a ese lado no cambia el estado del lanzamiento. Has cruzado la línea y no la has vuelto a cruzar, así que has fallado el mando.

Nota: Si tu disco cruzó la línea de mando y regresó cruzándola de nuevo, tú no has fallado el mando. Una forma de pensar en los mandos es imaginar la trayectoria del disco como una cuerda. Tira de esa cuerda y ponla tensa, luego mira a qué lado del mando pasa.

PR-ITI-2

***Fallé el mando, y no está marcada ninguna zona de dropaje. ¿Cuál es mi marca?***

Vuelve a tu marca anterior.

PR-ITI-3

***Se ha marcado un mando en el tronco de un árbol, con la flecha apuntando hacia la izquierda. El tronco se divide en dos troncos principales. Mi disco pasó entre los dos troncos superiores. ¿He fallado el mando?***

No es una decisión fácil, porque el mando está mal definido. Tu grupo primero tendrá que decidir cuál es el mando, es decir, si uno de los dos troncos superiores es una continuación del inferior. Una vez que se haya determinado esto, tu grupo tendrá que decidir por qué lado de ese mando pasó tu disco.

## **Estableciendo una Posición**

PR-POS-1

***¿Cómo marco un disco en una ubicación inaccesible debajo de la superficie de juego, como por ejemplo una grieta? ¿Hay una penalización?***

Las reglas que se aplican a un disco por encima de la superficie de juego también se aplican a un disco por debajo de la superficie de juego. Si localizas tu disco en la grieta y no se puede adoptar una postura razonable allí, puedes establecer tu marca directamente encima de él sobre la superficie de juego, sin penalización. Si el punto directamente sobre el disco está en el aire o dentro de un objeto sólido, establece tu marca en el primer punto disponible a lo largo de la línea de juego.

## **Disco por encima de los 2 metros**

PR-2M-1

***¿Sigue vigente la regla de los dos metros?***

Por defecto la regla de los dos metros no está en vigor. El DT puede optar por ponerla en juego en la parte del torneo que elija, incluso sólo para obstáculos individuales. Si eso sucede, se tratará en la reunión de jugadores y/o en el libro de caddie.

PR-2M-2

***Un disco apoyado en la canasta no está sujeto a la regla de los dos metros. ¿Qué pasa con un disco apoyado en otro equipamiento del recorrido, como una salida o un letrero del campo?***

Este caso sí que está sujeto a la regla de los dos metros, ya que no es una canasta. La única excepción es la canasta del hoyo en juego, por lo que si de alguna manera tu disco se queda a más altura de dos metros en una canasta de otro hoyo, esto sí está sujeto a la regla de los dos metros.

PR-2M-3

***Un Árbitro dictaminó que mi disco estaba a más de dos metros de altura respecto a la superficie de juego antes de que llegara yo allí para echar un vistazo. Otro jugador quitó mi disco antes de que pudiera establecer la marca. La regla de los dos metros estaba en efecto. ¿Cuál es la decisión?***

Dado que lo ha dictaminado un Árbitro, se aplica la penalización de dos metros, y la marca se coloca directamente debajo de donde se ha quedado el disco, según lo determinado por el Árbitro y tu grupo.

## **Disco Perdido**

PR-PER-1

***Mi lanzamiento se dirigía hacia un lago fuera de límites cuando se perdió de vista, y nunca lo encontramos. ¿Lo juego como perdido, o como fuera de límites (OB)?***

Si tu grupo está de acuerdo en que hay evidencias convincentes de que el disco entró en el lago fuera de límites (OB), entonces se asume que eso es lo que sucedió, y lo juegas como OB. Si hay incertidumbre acerca de si entró en el lago, entonces lo juegas como perdido.

PR-PER-2

***Mi disco fue declarado perdido después de una infructuosa búsqueda de tres minutos. De regreso a mi marca anterior, encontramos el disco. ¿Ahora qué hago?***

Sigue siendo un disco perdido, continúa hacia tu marca anterior.

## **Área de Pateo**

PR-PAT-1

***Si estoy pateando frontalmente (straddle putting), ¿mi segundo pie tiene que estar posicionado perpendicularmente a mi marca?***

No, tu segundo pie puede estar tan cerca de la canasta como la parte trasera de tu marcador. Tu segundo pie no necesita estar justo al lado del pie que está detrás del marcador. De hecho, tu primer pie puede estar hasta 30 centímetros detrás del marcador (la longitud de la marca) y/o 10 centímetros a un lado (la mitad del ancho de 20 centímetros de la marca), lo que significa que tu segundo pie puede estar más cerca de la canasta. Simplemente no puede estar más cerca que la parte trasera de tu marcador. Recuerda también que la figura geométrica que nos indica la misma distancia a la canasta que la parte trasera de tu marcador es un círculo cuyo centro es la canasta.

## **Fuera de Límites**

PR-OB-1

***Mi driver favorito ha terminado fuera de límites (OB). ¿Puedo recogerlo para utilizarlo en mi siguiente lanzamiento?***

Sí, siempre y cuando realices tu siguiente lanzamiento dentro de los 30 segundos estipulados en la regla de Tiempo Excesivo.

PR-OB-2

***Mi lanzamiento de salida (drive) ha terminado fuera de límites en un lago que está rodeado por juncos altos. Un metro desde el lugar en que el disco estuvo por última vez dentro de límites, me sitúa en medio de los juncos. ¿Puedo volver a la salida?***

Sí, volver a la marca anterior es una de las posibles opciones cuando terminas fuera de límites. Alternativamente puedes declarar un lanzamiento abandonado con idéntico resultado. También puedes optar por tomar un alivio opcional en la línea de juego (sin que ello te suponga penalización), porque estarías tomando un alivio opcional tras recibir una penalización por OB. Esta sería seguramente tu mejor opción.

PR-OB-3

***Mi disco ha impactado en una valla flexible por el lado de fuera de límites. ¿Ha estado el disco brevemente dentro de límites si ha doblado la valla o si ha penetrado ligeramente en un hueco de la valla?***

No, la valla define un plano vertical que se flexiona cuando se flexiona la valla. Si el disco no ha quedado empotrado en la malla de la valla, dicha valla se considera una superficie impenetrable. Tu disco nunca ha estado dentro de límites durante el impacto con dicha valla.

PR-OB-4

***Mi disco ha terminado fuera de límites (OB). ¿Puedo utilizar la regla de alivio opcional para colocar mi marca en la línea de juego en lugar de a un metro de la línea de OB?***

Sí, el alivio opcional se puede utilizar sin penalización después de un lanzamiento que ha resultado en penalización y que requiera el emplazamiento de la marca (como por ejemplo OB o la regla de dos metros).

PR-OB-5

***Mi lanzamiento ha terminado al lado de un arroyo definido como OB. Es difícil ver si el disco está en el arroyo ya que no se aprecia bien su límite debido al barro y la hierba. Un jugador de mi grupo se ha acercado y ha presionado el disco para ver si estaba en el agua. Cuando otro jugador mueve mi disco, ¿se considera automáticamente que está dentro?***

No. Las reglas de interferencia y posición se basan en que el disco sea movido y no solamente tocado. El otro jugador no ha alterado la posición de tu disco, y además, a veces un disco tiene que ser manipulado para determinar su estatus o de quién es. Si tú mueves tu propio disco en posible OB, se convierte automáticamente en OB, pero no existe una regla que lo convierta automáticamente en dentro de límites cuando alguien lo mueve. Si eso sucede, devolverías tu disco a su posición original según lo acordado por el grupo.

PR-OB-6

***Un jugador de mi grupo ha hecho una falta de pie y su error ha sido señalado (y confirmado). Su lanzamiento había terminado fuera de límites (OB).***

***¿Recibe una advertencia, un lanzamiento de penalización, o dos lanzamientos de penalización?***

La primera infracción por falta de postura de un jugador siempre acarrea un lanzamiento de penalización. Aquí han tenido lugar varias infracciones. Normalmente la primera infracción que ocurre es la que cuenta. En este caso ha sido la de postura (aunque no importa porque ambas conllevan una penalización de un lanzamiento). No se lanza de nuevo, o sea que el disco se juega como OB. Como un jugador no puede ser penalizado por múltiples infracciones en el mismo lanzamiento, sólo recibe un lanzamiento de penalización.

PR-OB-7

***El reglamento indica que la marca puede ponerse basándose en la última posición en la que el disco ha cruzado la línea de OB. ¿En qué punto ocurre eso? Por ejemplo, un disco puede sobrevolar la línea de OB durante unos instantes. ¿Sería cuando parte del disco ha cruzado la línea, o cuando toda la superficie del disco la ha cruzado por completo?***

Cuando toda la superficie del disco ha cruzado la línea. Técnicamente hablando, ya que el disco tiene forma circular, siempre habrá un punto único de último contacto con la parte interior de la línea de OB. Ese sería el punto que utilizarías para poner tu marca.

## Áreas Fortuitas

PR-FOR-1

***Mi disco ha terminado en un arroyo que ha sido declarado como fortuito. ¿Puedo poner una piedra o una rama detrás de mi marca para no mojarme?***

Si decides no utilizar un alivio fortuito hacia atrás en la línea de juego, debes establecer la postura de la misma manera que en el resto del campo. El único caso en el que tienes permitido mover obstáculos es para retirar obstáculos fortuitos que estén en tu marca. Si no deseas jugar la marca como está, o tomar un alivio fortuito, puedes tomar un alivio opcional o abandonar tu lanzamiento, con una penalización de un lanzamiento.

PR-FOR-2

***El término “masa de agua” en la regla de alivio fortuito, ¿incluye hielo y nieve?***

No, “agua fortuita” según lo estipulado en el reglamento se interpreta normalmente como agua en su forma líquida. Las reglas no conceden alivio fortuito para hielo, nieve o incluso vapor, en el caso de que los encuentres. El Director puede definir hielo o nieve como obstáculos fortuitos, en cuyo caso podrían ser retirados si se encuentran en o detrás de la marca.

PR-FOR-3

***Mi grupo ha determinado que mi lanzamiento ha acabado en un charco de agua turbia, pero no somos capaces de encontrar el disco. ¿Utilizo un alivio fortuito o lo declaro perdido?***

Si el grupo está de acuerdo que el disco está en el charco, se daría por sentado que el disco se encuentra allí y podrías utilizar un alivio fortuito sin penalización alguna. Tu grupo tendría que ponerse de acuerdo en una marca hacia atrás en la línea de juego. Si el grupo no está seguro de que el disco se encuentra en el charco, se consideraría perdido.

## Completando el hoyo

PR-COM-1

***Si estoy al lado de la canasta, ¿tengo que completar el hoyo lanzando mi disco, o puedo colocarlo directamente en la bandeja?***

Puedes colocarlo en la bandeja, pero siempre soltándolo antes de recogerlo. Soltar el disco es parte del lanzamiento, por lo que solo tocar las cadenas o la bandeja con el disco no es suficiente para completar el hoyo.

PR-COM-2

***He hecho un putt y el disco se ha quedado encima del soporte superior de las cadenas de la canasta (corona). ¿Qué hago?***

No has completado el hoyo. Establece tu marca debajo del disco y continúa.

PR-COM-3

***Al realizar un putt, mi disco acabó en posición horizontal entre dos nudos de la parte superior de la bandeja, ¿es bueno el putt?***

Sí, siempre y cuando el disco haya entrado en la canasta de forma reglamentaria (por encima de la bandeja y por debajo de la corona).

PR-COM-4

***Todo mi grupo ha observado que mi putter de plástico blando ha entrado en la canasta a través de las rejillas de la bandeja sin atascarse, terminando dentro de la misma. Han dicho que el putt no es bueno, ¿tienen razón?***

Sí, un lanzamiento observado por el grupo o un árbitro, que entra en la canasta entre las rejillas de la bandeja o las de la corona, no se considera bueno incluso si termina en la canasta o las cadenas, ya que no ha entrado en el objetivo de forma correcta (por encima de la bandeja y por debajo de la corona). Si nadie ve el lanzamiento, por ejemplo en un hoyo ciego o muy lejano, se convierte en una decisión de grupo.

PR-COM-5

***Cuando pateo suelo impulsar mi pie trasero, me paro un par de segundos en posición de equilibrio sobre mi pie delantero y luego muevo mi pie trasero hacia adelante y continúo hacia la canasta. ¿Puede considerarse una falta de postura?***

Es difícil de decir. Tu grupo tendrá que tomar una decisión. Para demostrar equilibrio en el putt el jugador debe, tras soltar el disco, realizar algún movimiento que frene su inercia hacia la canasta. Por ejemplo: (1) hacer una pausa clara que demuestre equilibrio, (2) posar el pie trasero en el terreno detrás de la marca, ó (3) recoger el mini disco marcador. La clave está en mostrar equilibrio y control del cuerpo antes de moverse hacia delante. Lo mejor es no dejar ninguna duda, algo que es fácil si verdaderamente tienes

control del cuerpo tras haber soltado el disco.

PR-COM-6

***Mi disco acabó entre las cadenas y lo he dejado en ellas mientras el siguiente jugador realizaba su putt. Su disco ha golpeado al mío y lo ha sacado de la canasta. ¿Necesito realizar otro lanzamiento para completar el hoyo?***

No, cuando el disco se para dentro de la canasta has completado el hoyo. Puedes recoger tu disco e ir al siguiente hoyo.

PR-COM-7

***En un hoyo ciego he lanzado un disco estable que ha volado a mucha velocidad y ha rebotado en el suelo en dirección a la canasta. Cuando llegamos nos hemos encontrado con el disco encajado entre las rejillas de la bandeja. ¿Ha sido un hoyo en uno (ace)?***

Probablemente no. Hay que tomar una decisión de grupo. Es muy probable que el disco se haya enganchado en la bandeja desde la parte exterior de la canasta. Un disco tiene que entrar correctamente en la canasta para completar el hoyo. La probabilidad de que el disco haya entrado en la canasta por encima de la bandeja para acabar enganchándose en la parte interior de la misma es muy pequeña. De todas formas si el grupo no se pone de acuerdo, la duda beneficia al jugador y podría considerarse hoyo en uno (ace)

## Tanteo

PR-TAN-1

***¿Se penaliza el haber olvidado escribir el tanteo en un hoyo cuando el total de la ronda es correcto?***

Sí, las tarjetas de tanteo entregadas en las que falta el resultado de un hoyo son incorrectas y conllevan una penalización de dos lanzamientos sobre el total correcto.

## Lanzamiento Abandonado

PR-ABA-1

***¿Cómo funciona un lanzamiento abandonado? ¿En qué se diferencia del antiguo relanzamiento opcional?***

Abandonar un lanzamiento significa que dicho lanzamiento nunca ha sido realizado (excepto para añadir al tanteo). El lanzamiento original más un lanzamiento de penalización son contabilizados en tu tanteo. Cuando abandonas un lanzamiento no se toma en cuenta la marca resultante ni cualquier penalización que dicho lanzamiento conlleve.

PR-ABA-2

***En un hoyo corto y fácil he lanzado mi drive a un bosque frondoso y se ha quedado en un árbol muy alto. La regla de los dos metros ha sido declarada vigente. Prefiero repetir mi drive que lanzar desde el bosque. ¿Estaré lanzando mi tercer o cuarto lanzamiento?***

Estarás haciendo tu tercer lanzamiento si declaras que has abandonado tu drive. Contabilizas tu primer lanzamiento más uno de penalización

por abandonarlo. Penalizaciones que son consecuencia de un lanzamiento abandonado no se contabilizan en el tanteo.

## Lanzamiento Provisional

PR-PRO-1

**¿Cuál es la regla de lanzamiento provisional y cómo debería usarse?**

Un lanzamiento provisional se hace cuando el jugador no está de acuerdo con una decisión tomada por el grupo y no está disponible un Árbitro, o cuando se pueda ahorrar tiempo en un posible fuera de límites, disco perdido o fallo de mando. Un lanzamiento provisional permite que el juego continúe hasta que una cuestión de reglamento pueda ser resuelta o un Árbitro esté disponible para resolverla. En casos de esta índole, el jugador debe jugar desde ambas posiciones, la original y la provisional, completando de esa manera dos trayectorias. Cuando se ha llegado a una decisión, solamente los lanzamientos hechos en la trayectoria correcta son contabilizados.

## Lanzamiento de Práctica

PR-PRA-1

**Al terminar un putt he lanzado mi disco en dirección a mi bolsa. El lanzamiento, que ha sido de unos tres metros, ha tocado la bolsa y ha rodado unos diez metros por una ladera. ¿Puede considerarse un lanzamiento de práctica?**

No, un lanzamiento de menos de cinco metros (volando por el aire) para devolver un disco, no se considera un lanzamiento de práctica.

PR-PRA-2

**Un amigo ha dejado un disco cerca del área de salida y al darme cuenta lo he recogido. Al verlo en el siguiente hoyo le he lanzado el disco para devolvérselo. El lanzamiento ha sido de unos 30 metros. ¿Puede considerarse un lanzamiento de práctica?**

Sí, ha volado más de cinco metros, lo que significa que ha sido un lanzamiento de práctica, independientemente del propósito del lanzamiento.

PR-PRA-3

**Uno de los jugadores de mi grupo ha fallado un putt corto. Enfadado, tras completar el hoyo, ha lanzado a un par de metros de la canasta golpeando fuertemente las cadenas. ¿Se considera esto un lanzamiento de práctica?**

Sí, al no ser un lanzamiento competitivo. Al no haberse realizado para retirar un disco que no está en uso o para devolver un disco a otro jugador, dicho lanzamiento se considera de práctica.

## Interferencia

PR-INT-1

**Mi disco se ha quedado en un árbol a más de dos metros de altura (con la regla de los dos metros vigente). El disco de otro jugador le ha dado un golpe haciendo que caiga al suelo. ¿Dónde pongo la marca? ¿Se me penaliza con un lanzamiento por la regla de los dos metros?**

El disco se juega desde el lugar donde primero se detuvo. Dado que estaba claramente por encima de los dos metros, está sujeto a un lanzamiento de penalización como si el disco se hubiera quedado en el árbol. En cuanto al jugador cuyo lanzamiento derribó tu disco, la regla de interferencia no se aplica cuando la interferencia es causada por un disco lanzado de manera competitiva.

## **Juego Erróneo**

PR-ERR-1

***Mi grupo ha jugado un hoyo que no forma parte del recorrido. ¿Cómo se penaliza este error?***

Si el hoyo fue jugado en lugar de otro hoyo que sí es parte del recorrido, se añade una penalización de dos lanzamientos a cada uno de los tanteos en ese hoyo. Si se ha jugado además del resto de los hoyos de dicho recorrido, se añade una penalización de dos lanzamientos al tanteo final de cada jugador y se ignora el tanteo del hoyo extraordinario.

PR-ERR-2

***He lanzado desde el disco de otro jugador. ¿He cometido una infracción de postura o juego erróneo?***

Juego erróneo, ya que has utilizado una marca incorrecta. La infracción de postura asume que el jugador ha utilizado la marca correcta pero ha realizado el fallo al lanzar el disco.

PR-ERR-3

***He fallado un mando, pero no me he dado cuenta antes de hacer el siguiente lanzamiento, ¿qué hago?***

Como te has dado cuenta tras un único lanzamiento (que debería haber sido realizado desde la zona de dropaje), recibes un lanzamiento de penalización y te diriges a la zona de dropaje. La penalización por el fallo de mando sigue en vigor ya que se debe a otro lanzamiento, por lo cual recibirás dos lanzamientos de penalización en el hoyo. Si hubieras hecho un segundo lanzamiento tras haber fallado el mando, tú deberías completar el hoyo y recibir una penalización de tres lanzamientos (uno por el fallo del mando y dos por juego erróneo no descubierto)

PR-ERR-4

***Tras la entrega de las tarjetas de tanteo me he dado cuenta de que no he completado uno de los hoyos. ¿Qué penalización tiene esta infracción?***

La penalización es de dos lanzamientos según lo estipulado en el apartado 811.C. Basándose en el apartado 811.F.3, se añadirá un lanzamiento adicional que represente el lanzamiento final en el hoyo que no ha sido completado. El tanteo en dicho hoyo es la suma de los lanzamientos realizados más dos de penalización y uno más por completar el hoyo.

PR-ERR-5

***Durante mi ronda he tenido problemas de estómago y me he visto obligado a buscar un baño. He tardado bastante y mi grupo ha tenido que finalizar el hoyo sin mí. ¿Puedo volver con mi grupo en el siguiente hoyo y acatar la penalización estipulada por estar ausente en ese hoyo?***

Sí, esto es un tipo de juego erróneo llamado Hoyo Incompleto por Llegar Tarde o por Incomparecencia. Te anotas par más cuatro en ese hoyo.

PR-ERR-6

***Mi grupo ha comenzado la ronda en el hoyo incorrecto, ¿qué hacemos?***

Depende de cuántos lanzamientos se han realizado por cada jugador. Si se ha hecho solo uno, se castiga con un lanzamiento de penalización. Si se han hecho dos o más, el jugador completa el hoyo y apunta dos lanzamientos de penalización. Si al menos un jugador ha realizado dos lanzamientos, el grupo continúa jugando el hoyo. En caso contrario el grupo recoge sus discos y vuelve al hoyo correcto.

PR-ERR-7

***Un jugador de mi grupo dijo que iba a tomar un breve descanso en el baño, pero no estaba en la salida cuando fue su turno de lanzar. Pasaron 30 segundos y, poco después, el jugador subió a la salida. ¿Ese jugador se anota par más cuatro por estar ausente?***

No. Se considera incomparecencia por parte de un jugador si su grupo no tiene indicio alguno de que va a aparecer. Este no es el caso, por lo que el jugador recibe una advertencia por Tiempo Excesivo. De todas formas, si dicho jugador se ausenta de forma exagerada del grupo (por ejemplo, varios minutos), puede ser considerado como incomparecencia.

PR-ERR-8

***Al ver que yo había llegado tarde al campo, ya después de la señal de dos minutos, me he enterado de que tenía que comenzar en el hoyo 12, en el lado opuesto del parque. Sabiendo que me resultaba imposible llegar a tiempo y que me anotarían par más cuatro en ese hoyo, he visto que el grupo en el hoyo 3, mucho más cercano, estaba compuesto por solo tres jugadores. Teniendo en cuenta que la penalización por empezar en el hoyo, o en el grupo incorrecto, es de dos lanzamientos, he decidido unirme a dicho grupo ganando de esa forma dos lanzamientos. ¿Buena idea, no?***

No, el juego erróneo intencionado es razón suficiente para ser descalificado. El reglamento recoge únicamente los casos en los que el juego erróneo en un hoyo o grupo se realizan de forma involuntaria. Hacerlo deliberadamente puede conllevar una sanción más seria, incluso ser descalificado. En este caso, el DT razonablemente podría aplicar ambas penalizaciones: par más cuatro en su primer hoyo (por llegar tarde), y dos lanzamientos de penalización por comenzar en el hoyo equivocado.

## Cortesía

PR-COR-1

***Uno de mis rivales utiliza juego psicológico para desestabilizarme. Por ejemplo, diciéndome el tanteo de mi ronda, que él piensa que voy a fallar o meter el putt, etc. ¿Puedo señalarle una infracción de cortesía?***

Tal vez. Ser un estúpido no está tipificado en el reglamento como

infracción de cortesía, pero cualquier acción que distraiga o sea antideportiva puede ser penalizada. Tú y el grupo tenéis que decidir si su acción es punible. En resumen este es un tema en el que tú, el grupo y/o otros jugadores debéis de discutir. Si su comportamiento es suficiente malo, o si este es el patrón de comportamiento del jugador en cuestión, lo puedes notificar el DT o al Comité Disciplinario de la PDGA.

## Equipamiento

PR-EQU-1

**¿Puedo usar medidores laser?**

Sí, pero debes efectuar tu lanzamiento antes de los 30 segundos estipulados en la regla de Tiempo Excesivo.

PR-EQU-2

**¿Los discos con algún defecto (como pueden ser los marcados en fábrica como defectuosos, los reciclados, con serigrafía errónea, etc.) de modelos homologados por la PDGA, son legales para su uso en competiciones PDGA?**

Sí, todos son legales en torneos PDGA siempre y cuando también cumplan los requisitos especificados en el documento PDGA Technical Standards (peso, borde, flexibilidad, etc). Cualquier jugador puede cuestionar la legalidad de un disco usado en competición. Para estos casos el DT siempre tiene la última palabra.

PR-EQU-3

**Me he olvidado mi putter favorito en el coche. ¿Puede ir mi amigo a buscarlo y dármelo a lo largo de la ronda?**

Sí, siempre puedes añadir discos a tu bolsa tras el comienzo de la ronda, siempre y cuando no molestes a otros jugadores y no cometas una infracción de Tiempo Excesivo. El mejor momento para arreglar este problema es entre hoyos.

PR-EQU-4

**¿Puedo utilizar algún tipo de sustancia en mis manos para mejorar el agarre?**

Sí, el uso de dichas sustancias se acepta al no estar prohibido específicamente en el reglamento. Deberás limpiar el disco de vez en cuando para que la sustancia no añada espesor o peso al disco.

PR-EQU-5

**Juego al Ultimate y me gustaría utilizar guantes de agarre cuando juego al disc golf. ¿Están permitidos?**

Sí, el uso de guantes está permitido y especificado en el apartado 813.02 A del reglamento como un dispositivo usado para evitar rozaduras en la piel.

PR-EQU-6

**Mi disco ha terminado en una zona rocosa. ¿Puedo colocar una toalla o una almohadilla para apoyar mi rodilla?**

Sí, puedes utilizar una toalla o una pequeña almohadilla, de un grosor máximo comprimido de hasta 1 cm, tanto en la marca, como en una zona de dropaje o en el área de salida.

## Juego Por Hoyos

PR-JPH-1

*Mi adversario me ha dicho que me concede mi putt pero yo quiero realizarlo para mantener fresca mi técnica de pateo, ¿puedo hacerlo?*

No, cuando tu contrincante te cede un putt ya has completado el hoyo. Un putt realizado después se considera un lanzamiento extra. El primer lanzamiento extra conlleva una advertencia, y lanzamientos sucesivos acarrearán penalización.

## Competiciones por Parejas y Equipos

PR-GRU-1

*Mi pareja hizo un lanzamiento de aproximación usando como marcador el disco lanzado anteriormente. ¿Puedo marcarlo con un mini para mi lanzamiento?*

No. Los miembros del mismo equipo deben usar un único método para establecer la marca. Dicha marca se establece una sola vez.

## Manual de Competición

PR-MAN-1

*¿Pueden las mujeres competir en cualquier categoría?*

Una mujer puede competir en cualquier categoría para la cual cumpla los requisitos necesarios. No existen categorías reservadas únicamente para hombres.

PR-MAN-2

*¿Qué sucede si un grupo empieza a jugar antes de la señal de inicio de juego?*

Si el grupo comienza a jugar y, mientras, oyen la señal de inicio, el grupo debe retornar al área de salida y comenzar de nuevo. Ninguno de los lanzamientos realizados contabiliza como lanzamientos de entrenamiento, incluso aunque sean realizados tras la señal de dos minutos. Si el grupo ha comenzado antes de tiempo y nunca ha escuchado la señal, su tanteo se mantiene y no recibe penalización alguna.

# Resumen de Cambios del Reglamento

El reglamento en su versión 2018 supone, según el Comité de Reglamento de la PDGA, un gran paso adelante. El trabajo realizado ha sido más extenso que el realizado en otras versiones. Se han hecho cambios significativos, algo que se puede observar en este documento. Si tienes consultas o comentarios no dudes en ponerte en contacto con el Comité de Reglamento de la PDGA a través del formulario disponible en la página de la PDGA.

## Generalidades

El reglamento ha sido reestructurado para seguir el desarrollo natural del juego en un hoyo. Este cambio facilita la búsqueda de reglas y las mantiene agrupadas según su relación. El reglamento que trata escenarios poco frecuentes, como por ejemplo el juego erróneo, ha sido emplazado al final.

Ya no existe un apartado específico para las definiciones. Los términos han sido definidos al tiempo que aparecen, de esta forma no es necesario moverse atrás y adelante entre definiciones y reglamento. Cada uno de los términos definidos está incluido en un índice al final, junto con la regla que lo define.

Los textos de las reglas han sido reescritos de forma menos formal y más familiar. Se ha dejado de utilizar, por ejemplo, la palabra "deberá".

Se han añadido nuevos apartados para reunir reglas similares: Itinerarios Regulados, Posiciones Reguladas y Áreas Reguladas.

Se ha añadido reglamento específico para Juego por Hoyos y por Parejas.

El apartado de Preguntas y Respuestas ha sido reescrito, reorganizado y ampliado substancialmente.

## Nuevas Definiciones

**Área de Alivio:** un Área de Alivio es esencialmente un área fuera de límites exenta de penalización. Un DT puede utilizar un área de estas características para mantener a los jugadores alejados de ciertas partes del recorrido, como zonas en las que hay nidos de avispas, zonas en construcción o zonas en las que existen especies de plantas protegidas.

**Hazard:** Un hazard es un área en la cual recibes una penalización sin posibilidad de reposicionar la marca.

Se ha añadido una nueva opción de OB, siempre bajo la supervisión del DT: puedes lanzar desde la posición más cercana que se encuentra dentro de límites (similar a un hazard lateral en el golf).

## Cambios Mayores del Reglamento

La marca se define como un área. Es un rectángulo de 20 cm de ancho por 30 cm de fondo, centrado detrás del disco marcador.



## Cambios Menores del Reglamento

Si un lanzamiento no supone un cambio en la marca de un jugador (por ejemplo al fallar una isla de un hoyo con isla), dicho jugador puede lanzar inmediatamente, sin tener que esperar a que lo haga otro.

No se realiza un nuevo lanzamiento tras incurrir en una infracción de postura. El lanzamiento se contabiliza.

Ya no se realiza una advertencia tras la primera infracción de postura.

Se ha eliminado el límite de cinco metros para el alivio fortuito. Puedes moverte hacia atrás en la línea de juego hasta el primer punto desde el cual puedas lanzar. No importa la distancia.

Un jugador puede usar un alivio opcional sin penalización (detrás en la línea de juego) al emplazar su marca tras recibir una penalización por OB o por una infracción de la regla de los dos metros.

Un jugador puede abandonar su lanzamiento con una penalización de un lanzamiento (sin contar otras penalizaciones). El Lanzamiento Abandonado reemplaza el antiguo relanzamiento opcional.

Las reglas de los mandos han sido aclaradas limitándolas a penalizar los lanzamientos que pasan por el lado incorrecto del mando. La única línea que importa es la que se extiende al lado incorrecto de dicho mando (dos líneas en caso de un doble mando).

Una canasta de un hoyo que no es el que se está jugando, está sujeta a la regla de los dos metros.

Si un área de OB contiene una zona de dropaje, el DT puede permitir dirigirse directamente a dicha zona bajo una penalización de dos lanzamientos (en lugar de tener que lanzar sobre un lago, por ejemplo)

Tienes garantizada la marca a un metro de cualquier OB (soluciona el problema de las esquinas en las líneas OB)

Ha sido simplificada la regla que rige cómo se completa el hoyo. El disco tiene que entrar en el objetivo de forma reglamentaria antes de quedar en reposo en el mismo.

Se ha redefinido el lanzamiento de práctica. Un lanzamiento que vuela por el aire menos de 5 metros al ser devuelto a otro jugador o a tu bolsa, no es un lanzamiento de práctica.

Ha sido eliminada la regla de Interferencia Consentida (la anterior 803.04.G).

La interferencia no intencionada con tu propio lanzamiento (por ejemplo cuando tu disco rueda y choca con tu propia bolsa) conlleva una penalización de un lanzamiento. Cualquier interferencia intencionada con el disco de otro jugador o con el tuyo propio, sigue acarreado, como anteriormente, una penalización de dos lanzamientos.

Puedes mover un disco que ha terminado en tu marca o detrás de la misma.

Un jugador que no está presente para jugar un hoyo se anota par más cuatro.

Un jugador que comienza en el hoyo y/o en un grupo incorrecto, recibe una penalización de dos lanzamientos.

PDGA.com

Professional Disc Golf Association's  
**Manual de  
Competición** para eventos de Disc Golf



Paige Pierce  
PDGA #29190

Introducción .....	1
El Espíritu del Juego .....	1
Código del Discgolfista .....	1

## Sección 1: Procedimientos para un Torneo

1.01 Elegibilidad de un Jugador .....	2
1.02 Registro en un Torneo .....	2
1.03 Retirada y Reembolso .....	3
1.04 Control de Registro en un Evento .....	4
1.05 Rondas de Práctica, Comienzo del Juego, Retrasos .....	4
1.06 Formación de Grupos y Turnos .....	5
1.07 Suspensión del Juego .....	7
1.08 Reducción del Número de Jugadores en las Rondas (Cortes) .....	8
1.09 Empates .....	9
1.10 Distribución de Premios .....	10
1.11 Árbitros .....	11
1.12 Árbitros de Torneo .....	11
1.13 Seguridad para la Juventud .....	12

## Sección 2: Requisitos de Categoría

2.01 Generalidades .....	13
2.02 Excepciones .....	14
2.03 Reclasificación Profesional/Amateur .....	15
2.04 Profesionales Jugando como Amateurs o Viceversa .....	15
2.05 Amateur Auténtico .....	16

## Sección 3: Código de Conducta del Jugador

3.01 Generalidades .....	16
3.02 Ritmo de Juego .....	17
3.03 Mala Conducta del Jugador .....	17
3.04 Indumentaria .....	18
3.05 Carritos, Caddies y Grupos .....	19
3.06 Medios de Comunicación y Relaciones con los Sponsors .....	20
3.07 Reglas Relativas a Comerciantes .....	20
3.08 Derechos y Deberes del Director de Torneo .....	21



# Manual de Competición para eventos de Disc Golf

## Introducción

El Manual de Competición de la PDGA describe los procedimientos y normas para los eventos PDGA, y debe ser utilizado conjuntamente con las Reglas Oficiales de Juego y PDGA Tour Standards. Dichos procedimientos y normas son obligatorios en cualquier evento oficial de la PDGA salvo que se indique lo contrario. Si un Director de Torneo (DT en adelante) considera inaceptable alguna disposición del documento, puede solicitar una exención contactando al PDGA Tour Manager en [tourmgr@pdga.com](mailto:tourmgr@pdga.com) o llamando al +1 706.261.6342.

## El Espíritu del Juego

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

Arbitra tú. Acepta el arbitraje. No es algo personal, son las reglas del juego.  
Ese es el espíritu del juego del disc golf.

## Código del Discgolfista

### 1. Juega Inteligente:

NUNCA lances hacia una zona sin visibilidad o cuando tu lanzamiento pueda alcanzar a jugadores, espectadores o a otros usuarios de las instalaciones. Utiliza un ojeador.

### 2. Respeta el Campo:

Infórmate del reglamento en uso. No tires basura ni dañes las instalaciones, y respeta la naturaleza.

### 3. Representa el Deporte:

Sé responsable y respetuoso. Sé un ejemplo.

*Leer más acerca de las reglas del disc golf y eventos en [pdga.com](http://pdga.com)*



# Sección 1: Procedimientos para un Torneo

## 1.01 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 e índice de juego (rating). Cualquier excepción ha de ser aprobada de antemano por el PDGA Tour Manager. Por favor, véase Sección 2: Requisitos de Categoría para información más específica sobre la elegibilidad en una categoría.
- B. Para competir en cualquier evento PDGA Elite Series/National Tour, PDGA Major o PDGA Super Tour (Clase 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.

## 1.02 Registro en un Torneo

- A. Para los eventos PDGA Elite Series/National Tour, Clase A y PDGA Major es necesaria una preinscripción. Para todos los demás eventos la preinscripción es altamente recomendable.
- B. Un jugador no será oficialmente registrado en un evento hasta que su cuota de inscripción sea recibida y confirmada.
- C. Todas las plazas disponibles en un evento serán asignadas por orden de llegada a no ser que se hayan publicado de antemano límites de categoría o de clase, en cuyo caso cada categoría será cubierta por orden de llegada, de forma individual.
- D. Las listas de espera se organizarán basándose en los límites de inscripción publicados de antemano, ya sea por categoría, división o general.
- E. A las peticiones realizadas on-line se les asignará la fecha y hora en la que se recibió la cuota de inscripción en el sistema de pago on-line.
- F. En el caso de que entren varias peticiones simultáneamente, tendrá preferencia el jugador con el número de socio PDGA más bajo.
- G. La publicación de la lista de preinscripciones y de la lista de espera en pdga.com y/o en la página oficial del torneo es obligatoria para todos los eventos y debe actualizarse al menos semanalmente.
- H. Únicamente los jugadores que han pagado la cuota de inscripción deberían ser los publicados en la lista de participantes del torneo.

## 1.03 Retirada y Reembolso

### Política de Eventos

- A. Los jugadores DEBEN comunicar su retirada por email o por teléfono al Director de Torneo usando la información de contacto publicada por la organización. Conversaciones con otras personas que no sean el Director de Torneo, incluido el resto de personal del torneo, no serán consideradas oficiales.
- B. Los jugadores que hayan pagado MÁS DE 10\$ de tarifa nominal de lista de espera y que no sean admitidos en el evento, o que soliciten oficialmente su retirada de la lista de espera antes del límite de inscripción previamente publicado (se recomienda hacerlo al menos una semana antes de la fecha del evento), recibirán el 100% de la inscripción deduciendo los 10\$ de tarifa de lista de espera. Los jugadores en lista de espera que hayan abonado ÚNICAMENTE dicha tarifa no recibirán reembolso alguno.
- C. Los jugadores que soliciten su retirada al menos 30 días antes del inicio del torneo recibirán un reembolso del 100%, excluyendo hasta 10\$ de gastos administrativos.
- D. Los jugadores que soliciten su retirada entre 15 y 29 días antes del inicio del torneo recibirán un reembolso del 100% excluyendo hasta 10\$ de gastos administrativos ÚNICAMENTE si su plaza es cubierta mediante la lista de espera o en caso de que se ofrezca inscripción presencial. Si la plaza no se cubre, el Director de Torneo puede O BIEN reembolsar el 50%, O enviar el kit de jugador que dicho jugador hubiera recibido en caso de participar en el evento, excluyendo los gastos de envío. En el caso de un jugador compitiendo en una categoría profesional cuyo kit de jugador tenga un valor menor del 25% de la cuota de inscripción, este recibirá un reembolso del 50%.
- E. Los jugadores que soliciten oficialmente su retirada de un evento a menos de 14 días del comienzo del evento y antes del límite de inscripción publicado (se recomienda hacerlo al menos una semana antes de la fecha del evento), recibirán un reembolso del 100%, excluyendo hasta 10\$ de gastos administrativos, ÚNICAMENTE si su plaza es cubierta mediante la lista de espera o en caso de que se ofrezca inscripción presencial. Si la plaza no se cubre, el Director de Torneo puede escoger O BIEN reembolsar el 25% O enviar el kit de jugador que hubiera recibido en caso de participar en el evento, excluyendo los gastos de envío. En el caso de un jugador compitiendo en una categoría profesional cuyo kit de jugador tenga un valor menor del 25% de la cuota de inscripción, este recibirá un reembolso del 25%.
- F. Los jugadores que NO soliciten su retirada antes del límite de inscripción previamente publicado y no se presenten al inicio del torneo, (lo que se conoce

por no presentado o no-show), NO recibirán NI el reembolso NI el kit de jugador. Esto no es aplicable en caso de un jugador en lista de espera, ver punto 1.03 B.

- G. Los Directores de Torneo de eventos Major, National Tour y Clase A pueden solicitar al PDGA Tour Manager cambios en los plazos temporales de los puntos C, D y E. Si se conceden dichos cambios, estos deberán ser publicados de forma clara en los distintos métodos de inscripción.
- H. Si un DT deja vacante una categoría debido a la falta de participantes inscritos, ver 2.01.K, cualquier jugador inscrito en dicha categoría que decida no participar en otra, recibirá un reembolso del 100%.

**Nota: es altamente recomendable que los eventos de gran tamaño, NO incluyan productos personalizados en sus kits de jugador debido a los problemas que ese tipo de artículos suelen crear en caso de retiradas y reembolsos. Los productos personalizados pueden ser puestos en venta durante el proceso de inscripción, con un importe no incluido en la cuota de dicha inscripción y sin posibilidad de reembolso.**

## **1.04 Control de Registro en un Evento**

- A. El control de llegada (check-in) antes del 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 control de llegada (check-in) a la hora especificada por el Director de Torneo, perderá su plaza y su cuota de inscripción. Excepciones a esta regla podrán ser efectuadas exclusivamente por el Director de Torneo.

## **1.05 Rondas de Práctica, Comienzo del Juego, Retrasos**

- A. Cada jugador es el 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 PDGA Tour Standards para más detalles). El recorrido o recorridos están cerrados a la práctica durante la competición y cuando así lo considere oportuno el Director de Torneo.
- B. Para la competición existen dos tipos diferentes de inicio:
  - 1. Inicio simultáneo, o 'shotgun' (rondas en las que varios grupos comienzan al mismo tiempo). A una hora determinada se distribuyen las tarjetas de tanteo 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. Una señal acústica prolongada indicará el comienzo de la ronda y, en ese momento, el responsable del tanteo indicará quién debe lanzar.

2. Inicio escalonado o 'tee times' (rondas en las que los grupos de jugadores comienzan uno detrás de otro en un hoyo determinado). El jugador deberá comenzar a la hora anunciada por el Director de Torneo. Se recomienda que los jugadores anuncien su presencia al responsable del inicio del torneo por lo menos diez minutos antes de su horario de salida. Los jugadores pueden practicar hasta que el responsable de salidas efectúe la señal de dos minutos al grupo, siempre y cuando no distraigan a los jugadores que se encuentren en el recorrido en ese momento.
- C. Un lanzamiento realizado por un jugador entre la señal de dos minutos y el inicio de la ronda recibirá una advertencia si es observado por dos o más jugadores o por un Árbitro. Los lanzamientos del jugador durante este período, si son observados por dos o más jugadores o por un Árbitro, acarrearán un lanzamiento de penalización que se añadirá a la tarjeta de tanteo, independientemente del número de lanzamientos que haya realizado.
- D. Es responsabilidad del jugador estar en el campo listo para jugar al comienzo de su ronda.
- E. Si un jugador no se encuentra presente cuando le llegue su turno, el responsable del tanteo debe esperar 30 segundos. Si el jugador no ha lanzado al cabo de dicho tiempo se le dará un resultado de par más 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 comparece en ningún momento durante una ronda o no la completa, podrá ser descalificado si así lo considera el Director de Torneo.
- F. Es responsabilidad de un jugador que está retrasado, bien sea en inicio simultáneo o en escalonado, ponerse en contacto con el DT, la central del torneo o el responsable de salidas para averiguar su grupo de juego o, en caso de que exista, el nuevo grupo creado por el DT para subsanar su ausencia. El jugador recibirá un tanteo de par más 4 en cada hoyo que su grupo haya completado, o en el que se haya finalizado el lanzamiento de salida. Jugar con cualquier otro grupo constituye un intento de conseguir una ventaja y conlleva la descalificación.

## **1.06 Formación de Grupos y Turnos**

- A. Jugadores Amateurs y Profesionales no deberían jugar en el mismo grupo y, en la medida de lo posible, los jugadores deben estar agrupados por categorías.
- B. En la primera ronda, todos los jugadores dentro de la misma categoría deberán ser agrupados mediante uno de los siguientes métodos:
  1. Grupos aleatorios: Jugadores de la misma categoría son agrupados al azar para la primera ronda.

2. Grupos por índice de juego (rating): 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 continúa hasta que todos los hoyos de salida han sido ocupados. Por ejemplo una categoría compuesta por 12 jugadores distribuidos por 3 hoyos y ordenada por índice de juego contaría con los siguientes grupos:

Hoyo 1: jugadores con índice de juego 1, 4, 7, y 10

Hoyo 2: jugadores con índice de juego 2, 5, 8, y 11

Hoyo 3: jugadores con índice de juego 3, 6, 9, y 12

3. En caso de que una categoría cuente con suficientes jugadores como para agrupar en turnos, los jugadores deberían ser distribuidos por índice de juego (por ejemplo los 72 jugadores con mayor índice de juego en la Turno A y los 72 siguientes en la Turno B), y finalmente distribuidos al azar para la primera ronda en cada una de los turnos.
  4. Eventos de Clase C (C-Tier) tienen la opción de distribuir aleatoriamente las categorías (SÓLAMENTE en la primera ronda) con la excepción de Junior II-Junior VI que deberían mezclarse solamente con jugadores de esas categorías.
- C. Para las siguientes rondas los jugadores deben estar agrupados por categoría siempre que sea posible.
  - D. En cada categoría se agruparán por tanteo (para romper empates, ver 1.09 Empates). El grupo con el tanteo más bajo saldrá desde el hoyo con el número más bajo y así sucesivamente. Si se utiliza salida escalonada, el grupo con el tanteo más bajo saldrá el último.
  - E. Cuando el tanteo total es igual, se utilizarán los desempates (ver 1.09 Empates).
  - F. Para no perjudicar a nadie, los grupos no podrán ser de menos de tres personas salvo extremas circunstancias establecidas por el Director de Torneo. En aquellos casos en los que se permita un grupo de menos de tres personas, un Árbitro de Torneo deberá acompañarles y podrá incluso jugar con ellos siempre y cuando no interfiera.
  - G. Los grupos no podrán ser de más de cinco personas, y deberían ser de cuatro preferiblemente.
  - H. Cuando hay más jugadores de los que es posible ubicar en una ronda, podrán ser divididos en diferentes turnos. Los jugadores que compiten en la misma categoría utilizarán exactamente el mismo recorrido.
  - I. Si ciertas condiciones afectan al juego de manera diferente a las distintas turnos, el Director de Torneo puede considerar el usar un criterio para determinar el

avance. En ese caso, de cada turno se tomaría por tanteo un número proporcional de jugadores que avanzarán, y sus tanteos no se trasladarían.

- J. "Supergrupos" de primera ronda diseñados para los medios informativos no están permitidos siempre salvo que se trate de retransmisiones en directo y esto haya sido aprobado por cada uno de los jugadores del grupo y por el PDGA Tour Manager.

## **1.07 Suspensión del Juego**

Es de suma importancia la seguridad de todas las personas involucradas en un evento PDGA. Se recomienda a los Directores de Torneo que utilicen detectores de rayos y mapas meteorológicos online (que muestran tormentas eléctricas que se aproximan a la zona) para suspender el juego en caso de que las condiciones meteorológicas sean peligrosas para jugadores, organizadores o espectadores. **(Ver el documento PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy)**

- A. Si en opinión del Director de 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 de suspensión de 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 grupos la han oído.
- B. Los jugadores deberán detenerse inmediatamente y establecer la marca donde cada uno se encuentra en el hoyo. Los elementos naturales del recorrido bastarán para dar una idea aproximada del lugar donde cada jugador deberá retomar el juego. Los jugadores tienen que encontrar refugio. Cuando sea posible los jugadores deberán retornar al lugar de inicio del torneo, la central, la casa club, o a cualquier otro lugar designado por el Director de Torneo. Se suspenderá el juego por un mínimo de treinta minutos tras la señal de suspensión.
- 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 de Torneo evaluará las condiciones y asignará un horario, no inferior a treinta minutos desde la señal de suspensión, para que los jugadores regresen, para luego reanudar el juego o prolongar la pausa.
- E. El juego se reanuda de la misma manera que se inició, con una señal acústica compuesta por dos sonidos cortos, seguidos dos minutos después por uno más largo que indica que se reiniciará el juego.
- F. El Director de Torneo podrá posponer la parte no finalizada para otra fecha dentro del programa del evento, si en su opinión las condiciones no mejoran o si no hay suficiente luz. (Ver el documento PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy)

- 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 de Torneo, detuvo su juego prematuramente.
- I. El Director de Torneo hará todo lo posible por completar todas las rondas del torneo, tal y como había sido programado.
  - 1. Si el torneo se ha programado a un total de tres rondas preliminares o menos, todos los jugadores deben haber completado al menos una ronda para que el evento sea considerado oficial.
  - 2. Si el torneo se ha programado a un total de cuatro o más rondas preliminares, todos los jugadores deben haber completado al menos dos rondas 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 y/o los jugadores no pueden participar 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. Todas las rondas canceladas han de ser completadas a no ser que existan condiciones que lo hagan imposible. Si existen dichas condiciones el resultado será definitivo contabilizando hasta la última ronda jugada que cumple los requisitos necesarios. (Ver el documento PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy)
- K. La finalización de una ronda suspendida tiene prioridad sobre futuras rondas y, por ello, estas últimas podrán ser canceladas para completar las primeras.

## **1.08 Reducción del Número de Jugadores en las Rondas (Cortes)**

- A. El número de competidores podrá ser recortado (corte) para las semifinales y/o finales por el Director de Torneo siempre y cuando sea anunciado con suficiente antelación en el evento.
- B. Salvo que otra cosa sea anunciada por adelantado por parte del Director de Torneo, todos los empates para acceso a una semifinal o final serán resueltos mediante un desempate (ver apartado 1.09).
- C. Se requiere hacer el corte al mismo nivel o mayor al que comienzan los premios, pues así todos los jugadores que pasen el corte serán recompensados. La única excepción es la aplicación de la política de cancelaciones. (Ver el documento PDGA Mid-Event Weather Suspension & Cancellation Guidelines Policy)
- D. Aquel jugador que habiéndose clasificado decida no participar en una semifinal o final recibirá el premio equivalente a quedar en última posición en dicho corte.

- E. Eventos de más de dos rondas deberán publicar la distribución de los premios (incluyendo premios en metálico adicionales) antes del comienzo de la última ronda.
- F. No se recomienda el uso de rondas de consolación para jugadores que no superen el corte. Dichas rondas se celebran al término del evento, NO son oficiales, NO serán registradas y no afectarán al ranking de dicho jugador en el evento. Una ronda de estas características NO deberá afectar en ningún caso la programación de las rondas oficiales.

## **1.09 Empates**

- A. Entre rondas, mientras los grupos se están configurando, se deberán resolver los empates. El jugador con el tanteo más bajo en la última ronda tendrá el ranking más alto cuando se establezcan los nuevos órdenes de salida. Cuando haya empate en el tanteo más bajo en todas las rondas previas, el empate será resuelto con el número más bajo de socio en la PDGA recibiendo éste el ranking más alto. En caso de que el empate suceda entre jugadores sin número de socio en la PDGA, se utilizará el orden alfabético por apellido.
- B. A excepción de los casos enumerados en 1.09.D, los empates para decidir el campeón en cualquier categoría, o antes de realizar un corte, serán resueltos siempre por el sistema de muerte súbita. La muerte súbita tiene que comenzar en el primer hoyo del recorrido o en aquel hoyo u hoyos designados por el Director de Torneo, antes del comienzo del mismo. Bajo ninguna circunstancia se utilizarán otros métodos.
- C. El premio otorgado al campeón de una 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 a excepción de lo indicando en 1.09.D.
- D. Excepciones en los requisitos para desempates en la primera plaza:
  - 1) Un empate para la primera plaza en un evento de inicio flexible (flex start) si uno de los jugadores empatados se ha ido.
  - 2) Un empate tras una cancelación debida a condiciones atmosféricas peligrosas, donde la programación del evento impide completar el mismo o realizar un desempate. No se puede esperar que los jugadores vuelvan al día siguiente de la última jornada de competición para terminar el torneo y de ninguna manera pueden ser preguntados acerca de tal cuestión.

Si no se puede celebrar una muerte súbita a lo largo de la última jornada programada para el evento, el empate se mantendrá oficialmente, ambos jugadores serán declarados campeones y los premios, tanto en metálico como los de otro tipo, se repartirán entre los jugadores. (Si dos jugadores están

empatados en primera posición, compartirán los premios anunciados para la primera y segunda plaza).

- E. Los empates para otros puestos podrán ser oficialmente registrados como empates. La distribución de premios en metálico (excepto para la primera plaza) 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 de disc golf determinado por el Director de Torneo, pero sólo para decidir qué jugador se lleva el trofeo. Oficialmente se mantendrá el empate.

## 1.10 Distribución de Premios

- A. Cualquier jugador que acepta premios económicos de una categoría profesional en un evento sancionado por la PDGA (con excepción de eventos semanales, mensuales, ligas o similares), debe ser socio de la PDGA con su cuota al día y estar registrado en una categoría profesional. En caso contrario, el importe de actualizar dicha cuota, bien sea para cubrir el pago o para cambiar la membresía de Amateur a Profesional, será deducida por el Director de Torneo del premio correspondiente y remitida a la PDGA. (no aplicable en 2018)
- B. Un jugador Amateur que participa en una categoría profesional de un evento Major, National Tour o Clase A no debe aceptar mercancías en lugar de premios económicos, únicamente trofeos en caso de que estén disponibles. En tal caso, el resto de los premios económicos serían movidos un puesto atrás en la lista, causando que un jugador adicional reciba premio.
- C. 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 en quinto lugar recibirá el premio del cuarto, etc.). La organización del torneo tiene permiso para quedarse con aquellos premios que hayan sido rechazados por todos los jugadores de una categoría, solamente si han sido ofrecidos a todos los jugadores de la categoría que hayan completado el evento.
- D. El uso de *skins* u otros formatos similares está permitido por la PDGA, pero su puntuación no podrá ser usada para determinar la clasificación general de un jugador, ni los premios recibidos.
- E. Todos los premios serán distribuidos a la finalización del evento, una vez que los resultados hayan sido listados y verificados.
1. 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 renuncien a ellos, pero serán responsables de ponerse en contacto con el DT y correrán a su cargo los gastos de envío de los mismos.
3. Cuando el DT utiliza métodos de pago electrónicos como por ejemplo PayPal, los premios económicos deben ser realizados en un plazo máximo de dos días laborables desde el final del evento. El DT debe ofrecer pago en metálico o por cheque a los jugadores que no tengan la posibilidad de recibirlo por medio electrónico.
4. Cuando el DT utiliza cupones como premios en las categorías Amateur, dichos cupones deben ser canjeables al final del torneo o tras el mismo por vía telemática.
5. Cualquier premio, material o económico, no reclamado (sin deberse a un error del DT) seis meses después del final del evento se considera abandonado por el jugador. El DT tiene que hacer un esfuerzo e intentar entregar dicho premio poniéndose en contacto con el jugador, ofreciéndole su envío o similar.

## 1.11 Árbitros

- A. Para ser Árbitro Certificado se debe ser miembro actual de la PDGA y haber superado el examen de Árbitros de la PDGA. Cuando haya un cambio significativo en la normativa, la junta directiva de la PDGA podrá exigir a los Árbitros Certificados pasar un nuevo examen con las reglas actualizadas para poder seguir teniendo el título de Árbitro Certificado.
- B. Tanto los Directores de Torneo como los asistentes de DT tienen que ser Árbitros Certificados antes de poder organizar y dirigir un evento.
- C. Todos los jugadores tienen que ser Árbitros Certificados para competir en torneos Elite Series, National Tour o PDGA Major. Dicho examen se basa las Reglas Oficiales de Disc Golf de la PDGA y en su Manual de Competición.
- D. Ser Árbitro Certificado NO significa que una persona se convierta en un Árbitro de Torneo que pueda tomar decisiones en eventos PDGA.

## 1.12 Árbitros de Torneo

- A. Únicamente el Director de Torneo, aquellos Árbitros Certificados designados por el DT, o un *PDGA Marshal* designado, se consideran Árbitros de Torneo en un evento dado.
- B. Las decisiones reglamentarias durante un evento serán tomadas únicamente por los Árbitros del mismo, a no ser que sean decisiones permitidas en el reglamento para ser tomadas por los grupos o los propios jugadores.
- C. Los espectadores no son Árbitros de Torneo y NO pueden arbitrar. Jugadores que participan en el evento pero ni han sido designados Árbitros de Torneo ni

participan en una ronda en juego (ya sea que han terminado o que no han comenzado), son considerados espectadores.

- D. Todo Árbitro de Torneo debe llevar siempre consigo el reglamento específico del torneo/campo y las Reglas Oficiales PDGA.
- E. Aquel Árbitro de Torneo designado para un evento que además compita en el mismo, no podrá arbitrar en su categoría a no ser que sea en capacidad de miembro de un grupo de juego tal y como indica el reglamento.
- F. Las decisiones arbitrales prevalecen sobre cualquier decisión del grupo, pero podrán ser apeladas ante el Director de Torneo o el Árbitro Jefe designado por el mismo.
- G. El Director de Torneo puede designar voluntarios para que trabajen como ojeadores si la situación lo requiere. Las decisiones de dichos ojeadores NO prevalecen en cualquier caso sobre las decisiones del grupo.

## **1.13 Seguridad para la Juventud**

### **Responsabilidades de Padres y Tutores de Jugadores Junior durante los Torneos**

Los padres/madres/tutores son responsables de sus hijos durante torneos PDGA. Durante un evento ni el personal PDGA ni el del torneo son responsables de hijos de jugadores, espectadores, etc. Los padres/tutores no pueden dejar a los niños sin supervisión en los alrededores de la zona de los tanteos, de la casa club u otras zonas del torneo.

Jugadores en las categorías MJ12, FJ12, MJ10, FJ10, MJ08, FJ08, MJ06 y FJ06 deberán ser acompañados por sus padres/tutores durante todas las rondas. Cualquier jugador menor de 13 años debe ir acompañado por sus padres/tutores independientemente de la categoría en la que participen. Un único padre/tutor puede ser responsable de varios jugadores Junior de un mismo grupo durante una ronda si todos los padres/tutores se han puesto de acuerdo antes del comienzo de la misma. Jugadores en las categorías MJ18, FJ18, MJ15 y FJ15 pueden, que no deben, ser acompañados por padre/tutor durante las rondas de un torneo.

Durante las rondas en torneos PDGA los padres/tutores que acompañan a jugadores Junior:

- PUEDEN asumir el rol de caddie, asistir al jugador en su elección de discos, lanzamientos, interpretación del reglamento o en el tanteo.
- NO PUEDEN arbitrar ni secundar faltas de pie, infracciones de cortesía, etc.
- DEBEN inspirar deportividad animando a todos los jugadores del grupo.
- DEBEN priorizar el bienestar de todos los jugadores del grupo ante el deseo personal de ganar.

- DEBEN abstenerse de usar lenguaje agresivo o soez.
- DEBEN abstenerse de tomar drogas, alcohol o fumar tabaco.

El incumplimiento de las responsabilidades de padre/madre/tutor puede resultar en la descalificación del jugador o en la expulsión tanto del padre/tutor y su respectivo jugador del lugar del evento, por parte del Director de Torneo.

## Sección 2: Requisitos de Categoría

### 2.01 Generalidades

- A. Ningún jugador podrá formar parte de una categoría para la cual no cumpla los requisitos por razones de cuota, clase, género, edad o índice de juego (rating). 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/o la exclusión de futuros eventos de la PDGA (ver 2.02 Excepciones).
- C. Si el Director de Torneo descubre tras el comienzo del evento, que un jugador compite en una categoría para la que incumple los requisitos necesarios, en rondas posteriores podrá mover a dicho jugador a la categoría correspondiente pero únicamente si ambas categorías utilizan el mismo recorrido. Si no es así, el jugador será eliminado del evento.
- D. Los jugadores sólo podrán participar en una categoría por evento, excepto si las categorías compiten repartidas en diferentes días y así están especificadas al efecto en el calendario de la PDGA.
- E. Los jugadores deberán identificarse adecuadamente utilizando el nombre y número de socio de la PDGA 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 suspendidos del PDGA Tour.
- F. Jugadores Profesionales compitiendo en la categoría Profesional lo hacen por dinero. Jugadores Amateur compitiendo en la categoría Profesional solo podrán aceptar premios económicos tras hacerse profesionales pero podrán mantener su estatus amateur si declinan premios económicos y aceptan trofeos cuando estos están disponibles. (Ver 1.10.A-B Distribución de Premios).

- G. Jugadores compitiendo en la categoría Amateur lo hacen por trofeos y/o premios materiales.
- H. Las mujeres podrán, si lo desean, competir en categorías mixtas. Los hombres no pueden competir en categorías femeninas. (Ver la web PDGA para obtener información sobre reasignación de personas transgénero en el deporte).
- I. Un jugador Amateur podrá competir en cualquier categoría Profesional para la cual cumpla los requisitos de edad, sexo y formato de evento.
- J. Un jugador Profesional solo podrá competir en categorías Amateur en ciertos casos (ver apartado 2.04)
- K. El Director de Torneo puede, mediante el uso del formulario de inscripción, restringir las categorías que se ofertan en un evento. En caso contrario, deberá permitir la participación de todas aquellas categorías en las que haya al menos cuatro jugadores que cumplan los requisitos y que deseen competir. El Director de Torneo puede permitir la participación de categorías con menos de cuatro jugadores si así lo desea (ver apartado 1.03 I).
- L. Todo socio PDGA tiene el derecho de competir en cualquier categoría para la cual cumpla los requisitos necesarios si dicha categoría está siendo ofertada en el evento. Toda regla local que fuerce al jugador a cambiar de categoría basándose en resultados anteriores no es válida y no pueden ser aplicadas en eventos PDGA.

## **2.02 Excepciones**

- A. Un jugador que en condiciones normales no podría competir en una categoría basada en índice de juego (rating) por no cumplir sus requisitos, podría hacerlo en los siguientes casos excepcionales:
  - 1. Si así lo aprueba el Tour Manager de la PDGA antes de la celebración del evento.
  - 2. Los jugadores que no sean elegibles para una categoría debido a una actualización de clasificaciones, pueden participar durante las dos semanas posteriores a la actualización siempre que estén registrados previamente para el evento en cuestión, a discreción del Director del Torneo.
  - 3. Si está compitiendo en una Serie por Puntos (ver apartado 2.02 B)
- B. Un jugador que normalmente no podría competir en una categoría basada en el índice de juego (rating) por no cumplir sus requisitos, podría hacerlo en los siguientes casos excepcionales cuando se trate de una Serie por Puntos:
  - 1. Si el Director de la Serie así lo ha comunicado a la PDGA antes del comienzo del evento y ha recibido la aprobación del Tour Manager de la PDGA.

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 índice de juego del jugador no está a más de 20 puntos por encima del nivel máximo estipulado para la categoría en la que desea competir.

## **2.03 Reclasificación Profesional/Amateur**

### **De Profesional a Amateur**

- A. Aquellos jugadores registrados en la PDGA como Profesionales pueden solicitar al Tour Manager de la PDGA o al Memberships Manager de la PDGA ser reclasificados como Amateurs, siempre y cuando cumplan todos los requisitos necesarios para hacerlo.

### **De Amateur a Profesional**

- A. Un jugador Amateur que desee cambiar su clasificación a Profesional podrá hacerlo contactando con el Memberships Manager de la PDGA.
- B. Un jugador Amateur será automáticamente reclasificado como Profesional si ha aceptado premios en metálico compitiendo en una categoría Profesional (ver apartado 1.10.A-B Distribución de Premios). Aceptar premios materiales en lugar de económicos o aceptar dinero por ganar competiciones secundarias tales como haber conseguido un 'Hoyo en uno', ser 'Mejor jugador de la ronda' o lograr el 'Lanzamiento más cercano a la canasta, CTP (Closest to pin)', no significa que el jugador deba renunciar a su estatus como Amateur.

## **2.04 Profesionales Jugando como Amateurs o Viceversa**

- A. Jugadores Profesionales podrán competir en categorías Amateur que sean ofertadas en eventos de la PDGA de Clase A, B y C, para los cuales cumplan los requisitos de índice de juego (rating), edad y sexo detallados en la sección PROFESIONALES JUGANDO COMO AMATEURS de la tabla "Categorías, Ratings y Factores de Puntuación".
- B. Dichos jugadores acumularán puntos de Amateur a tenor de su juego, pero esos puntos no se tendrán en cuenta para los premios profesionales al final del año o para invitaciones para el Campeonato del Mundo Profesional.
- C. Jugadores Amateur compitiendo en categorías profesionales acumularán puntos de profesional a tenor de su juego, pero esos puntos no se tendrán en cuenta para los premios amateur al final del año o para invitaciones para el Campeonato del Mundo Amateur.

## 2.05 Amateur Auténtico

“Amateur Auténtico” es la denominación utilizada por la PDGA en referencia a los eventos amateur, o la parte amateur de un evento, que fomenta el auténtico espíritu amateur del deporte al utilizar únicamente trofeos para premiar a los finalistas de un torneo en vez de utilizar premios materiales. En lugar de eso, el premio que reciben todos los participantes en un torneo de estas características es el disfrute de la experiencia que el torneo aporta en sí misma (ver directrices Amateur Auténtico en [www.pdga.com](http://www.pdga.com))

# Sección 3: Código de Conducta del Jugador

## 3.01 Generalidades

- A. Todos los miembros de la PDGA deben abstenerse de mostrar una conducta que vaya en detrimento del juego del disc golf y de la propia PDGA, tanto dentro como 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. Durante la ronda está prohibido el uso de teléfonos y buscadores sin haberlos puesto en modo silencioso. Además, el uso de reproductores de música u otros dispositivos debe hacerse exclusivamente con el uso de auriculares y el volumen debe 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 tanteos en cada hoyo y que no suponga un riesgo para la seguridad del jugador por no poder escuchar avisos como ¡disco!, (fore!) o las señales acústicas utilizadas por el Director de Torneo. La falta de interacción completa con el grupo debida al uso de reproductores de música u otros dispositivos se considera una infracción de cortesía y conlleva las penalizaciones indicadas para dichas infracciones.
- D. Los animales no pueden acompañar a los jugadores, con la excepción de los jugadores con una discapacidad o con una condición médica que requiera el uso acreditado de un animal de servicio. Los jugadores deben informar al Director de Torneo del uso de dichos animales durante el juego.
- E. La PDGA se reserva el derecho a determinar y tomar medidas disciplinarias adicionales a sus miembros y jugadores, 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, léase el documento “PDGA Disciplinary Policies and Procedures”

### **3.02 Ritmo de Juego**

- A. Todos los competidores deben jugar sin retrasos indebidos y hacer todo lo posible para seguir el ritmo de juego del grupo que les precede. Los jugadores deben moverse rápidamente al área de salida del siguiente hoyo una vez terminado el anterior. Ningún retraso debería afectar al ritmo de juego del siguiente grupo. Además, mientras se desplacen por la calle de juego no deberían provocar retrasos indebidos en el juego, como consecuencia de sus acciones.
- B. Aquel jugador que este provocando retrasos indebidos puede ser sancionado con una infracción de tiempo excesivo por su grupo o por un Árbitro de Torneo. Véanse las Reglas de Juego de la PDGA, apartado 802.03 sobre las penalizaciones por tiempo excesivo.

### **3.03 Mala Conducta del Jugador**

- A. La PDGA sigue una política muy estricta sobre el correcto comportamiento durante sus eventos y sobre los comentarios que se hagan a los medios de comunicación. Cualquier conducta que se estime no profesional está sujeta a una advertencia de torneo o a la descalificación inmediata por parte del Director de Torneo, y también a posteriores acciones disciplinarias por parte de la PDGA.
- B. Se espera que los jugadores muestren una conducta profesional y deportiva mientras participen en eventos de la PDGA. Acciones que suponen una infracción de dicha conducta son (aunque no las únicas):
  - 1. Uso repetido de lenguaje abusivo y soez.
  - 2. Arrojar objetos en clara manifestación de enfado (excepto el disco en juego).
  - 3. Mostrar falta de respeto a cualquier persona presente en el evento.
  - 4. Daño, abuso o vandalismo intencionado tanto de objetos como de animales y plantas.
  - 5. Hacer trampa: intento deliberado de saltarse las reglas de juego.
  - 6. Atacar físicamente o amenazar a cualquier persona presente en el evento.
  - 7. Actividades que supongan una infracción de cualquier tipo de leyes (locales, nacionales, del lugar donde se desarrolle el evento, las del recorrido del campo, 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 conforme a las leyes vigentes del lugar donde se celebre el evento. En cualquier caso, el consumo de marihuana no está permitido en eventos de la PDGA, aún cuando se posea autorización médica para ello.

9. El consumo excesivo de alcohol en el lugar del evento o un manifiesto estado de embriaguez.
  10. La posesión de alcohol desde el inicio del juego hasta que el jugador entrega la tarjeta de tanteo, no está permitida. Si se observa lo contrario, supone la descalificación inmediata en cualquier evento de la PDGA de Clase B o superior. Cuando se trate de un evento de Clase C o inferior, el Director de Torneo puede si lo considera oportuno, dar una advertencia al jugador en lugar de proceder a su descalificación, siempre y. Sucesivas infracciones resultarán en la descalificación inmediata.
  11. Negarse a seguir o incumplir claramente las reglas del juego durante la competición.
  12. Obstruir o negarse a cooperar en la investigación por parte de un Árbitro, acerca de su propia conducta o de la de otro jugador.
  13. Intentar manipular su índice de juego (rating) jugando mal o retirándose deliberadamente.
- C. Los jugadores deben comunicar las malas conductas de otros jugadores a un Árbitro de Torneo cuando esté disponible, o al Director de Torneo inmediatamente después de finalizar la ronda.
- D. Los Directores de Torneo deberán comunicar a la PDGA lo antes posible todas las descalificaciones y casos de mala conducta.
- E. Los jugadores descalificados perderán sus premios tanto económicos como materiales, y no recibirán un reembolso de su cuota de inscripción.

### **3.04 Indumentaria**

- A. Todas las infracciones de la Política del Código de Indumentaria serán consideradas una infracción de cortesía bajo lo dispuesto en la sección 812 de las Reglas Oficiales de la PDGA.
- B. Todos los jugadores y el personal del torneo deben vestir una prenda cubriendo su torso.
- C. Todos los jugadores, caddies y personal del torneo deben llevar calzado. Ningún jugador puede jugar descalzo. Se permite el uso de sandalias o chanclas.
- 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 de Torneo:
1. Se espera que todos los jugadores de un evento de la PDGA, así como todo el personal, vistan de una manera adecuada y mantengan una apariencia

limpia y presentable en cualquier lugar del torneo y durante cualquier actividad del mismo.

2. Todos los jugadores deben llevar una prenda cubriendo su torso. Se aceptan prendas con cuello y manga que cubran la parte superior del brazo. No se permiten camisetas sin mangas para ningún competidor aunque las mujeres podrán usar camisetas y prendas superiores con cuello pero sin mangas.
  - a. Las mujeres también pueden usar vestidos de tenis de una pieza siempre y cuando los tirantes tengan un mínimo de ancho de 2,5 centímetros.
3. No se aceptará ninguna camiseta excepto para competidores de las categorías Junior y Amateur en las rondas preliminares. Los Junior y Amateur no usarán camisetas en semifinales y finales. Las prendas superiores de cuello redondo o de pico, hechas de material técnico como 'Dry-fit', 'Cool-max' y similares, están permitidas.
4. Aquellas camisetas o polos cuyo largo exceda del bajo del pantalón corto deberán llevarse por dentro del mismo.
5. No se permite el uso de pantalones (largos o cortos) o prendas que estén rasgadas. Esto incluye cuellos desgarrados, agujereados o sin rematar..
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.
7. Este código de indumentaria será aplicado de comienzo a fin del 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 de indumentaria no les afectará.

### **3.05 Carritos, Caddies y Grupos**

- A. Todos los jugadores han de realizar a pie todos los desplazamientos durante las rondas de juego de eventos de la PDGA, salvo que la organización proporcione medios de transporte alternativos como carritos de golf a todos los participantes en una categoría. Dichos medios de transporte deben estar cubiertos por la cuota de inscripción del torneo.
- B. Los jugadores tendrán la opción de traer un caddie o algún medio para transportar sus pertenencias. Los caddies están sujetos a todas las reglas de la PDGA y su Manual de Competición, así como al código de indumentaria. Un caddie no necesita ser socio de la PDGA ni haber superado el examen de árbitro.
- C. Aquellos jugadores que opten por 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 tanteo. Una mala conducta por parte del caddie puede suponer la descalificación y/o suspensión de ambos.

- D. Los caddies no se consideran parte del grupo en lo que se refiere a notificar o tomar decisiones reglamentarias.
- E. Los jugadores deben instruir a sus caddies para que mantengan una distancia apropiada y no interfieran con los lanzamientos de otros jugadores.
- F. Para aquellos jugadores que deseen usar algún medio para transportar sus pertenencias, se permite el uso de bolsas para discos, sillas plegables y carritos (trolleys manuales). El uso de animales, bicicletas o dispositivos con motor, no estará permitido en eventos de la PDGA.
- G. En eventos Major y National Tour el grupo está formado por los jugadores, el caddie de cada jugador, personal del Torneo como pueden ser los encargados del marcador, Árbitros de Torneo, etc. y SOLAMENTE los medios de comunicación acreditados. Ninguna persona más será parte del grupo. El resto, incluyendo a los jugadores que ya han finalizado su ronda, son considerados parte del público y tienen que permanecer en las zonas designadas para los espectadores, alejados del grupo de juego.

### **3.06 Medios de Comunicación y Relaciones con los Sponsors**

- A. Todos los participantes aceptan permitir a la PDGA y a sus agentes publicar fotografías y otro tipo de imágenes de su participación en eventos sancionados por la PDGA.
- B. Se solicita que todos los jugadores de las series PDGA Elite, National Tour y Major, estén disponibles para los medios de comunicación presentes, salvo en los 30 minutos previos al comienzo de una ronda de competición.
- C. Para información más detallada sobre los medios de comunicación ver la página "PDGA Media" en [www.pdga.com](http://www.pdga.com).
- D. Los medios de comunicación deben abstenerse de hacer entrevistas a los jugadores hasta DESPUÉS de que hayan entregado su tarjeta de tanteo a un Árbitro de Torneo.

### **3.07 Reglas Relativas a Comerciantes**

- A. El Director de Torneo, a su discreción, puede negarse a permitir la entrada a cualquier comerciante al lugar del evento así como a sus alrededores.
- B. Si así fuera necesario, todos los patrocinadores/comerciantes tendrán la responsabilidad de obtener los permisos necesarios en las instancias pertinentes, y deberán presentarlos a petición del Director de Torneo.
- C. El incumplimiento de estas reglas por parte del comerciante puede resultar en acciones disciplinarias adicionales por parte de la PDGA.

### **3.08 Derechos y Deberes del Director de 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 de Torneo. Para ayudar al Director de Torneo a realizar mejor su trabajo, la PDGA le ha otorgado ciertos derechos. El Director de Torneo también está sujeto a ciertas responsabilidades con los jugadores y con la propia PDGA, incluyendo los siguientes (aunque no son los únicos):

- A. Cualquier miembro de la PDGA que desee organizar un evento oficial PDGA puede estar obligado a 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. Los Directores de Torneo aceptan respetar las directrices contenidas en el documento PDGA Tour Standards y los requisitos necesarios para organizar un evento de la Clase seleccionada.
- C. A todo Director de Torneo se le puede solicitar que firme un documento reconociendo que han leído las Reglas de Juego y el Manual de Competición de la PDGA, y que acuerdan cumplir y hacer cumplir sus contenidos, antes de poder habilitarlo para dirigir un torneo PDGA.
- D. Los Directores de torneo deben hacer pública cierta información financiera de su torneo según estipulan el Acuerdo de Sanción de Torneos de la PDGA (Event Sanctioning Agreement). Una vez cumplido dicho requisito, no están obligados a hacer pública ninguna otra información financiera a no ser que así lo deseen ellos mismos.
- E. El Director de Torneo no pueden hacer uso del derecho de admisión con un jugador por motivos de raza, creencias, nacionalidad, sexo, orientación sexual y/o religión.
- F. Los Directores de Torneo deben acatar las acciones disciplinarias de la PDGA que estén en vigor.
- G. Cualquier problema que surja durante el desarrollo de un torneo, esté recogido o no en algún documento de la PDGA, incluyendo reclamaciones por 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 de la PDGA (PDGA Disciplinary Process).
- H. En caso de que un evento no siga los deberes descritos en el Acuerdo de Sanción del Torneo (Event Sanctioning Agreement), los Tour Standards y el Manual de Competición, la PDGA se reserva el derecho de degradar el evento o impedir que el Director de Torneo organice eventos en el futuro.

- I. El incumplimiento de informar correctamente de los resultados de un evento o el incumplimiento de las obligaciones financieras del mismo puede conllevar medidas disciplinarias adicionales, incluida la suspensión del Director de Torneo como miembro de la PDGA y la pérdida de sus privilegios.



#### **Traducción al español**

Carlos Rio y Raúl López-Cancio Martínez  
Cuestiones sobre esta traducción:  
Carlos Rio  
mail: carlos@crkdiscgolf.com

#### **Copyright**

Todos los derechos de autor de este documento pertenecen a la PDGA. Copias de este libro son vendidas para cubrir los costos de producción y podrán obtenerse en una oficina de la PDGA o en [www.pdgastore.com](http://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

#### **Oficinas Administrativas de la PDGA**

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

#### **Créditos**

Agradecimientos a los miembros del Comité de Competición de la PDGA que ayudaron en esta revisión:  
Jay Reading (Presidente)  
Andrew Sweeton  
Shawn Sinclair  
Suzette Simons  
Chuck Kennedy  
Dan Doyle  
Chuck Connelly  
Michael Belchik  
Avery Jenkins

Diseño y tipografía: Neal Dambra  
Fotos de portada: Stuart Mullenberg

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

Competition Committee  
International Disc Golf Center  
3828 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802  
[competition@pdga.co](mailto:competition@pdga.co)