

ディスクゴルフ 公式ルール



DISC GOLF

PDGA.com

PDGA™

目次

	Page		Page		
800	ゲームの説明.....	1	809	その他のスロー.....	10
801	ルールの適用.....	1	809.01	スローの放棄 (アバндانس)	
801.01	公平性		809.02	暫定スロー	
801.02	適用		809.03	練習スロー	
801.03	抗議 (アピール)		810	干渉.....	11
802	スロー.....	2	811	ミスプレー.....	12
802.01	スローについて		812	礼儀 (マナー).....	13
802.02	順番		813	装備.....	14
802.03	タイムオーバー		813.01	不正なディスク	
802.04	ティーの開始 (ティーオフ)		813.02	不正な装置	
802.05	ライ		付録	A: マッチプレー.....	16
802.06	ライのマーキング		A.01	総論	
802.07	スタンス		A.02	プレーの順番	
803	障害物と救済措置.....	5	A.03	ペナルティ	
803.01	動かせる障害物		A.04	得点	
803.02	障害物からの救済措置		A.05	合意	
803.03	コースへのダメージ		A.06	試合の勝敗	
804	規制されたルート.....	6	付録	B: ダブルスとチームプレー.....	17
804.01	マンドトリーのお経路		B.01	総論	
805	規制されたポジション (ライ).....	6	B.02	プレーの順番	
805.01	ポジション (ライ) の確立		B.03	ペナルティ	
805.02	2m以上に静止したディスク		B.04	ライ	
805.03	ロストディスク		B.05	フォーマット	
806	規制されたエリア.....	8	付録	C: 換算.....	19
806.01	バッティング・エリア		付録	D: 索引.....	19
806.02	アウト・オブ・バウンズ		Q & A	21
806.03	カジュアル・エリア		ルール変更の概要.....	33	
806.04	救済エリア				
806.05	ハザード				
807	ホールの完了.....	9			
808	スコア.....	10			

ディスクゴルフ公式ルール



800ゲームの説明

ディスクゴルフのゲームの目的は、ディスクの最小投数でコースを攻略することである。コースは、通常、9または18のホールがあり、それぞれのユニットで各ホールの合計スコアがつけられる。

各ホールでのプレーはティーから開始し、ターゲットに収まることで終了する。プレーヤーがティーから投げた後、それぞれ前のスローが静止した場所から次のスローが行われる。ホールを完了すると、プレーヤーはすべてのホールを終了するまで、次のホールのティーエリアへと進む。

ディスクゴルフコースは、通常、ディスクの飛行を妨げるような自然の障害物のある、起伏に富んだ林間エリアとその周辺に設けられる。コースは、ホールの難易度を低くするためにプレーヤーによって変更されてはならない。プレーヤーはルールに違反しないよう、コース上でディスクをあるがままにプレーしなければならない。

801ルールの適用

801.01 公平性

- A. これらのルールは、すべてのディスクゴルファーのフェアプレーを促すように作られている。これらのルールを適用する際には、プレーヤーは置かれた状況に最も直接的に対応するルールを適用しなければならない。何らかの係争が発生し、それがルールとして記載されていない場合、その判断・決定はあくまで公平性に基づいて行われる。多くの場合、最も近い既存のルール、またはこれらのルールに組み込まれた原則に基づく論理的な拡大解釈は、公平性を判定するための指針とされる。

801.02 適用

- A. 選手はスコアを確認し、ルールに従ってプレーする目的でグループによってホールを一緒にプレーするように割り当てられる。グループ内で行われる決定は、過半数によって行われるものとする。
- B. プレーヤーは、明らかに違反を起こした際にコールをされる。コールは、速やかに行わなければならない。(ミスプレーを除く)
- C. グループ内のすべてのプレーヤーに通告することによって、グループ内の任意のプレーヤーのルール違反を宣言したり確認することができる。
- D. 警告は、プレーヤーが特定のルールに違反して与えられる最初の通告である。その次の違反からはペナルティスローが課される。警告は強制的なものではなく、ペナルティスローの実施が行使されるものではない。警告は1つのラウンドから次のラウンドへ、またはプレーオフへと持ち越されることはない。

- E. ペナルティスローが課されるルール違反の際、1人または複数のプレーヤーによって行われたコールは、グループ内の他のプレーヤーまたはオフィシャルに確認された場合にのみ実施することができる。ペナルティスローは、ルールに違反した場合、またはルールによって要求されたライの再設定のためにプレーヤーのスコアに加算されるスローのことである。
- F. トーナメント・オフィシャルまたはオフィシャルは、試合中にルールが適切に運用されているかどうかを判断するためにディレクターの承認を受けた人物とする。ルール違反はいずれかの選手によってコールされるか、またはオフィシャルによって確認される。オフィシャルのコールはそれのみが有効とされるものではない。試合にプレーヤーとして参加するオフィシャルは、自分の所属する部門のオフィシャルにはなれない。
- G. ディレクターはトーナメントおよびイベントの責任者である。ディレクターはトーナメントディレクターになることができる。トーナメントディレクター、コース・ディレクター、またはリーグ・ディレクターだけがプレーヤーを失格にできる。ディレクターの決定は最終的決定である。
- H. 2つ以上のペナルティに抵触するスローまたは行為は、ペナルティスローが多い方のルールを適用する。ペナルティスローが同じ数の場合は、最初に違反したルールでのペナルティが適用される。

801.03 抗議（アピール）

- A. グループ内でルールに基づいた判定が多数決に達しない場合、プレーヤーにとって最も有利な解釈に基づくこととする。
- B. プレーヤーは、グループ内の判定を明確かつ迅速に伝えることによって、オフィシャルまたはディレクターに対して抗議することができる。オフィシャルまたはディレクターが近くにいる場合、その判定を待つ間、グループはコース脇に寄って後続のグループに追い越してもらうことができる。
- C. オフィシャルまたはディレクターが近くにいない場合、スローするプレーヤーはルール判定の結果ごとに一連の暫定スローを行い、後ほどオフィシャルまたはディレクターに判定を求める。
- D. 判定が覆された場合、オフィシャルまたはディレクターは、ルールの正しい解釈を反映するためにスコアを調整することができる。もしくは、ディレクターがプレーヤーに1ホールまたは複数のホールを再プレーさせることができる。ディレクターの判断は最終的なものである。

802スロー

802.01 スローについて

- A. スローとは、ディスクの位置を更新するために投げ放つ行為である。
- B. そのライを更新するために競技としてなされた個々のスローが、規則によって無効とならない限りカウントされる。
- C. スローが無効となった場合、そのスローに関連するペナルティも無効となる。スローに関連するペナルティとは、アウト・オブ・バウンズ、ハザード、マンドトリー失敗、2メートルルール、スタンス違反、マーキング違反、不適切な救済処置、およびディスクの紛失に対するものである。

802.02 順番

- A. スタートホールでのティースローをする順番は、スコアカードに記載されている順番に従う。
- B. それ以降のティースローの順番は前のホールのスコアに従い、スコアが最も良かったプレーヤーが最初にスローをする。同スコアだった場合、スローをする順番は変わらない。
- C. すべてのプレーヤーがティースローを終えたら、次からはターゲットから最も遠いプレーヤー（離れているプレーヤー）から順番にスローをする。
- D. プレーヤーが同じライから再びスローをしたり、リスローをする場合、同じプレーヤーが続けてスローをする。リスローとは、直前のスローの代わりに同じライから行われる追加のスローを指す。
- E. プレーの進行を円滑にするために、次にスローをするべきプレーヤーの同意を得た場合、またはスローが次のプレーヤーに影響しない場合は、先にスローをすることができる。
- F. 順番を守らずにスローをするのはマナー違反である。
- G. トーナメント中は、オフィシャルの指示がない限り、またはルールに従ってコース脇に立って待機する場合（801.03 B）を除いて、前のグループを追い越してはならない。

802.03 タイムオーバー

- A. 次の事項が確定した後、30秒以内にスローできなかったプレーヤーは、タイムオーバーと見なされる：
 - 1. 前のプレーヤーがスローを終えた後で、さらに
 - 2. ライに到達するために十分な時間が経過した後で、さらに
 - 3. 次にスローをする順番が来た後で、さらに
 - 4. プレーエリアが安全である状態
- B. 1回目のタイムオーバー違反の場合は、警告を受ける。同じラウンド中、警告を受けた後に再度タイムオーバー違反したプレーヤーは、1投のペナルティスローが課される。スローをする順番になっても不在のプレーヤーについては、(811.F.5)を参照。
- C. プレーヤーはトイレ休憩を取るためにグループに時間延長を要求することができる。同プレーヤーが妥当と思われる時間内に戻らなかった場合は、そのホールをプレーしなかったと見なされ、そのホールのパーに4投のペナルティスローが課される。

802.04 ティーの開始（ティーオフ）

- A. プレーヤーは各ホールのティーエリアからスローをしてプレーを開始する。ティーエリアがティーパッドなどで囲まれて明確にされている場合は、その中からとなる。それ以外の場合は指定されたティーラインから奥行3mのエリアとなる。ティーラインは、ティーエリアの前面のライン、または2つのティーマーカーの外側の端を結ぶラインである。
- B. ディスクがリリースされる瞬間に、プレーヤーは少なくとも1つの支持点がティーエリアに接触している必要があり、支持点全体はティーエリアの地表面に接触していなければならない。支持点とは、リリースする際のプレー地表面上に触れている、または支えている身体の任意の部分である。プレーヤーは、ディスクがリリースされた瞬間の後であれば、ティーエリア外の支持点への接触が認められる。
- C. 802.04.Bに違反したプレーヤーは、スタンス違反として1投のペナルティスローが課される。

802.05 ライ

- A. ライは、プレーヤーがスローをするためにスタンスが取れる面（プレーエリア）上の場所を意味する。プレーエリアとは、一般的には地面であり、プレーヤーが姿勢を正しく保つことができる場所のことである。プレーエリアは、他のエリアの上または下に存在してもよい。プレーエリアであるかどうか不明な場合は、ディレクターまたはオフィシャルが決定する。
- B. 最初のスローのためのライはティーエリアである。
- C. ドロップゾーンもライの一つである。ドロップゾーンは、そこからある条件の元でディスクを投げることをディレクターによって指定されたコース上のエリアである。ドロップゾーンは、ティーエリアと同じ手順、またはマークしたライと同じ手順のどちらかで実施される。ティーエリアはドロップゾーンとしても使用可能である。
- D. 全ての場合において、ライはマーカードディスクの後端からのラインを中心とする幅20cm、長さ30cmの長方形とする。プレーラインは、ターゲットの中心からマーカードディスクの中心への延長線上にある、プレーエリア上の仮想の線である。マーカードディスクまたはマーカーは、802.06に従ってライをマーキングするために使用されるディスクである。

802.06 ライのマーキング

- A. インパウンズのプレーエリアに接地したディスクの位置がライとなる。
- B. あるいは、プレーヤーはプレーライン上にスローされたディスクの前面にミニマーカードディスクを置くことによってライをマーキングすることができる。ミニマーカードディスクとは、スロー自体には使用されず、ミニマーカードディスク専用のPDGA基準を満たした小さなディスクである。
- C. スローされたディスクがインパウンズのプレーエリアにない時、またはルールによってライを動かさなければならない時、プレーヤーは該当する規則に従い、ミニマーカードディスクを置くことによってライをマーキングする。
- D. 上記以外の方法でマーキングしたライからのスローは違反となる。最初のマーキング違反は警告となる。同一ラウンド内に引き続きマーキング違反があった場合、プレーヤーはその都度1投のペナルティスローが課される。

802.07 スタンス

- A. ライがマーカードディスクでマーキングされている場合、ディスクがリリースされる際にプレーヤーは以下の状態である必要がある。
 - 1. ライと少なくとも1つの支持点によって接触している。そして、
 - 2. マーカードディスクの後端よりもターゲットに近い支持点を持たない。そして、
 - 3. すべての支持点がインパウンズ内にある。
- B. ドロップゾーンではティーエリア(802.04.B参照)としてか、もしくはマーキングしたライ(802.07.A参照)としてかのどちらかでプレーする。
- C. 802.07.Aまたは802.07.Bに違反したプレイヤーは、スタンス違反として1投のペナルティスローが課される。

803 障害物と救済措置

803.01 動かせる障害物

- A. プレーヤーは、コース上の非恒久的な障害物から最小限になるスタンスを選択しなければならない。プレーヤーは、一度スタンスを確定したならば、スローを行う動作のためのスペースを作るために障害物を動かすことはできない。プレーヤーの行ったスローの動作が、結果的に障害物を動かした場合は問題としない。
- B. 次の例外を除いて、コース上の障害物を移動することはできない：
 - 1. プレーヤーは、スタンスを取る際に支持点を置くプレー地表面上の非恒久的障害物を動かすことができる。非恒久的障害物とは、固定されていない破片(例えば石、落ち葉、小枝や落ちた枝)やその集まり、もしくはディレクターが指定した物になる。
 - 2. プレーヤーは、他のプレーヤーや彼らの持ち物を移動するよう要求できる。
 - 3. プレーヤーは、障害となる設備等の撤去を含め、コース内の備品を適切な状態に復元しなければならない。
- C. 上記以外でコース上の障害物を移動させたプレーヤーは、1投のペナルティスローが課される。

803.02 障害物からの救済措置

- A. プレーヤーは、ライの上や後方にある次に上げる障害物から救済を得られる; 有害な昆虫や動物、ギャラリー (人)、 もしくはディレクターが指定する物や区域。救済を得るためにプレーヤーは、(ディレクターからより重大な救済が発表されていない限り)プレーラインに沿ってターゲットから遠ざかり、さらにその救済を受けることができる最も近い場所に新しいライをマーキングできる。
- B. 障害物によって、プレーヤーがマーカーディスクの後ろ、またはプレーエリアの上または下に正しいスタンスを取ることができない場合、ディスクをマーキングすることによって、プレーヤーはその障害物の直後のプレーライン上に新しいライをマーキングすることができる。
- C. 上記以外の救済措置をしたプレーヤーは、1投のペナルティスローが課される。
- D. プレーヤーは、グループ内に宣言することによって、いつでもオプション (任意) の救済措置を取ることができる。ターゲットに近づかず、プレーライン上に新しいライをマーキングすることによって、ライを再配置することができる。そのプレーヤーのスコアには、1投のペナルティスローが加算される。
- E. ディスクがアウト・オブ・バウンズ、または2mルールのペナルティの適用後に救済措置が行われる場合は、ペナルティスローが加算されない。

803.03 コースへのダメージ

- A. コースの一部を意図的に破損させたプレーヤーは、2投のペナルティスローが課される。また、競技マニュアルのセクション3.03に従って、そのプレーヤーはトーナメントから失格となる場合もある。

804 規制されたルート

804.01 マンドトリーの経路

- A. マンドトリーの経路は、ディスクがターゲットに向かって通過する軌道を制限する。
- B. その制限された空間は、1つ以上の目標またはその空間の境界を定める他の目印によって示された垂直の面である。
- C. スローが明確かつ完全に制限された空間を通過した時、プレーヤーには1投のペナルティスローが課される。次のスローのためのライは、そのマンドトリーに対するドロップゾーンである。ドロップゾーンが設定されていない場合、次のスローのためのライは直前のライになる。

補足*旧804.02.D項の削除により、マンドトリーに関連するプレーラインの例外条項（マンドトリーをターゲットと見なす）が無くなったため、プレーラインは原則に従って常にターゲットへのラインになる。

805 規制されたポジション (ライ)

805.01 ポジション (ライ) の確定

- A. スローされたディスクは、最初に静止したポジション (ライ) で確定される。
- B. スローされたディスクは、最初に止まった時に静止したとみなされる。水の中や葉の中のディスクは、水、葉、または風の動きの結果としてのみ動いている時、動きを止めている状態とみなされる。
- C. ディスクがプレー地表面の上に静止した場合、その位置はそのディスク直下のプレー地表面になる。ディスクの下にプレー地表面がない場合、その位置はそのディスク直上のプレー地表面になる。

805.02 2m以上に静止したディスク

- A. 2mルールは805.02のルールを指す。ディレクターがそれを適用すると宣言しない限り有効とはならない。ディレクターは、コース全体、特定のホール、および個々のオブジェクトに対して、2mルールの適用を宣言できる。
- B. ディスクの最下点からその直下のインバウンズ地表面までの距離が少なくとも2m以上に静止した時に、2mルールが適用され、プレーヤーは1投のペナルティスローが課される。ディスクの位置はディスクの真下となる。
- C. プレー中のホールのターゲット上に乗ったディスクは、2mルールの対象とはならない。
- D. 判定が行われる前にプレーヤーがディスクを動かした場合、ディスクは2m以上に静止していたと見なされる。

805.03 ロストディスク

- A. ディスクがあると思われる場所に到着してから3分間以内にディスクを見つけられない場合は、ロストディスクを宣言しなければならない。グループ内のどのプレーヤーまたはオフィシャルでも3分間の計測を開始することができるが、計測が始まったことをグループ内に知らせなければならない。
- B. グループ内のすべてのプレーヤーは、ディスクの探索を手伝う必要があり、そうしない場合はマナー違反となる。
- C. ディスクがひとたび紛失したと宣言されたなら、その後に見つかったとしても状況は変わらない。ただし、見つかったディスクを使うことは認められる。
- D. ディスクが紛失したと宣告されたプレーヤーには、1投のペナルティスローが課される。次のスローは直前のライからとなる。ただし、ホール内にロストディスク対策のドロップゾーンが設定されている場合、プレーヤーは直前のライからではなくドロップゾーンからスローをする。
- E. トーナメント終了前にロストと宣告されたプレーヤーのディスクが移動されていたり、持ち去られていたと判明した場合、そのホールのプレーヤーのスコアから2投が差し引かれる。紛失を宣言されたプレーヤーのディスクが、そのディスクの紛失を宣言するよりも前に誰かに取り除かれたり持ち去られたりしたことがその大会終了前に判明した場合、同プレーヤーの当該ホールのスコアから2投が差し引かれる。
- F. ロストディスク対策のドロップゾーンを設定した場合、ディレクターは2投のペナルティスローを加え、直接、ドロップゾーンに進むことをプレーヤーに許可できる。

806規制されたエリア

806.01 パッティング・エリア

- A. マーカーディスクの後端からターゲットの支柱までの距離が10m以内のスローはパットである
- B. パットがリリースされた後、ターゲットに向かって歩き出す前に、マーカーディスクの後方にて完全なバランスの制御を示さなければならない。そうしないプレーヤーはスタンス違反となり、1投のペナルティスローが課される。

806.02 アウト・オブ・バウンズ

- A. アウト・オブ・バウンズ (OB) ・エリアは、ディレクターによって設定された、プレーが不可能でスタンスが取れないエリアである。アウト・オブ・バウンズを示す線 (OBライン) は、アウト・オブ・バウンズ・エリアの一部である。コース上において、アウト・オブ・バウンズの範囲外のすべてのエリアがインバウンズとなる。
- B. ディスクの位置が、明確かつ完全にアウト・オブ・バウンズ・エリアに囲まれている場合、ディスクはアウト・オブ・バウンズとされる。
- C. ディスクがアウト・オブ・バウンズ・エリア内に静止したという合理的な証拠がある場合、ディスクが見つからなくてもアウト・オブ・バウンズと見なされる。そのような証拠がない場合は、ロストディスクとみなされ、805.03に従ってプレーを続行する。
- D. ディスクがアウト・オブ・バウンズとなったプレーヤーは、1投のペナルティスローが課される。プレーヤーは以下の中から、次のスローを選択することができる：

- 1. 直前のライ:または、
- 2. ディスクが最後にイン・バウンズ側にあった位置から最長1m以内の任意のポイントで、プレー地表面に置いたマーカーディスクによってマーキングされるライ。

上記のアウト・オブ・バウンズ・エリアにおける上記の選択肢は、PDGAツアーマネージャーの事前承認の元、ディレクターによって制限される場合がある。

また、ディレクターの裁量 (ローカルルール) で、プレーヤーはさらに次のスローを選択することもできる：

- 3. 指定されたドロップゾーンから。または、
 - 4. ディスクに最も近いアウト・オブ・バウンズ境界線上の位置から最長1m以内の任意のポイントで、プレー地表面に置いたマーカーディスクによってマーキングされるライからのスロー。
- E. 投げたディスクがインバウンズ内にあり、かつアウト・オブ・バウンズのラインから1m以内にある場合、アウト・オブ・バウンズ境界線に直角に交わる位置から伸びる1mのライン上の任意のポイントに新しいライを再配置できる。あるいは、アウト・オブ・バウンズ境界線による角から1m以内にある場合、その角からディスクを通して伸びる1mのライン上の任意のポイントに新しいライを再配置できる。
 - F. アウト・オブ・バウンズのラインは、垂直な面である。境界線の1m以内にマーキングする場合、1mの救済は、垂直面上の上方または下方向に適用される。
 - G. アウト・オブ・バウンズ対策のドロップゾーンが設定されている場合、ディレクターは2投のペナルティスローを加えて、直接、ドロップゾーンに進むことをプレーヤーに許可できる。
 - H. ディレクターは、ホールの特別なアウト・オブ・バウンズ・エリアに1mを超える救済を発表することができる。
 - I. アウト・オブ・バウンズの状態であるとの判定が行われる前にディスクを動かした場合は、ディスクはアウト・オブ・バウンズと見なされる。

806.03 カジュアル・エリア

- A. カジュアル・エリアはカジュアルウォーター、またはラウンド前にディレクターが特別にカジュアル・エリアと指定した区域である。カジュアルウォーターとは、インバウンズ内の水域等のことで、ディレクターから明確に指定されていなくてもよい。
- B. カジュアル・エリアからの救済措置を得る際、ライはターゲットに近づかないプレーライン上に再配置される（ディレクターによって通告された特別の救済措置を除く）。

806.04 救済エリア

- A. 救済エリアは、プレー不可能とディレクターが指定したエリア、またはインバウンズ内であってもプレーヤーが立ち入りを禁止されているエリアである。救済エリアにディスクが静止した場合、アウト・オブ・バウンズのエリアとしてプレーされるが、ペナルティスローは課されない。

806.05 ハザード

- A. ハザードは、ディレクターが指定したエリアで、ペナルティスローが発生する。
- B. ディスクが完全にハザードに囲まれた状態で、その位置が明確であればハザード内にあるとする。
- C. ハザード内にディスクが静止したプレーヤーは、1投のペナルティスローが課される。そのライは動かすことができない。
- D. ハザード内にあるかどうかを判定する前にプレーヤーがディスクを動かした場合は、ディスクはハザード内にあると見なされる。

807ホールの完了

- A. ターゲットは、ホールの完了を明確にすることを目的とした装置である。バスケットターゲットは、ディスクをキャッチするように設計されており、一般的にトレイ、チェーン、および支柱に取り付けられたチェーンサポートによって構成される。オブジェクト（構造物による）ターゲットには、通常、ターゲットエリアの目印がマークされる。
- B. バスケットターゲットでホールを完了させるには、プレーヤーの投げたディスクが、チェーンサポートの下にあるチェーンまたはトレイに支持された状態で静止しなければならない。
- C. オブジェクトターゲットでホールを完了させるには、プレーヤーの投げたディスクが、目印のついたターゲットエリアに当たらなければならない。

808スコア

- A. スコアカードの最初に記載されているプレーヤーは、グループのスコアカードをピックアップする第一義的な責任を負う。
- B. 一人のプレーヤーまたはボランティアのスコアキーパーがスコアをつけることに対し、グループ内のすべてのプレーヤーが認めた場合以外は、グループ内で均等にスコアをつけ合う。
- C. スコアキーパーは、各ホールが終了する毎にグループ内のすべてのプレーヤーのスコアを確認して記録する。いかなる警告またはペナルティスローも、ホールのスコアと一緒に記録しなければならない。
- D. ホール上のプレーヤーのスコアはペナルティスローを含むスローの総数である。ラウンドのトータルスコアは、すべてのホールスコアと追加のペナルティスローの合計となる。数字に誤りがあったスコア（スコアの記入漏れを含む）は、808.G.2で後述するように、ペナルティの対象となる。
- E. プレーヤーが報告したスコアについて意見の相違がある場合、グループ内でホールを振り返り、正しいスコアに到達するよう努める。グループ内でコンセンサスが得られない場合は、速やかにオフィシャルまたはディレクターの判定を仰ぐ。グループ内のすべてのプレーヤーが、スコアの間違いに同意した場合、スコアカードが提出される前に修正されなければならない。
- F. すべてのプレーヤーは、割り当てられたグループがラウンドを終了した時点から30分以内にスコアカードを提出する責任がある。定刻までに提出されなかったスコアカードを所有するプレーヤーには、2投のペナルティスローが課される。
- G. スコアカードの提出後、以下の状況を除いて、記録された合計スコアは最終的なものとなる：
 1. ディレクターは、トーナメントの終了を宣言するまで、あるいはすべての表彰が終わるまで、ペナルティスローを追加または削除することができる。
 2. 合計スコアの計算間違い、もしくはホールのスコアの間違い、不正なスコアが記録された、または記入漏れがあった場合は、正しい合計スコアに2投のペナルティスローが加算される。これらのペナルティスローは、スコアカードを提出した後にすでに他の違反によって正しいスコアに補正された後であれば追加されない。

809その他のスロー

809.01 スローの放棄（アバンダンス）

- A. プレーヤーは、グループ内に宣言してスローの放棄を選択することができる。放棄されたスローに1投のペナルティスローがスコアに加算され、プレーヤーは放棄されたスローが行われたライからプレーを続行する。放棄されたスローの際に生じたペナルティは除外される。
- B. 特定のホールにおいてスローの放棄に対するドロップゾーンが指定されている場合、プレーヤーは直前のライの代わりにそのドロップゾーンから投げることができる。

809.02 暫定スロー

- A. 暫定スローは、最終的にホールアウトに使用されない場合、プレーヤーの得点に加算されない追加のスローを指す。プレーヤーは、暫定スローであることをグループ内に宣言しなければならない。
- B. 暫定スローが使用される状況：
 1. 時間の節約のため、プレーヤーはいつでも暫定スローを宣言することができる：

- a. ディスクの状態が、ロスト、アウト・オブ・バウンズ、マンダトリー失敗などの可能性があり、すぐには判断することができない場合。そして、
 - b. グループ内で、暫定スローが時間を節約することに同意した場合。
プレーヤーは、2つのスローのうち、グループ内またはオフィシャルから正しいと判定を受けた方のライからプレーを続ける。
2. 異なる結果のライが生じた場合、判定に異議を申し立てられる。グループ内の判定に同意できない、オフィシャルが近くで容易に見つからない、またはグループ内のプレーヤーがオフィシャルの決定に異議を申し立てた場合、暫定スローとセットでホールを完了する。この場合、両方セットのスコアを記録しなければならない。異議が解決された場合、正しい方のスコアのみが採用される。

809.03 練習スロー

- A. 練習スローは、使用しないディスクを脇に置いたり、ディスクをプレーヤーに返すための空中5m以下のスローを除いて、競技中にライの変更を目的としないスローである。ディスクを落とした行為は、練習スローとはならない。
- B. 練習スローを行ったプレーヤーは、1投のペナルティスローが課される; 練習スローそれ自体は無視されスコアには加算されない。

810干渉

- A. スローされたディスクがインバウンズ内に静止した後に動いた場合、グループ内の合意に基づき、最初に静止した場所に戻す。その他の場所で静止したディスクは戻すことができない。その位置はグループ内の合意によって、最初にどこに静止したかに基づく。
- B. マーカーディスクが動いた場合は、グループ内で合意した元の位置に戻す。
- C. ディスクが人や動物に当たった場合は、ディスクが最初に静止した地点からプレーを続ける。
- D. プレーヤーまたは同プレーヤーの道具が自身が投げたディスクの進路に干渉した場合、違反になる。当該スローと1投のペナルティスローが同プレーヤーのスコアに加算され、直前のライからプレーを継続する。当該スローによって発生したその他のいかなるペナルティスローも無視される。ディスクが投げたプレーヤーの要求によって干渉された場合、同プレーヤー自身が投げたディスクに干渉したと見なされる。
- E. ディスクの進路が投げたプレーヤー以外の誰かに故意に変更された場合、グループが合意する接触した地点をそのディスクの位置とする。プレーヤーは、その位置をライにしてスローを続けるか、ペナルティスローなしでスローを放棄する(その場合、放棄したスローは同プレーヤーのスコアには加算しない)かを選択できる。
- F. 次のいずれかの方法で意図的にディスクに干渉したプレーヤーは、2投のペナルティスローが課される:
 1. スローされたディスクの進路を変更する。(人への傷害を防ぐ以外での)
 2. スローされたディスクまたはマーカーディスクの移動、または隠す行為。(識別、搜索、マーキング、または810.Hで許可されている場合を除く)
- G. プレーヤーまたは自身の道具がスローに干渉した場合、プレーヤーは1投のペナルティスローが課される。ディスクは直前のライからスローを続ける。意図的な干渉(妨害等)については810.Eを参照のこと。
- H. プレーヤーは、プレー中のディスクを妨げる可能性がある場所に立ったり、道具を置いてはならない。プレーヤーは、スローに干渉する可能性があれば、他のプレーヤー自身や道具の移動を要求することができる。これを拒否することはマナー違反である。

1. 他のプレーヤーによって投げられたディスクが、自身のプレー中のライ上または後方に静止した場合は動かすことができる。自身が投げた後、他のプレーヤーのディスクは、グループの合意に基づき静止した位置に戻される。

811ミスプレー

- A. コースを正しくプレーすることはプレーヤーの責任である。プレーヤーは、プレーヤーズミーティングに参加し、追加のホール、代替のティーエリア、代替のホール配置、アウト・オブ・バウンズ・エリア、マンドトリーおよびドロップゾーン等、コース上に存在する可能性のある特別な条件について、プレー開始前に理解しておく必要がある。
- B. ミスプレーは、次の場合に発生する。プレーヤーがコースのすべてのホールを正しく、適切な順序で完了しなかった場合、またはスローのために間違っただけのライからスローを行った場合。
- C. スコアカードを提出後にミスプレーが発見された場合、そのプレーヤーは2投のペナルティスローが課される。
- D. スタンス違反や練習スローは、ミスプレーとは見なされない。
- E. 競技に有利になるよう意図的にミスプレーをしたプレーヤーは、競技マニュアルのセクション3.03に従って失格となる場合がある。
- F. ミスプレーの種類：

1. 間違っただけのライ：プレーヤーが正しくないライからプレーした以下のような場合。
 - a. 実際のホールの正しいティーエリアではない別のティーエリアからティーショットをした。
 - b. スローしたディスクとは別のディスクによって確立されたライからスローをした。
 - c. アウト・オブ・バウンズにあるディスクを、インバウンズにあるかのようにスローした。
 - d. マンドトリー失敗だっただけにもかかわらず、そのライからスローをした。
 - e. 救済エリアに入っていないのに、救済エリアからのようにライを取ってスローをした。

ミスプレー後に次のスローが行われていない場合、そのスローは除外される。プレーヤーは正しいライから続行し、1投のペナルティスローが課される。もしミスプレー後にそのままスローを続けて行った場合、プレーヤーはプレーを継続してホールを終了させ、ミスプレーに対して2投のペナルティスローがスコアに加算される。

2. 間違っただけのターゲット：プレー中のホールの正しくないターゲットでホールアウトした際、次のスローが行われていない場合は、そのライ（間違っただけのターゲットの場所）から引き続きプレーを続ける。ターゲットがバスケットターゲットの場合、ディスクはプレー地表面上にあるとし、805.01.Cに従ってプレーを進める。プレーヤーが次のホールでティーショットした後の場合は、ミスプレーをしたホールのスコアに2投のペナルティスローがスコアに加算される。
3. ホールアウトの失敗：プレーヤーがラウンドを終了、あるいは前のホールを完了しなかった場合、ミスプレーをしたホールのスコアは、スロー数の合計にホールを完了しなかった1投と、ミスプレーの2投のペナルティスローがスコアの合計に加算される。意図的にホールアウトしない場合は、試合から離脱したと見なされる。
4. 非連続的プレー：プレーヤーがホールの順序を間違っただけでホールアウトした場合、プレーヤーは適切なコース順序でプレーを続行しなければならない。ラウンド中に間違っただけの順序でプレーをしたホールの数にかかわらず、ミスプレーの2投のペナルティスローがスコアの合計に加算される。ホールアウトしたスコアは成立する。
5. 不在：割り当てられたグループのラウンドの開始時にプレーヤーが姿を見せない場合、同プレーヤーは不在と見なされ、そのホールはプレーできない。直前のホールをプレーしなかったプレーヤーが、次のホールでグループが開始する準備ができている時点で姿を見せない場合も、同プレーヤーは不在と見なされる。不在プレーヤーは、プレーしなかったホール毎に、パーに4投のペナルティスローを加えたスコアが課される。パーはディレクターが設定する。

6. 行方不明：あるグループに帯同するプレーヤーが、投げる順番になった時に行方不明ならば、同プレーヤーは当該グループに復帰するために30秒間与えられる。その後も同プレーヤーが行方不明である場合、同プレーヤーはそのホールに不在であると見なされ、そのホールはパーに4投のペナルティスローがスコアに加算される。
7. 割愛されたホール：プレーヤーがラウンドを完了し、1つないし複数のホールをホールアウトしていなかった場合。プレーヤーは、それぞれのホールにつき、そのホールのパーに4投のペナルティスローがスコアの合計に加算される。
8. 間違ったホール：プレーヤーが、ラウンドのコースの一部であるホールではなく、そのラウンドのコースの一部とは違うホールをホールアウトした場合、2投のペナルティスローがスコアの合計に加算される。
9. 余分なホール：プレーヤーが、そのラウンドのコースに含まれていないホールをホールアウトした場合、2投のペナルティスローがスコアの合計に加算される。余分なホールでのスローはカウントされない。
10. 開始ホールまたはグループの間違い：割り当てられたグループとは違うグループでプレーを開始した場合、同プレーヤーは、プレーを開始するために同プレーヤーに割り当てられたグループを見つけなければならない。間違ったグループに入ったプレーヤーによるいかなるスローも無視される。同プレーヤーは、割り当てられたグループに不在のためペナルティスローの対象となる。
11. 間違ったホールからの開始：グループが割り当てられたホール以外のホールからプレーを始めた場合、同グループ内のいずれかのプレーヤーがそのホールで2回以上のスローをしていれば、同グループ全体がそのホールをミスプレーしたもとして、同グループはそのホールを終了し、各プレーヤーにそのホールのスコアに2投のペナルティスローを加算する。もしくは、スローを1回だけ行ったプレーヤーはそれぞれ1投のペナルティスローを受け、そのスローは無視される。その後、同グループは正しいホールに進みラウンドを継続する。

812礼儀（マナー）

A. プレーヤーは、以下について注意する。

1. スローをする周辺にいる人を傷つけたり、他のプレーヤーの注意をそらす可能性がある場合はスローをしない。
2. 同意なしに、または他のプレーヤーに影響を与えそうな場合は、スローをしない。
3. 次のような他のプレーヤーの気を散らしたり、スポーツマンらしくない行為は行わない：
 - a. 叫ぶ（当たる危険性がある人への警告は除く）
 - b. 罵る
 - c. 公園内やコース内の用具、他のプレーヤーの道具を叩いたり、蹴ったり、放り投げたりする
 - d. 他のプレーヤーがスローをしている間に動いたり話をしたりする
 - e. ターゲットから遠くにいるプレーヤーよりも前方に出る
4. 他のプレーヤーの注意をそらしたり、投げたディスクを妨げたりする可能性のある場所に道具を置かない。
5. 吸殻を含む煙草
6. 煙草の煙が他のプレーヤーの邪魔をしない。

*JPDGAではラウンド中の喫煙はマナー違反となる。

B. プレーヤーは、以下について遵守する。

1. 次のような、ルールによって予想される行動を実行する。
 - a. 紛失したディスクを探す手助けをする
 - b. 要請されたときは道具を移動する
 - c. スコアを正しくつける
2. ルールの遵守とロストディスクの搜索を手伝えるよう、グループの他のメンバーのスローを見守る。

- C. プレーヤーは、マナー規則の最初の違反については警告を受ける。同じラウンド内に再度行われた違反は、いずれも1投のペナルティスローが課される。マナー違反は、影響を受けたプレーヤーまたはオフィシャルによって呼び出されたり、確認されることがある。度重なるマナー違反は、ディレクターによって失格の対象となり得る。

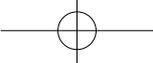
813 装備

813.01 不正なディスク

- A. プレー中に使用されるディスクは、PDGAによって承認され、さらにPDGA技術標準に定められた全ての条件を満たす必要がある。承認ディスクの一覧は、pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs を参照。
- B. 製造後に許されるディスクの修正は：
 - 1. プレーの最中にできた損傷
 - 2. 損傷もしくは成形上の小さな欠陥を取るための適度な研磨
 - 3. 染料または油性ペンで印をつけることに限られる。
- C. 上記以外の修正をしたディスクは、不正なディスクとされる。限定はしないが、例えば以下の修正を含む：
 - 1. 本来の飛行特性を改変する目的でディスクを修正すること
 - 2. ディスクを過度に研磨すること
 - 3. ディスクを切り刻んだり掘り込んだりすること
 - 4. 塗料など検出可能な厚さの素材を付け加えること
- D. 夜間または雪中でのプレーをディレクターが発表した場合、プレーヤーはディスクを見つけるために役立つ素材または器具を付け加えることができる。
- E. ひび割れたり、穴の空いたディスクは不正である。
- F. 他のプレーヤーまたはオフィシャルから疑問視されたディスクは、ディレクターの承認を受けなければ不正となる。
- G. プレー中に不正なディスクを投げたプレーヤーは、2投のペナルティスローが課される。不正なディスクを繰り返し投げたプレーヤーは、PDGA競技マニュアルのセクション3.03に従って失格になる場合がある。
- H. ミニマーカーディスクを除いて、プレー中に使用されるすべてのディスクには、自分のものとわかる印をつける必要がある。印が付けられていないディスクをスローしたプレーヤーは、最初に警告を受ける。印が付けられていないディスクを続けてスローした場合は、1回のスロー毎に1投のペナルティスローが加算される。

813.02 不正な装置

- A. プレーヤーは、スローそのものを補助する装置を使用してはならない。
- B. 方向を定める目的で物を置くことはできない。
- C. 擦り傷から皮膚を保護する装置(手袋、テープ、包帯、ガーゼなど)、グリップを向上させるために皮膚に塗布する品目(滑石、チョーク、土埃、泥など)や、医療器具(膝や足首のサポータなど)の装着は認められる。

- 
- D. タオルやパッドなどをライに敷く場合、圧力を加えた時に厚さが1cm以下であれば支持点の上に置くことができる。
 - E. 他のプレーヤーまたはオフィシャルから疑問視された装置は、ディレクターの承認を受けなければならない。
 - F. ラウンド中の任意の時点で不正な装置の使用が確認された場合、プレーヤーは2投のペナルティスローが課される。不正な装置を繰り返し使用したプレーヤーは、PDGA競技マニュアルのセクション3.03に従って失格になる場合がある。

付録 A マッチプレー

A.01 総論

- A. マッチプレーでは、各ホールを勝つことを目的に選手が1対1でラウンドを競う。より多くのホールを獲得したプレーヤーが試合に勝利する。
- B. 対戦ペアによって置き換えられる場合を除き、PDGAの公式ルール(メダルプレー)が適用される。
- C. 対戦ペアは、少なくとも他の1組の対戦ペア、またはオフィシャルのペアとグループでプレーする。

A.02 プレーの順番

- A. 同じグループ内の対戦ペアのティースローの順番は、スコアカード上に記載された順番に従う。
- B. 対戦ペアごとに、最初のホールの投げ順は、スコアカード上に記載された順番に従う。その後のすべてのホールで、前のホールでスコアが良かったプレーヤーが先にスローする。タイの場合、スローの順番は変わらない。

A.03 ペナルティ

- A. プレーヤーは、対戦相手のみに違反をコールするか、警告することができる。グループのまたはオフィシャルの他のどのプレーヤーもコールを確認できる。
- B. ホール内で確認されたペナルティと警告は、次のホールに持ち越される。

A.04 得点

- A. マッチプレーでの得点は、どちらのプレーヤーがより多くのホールに勝利したか、ポイントによって記録される。マッチプレーは、同スコア、またはオールスクエアで開始される。試合が進むにつれて、より多くのホールに勝利したプレーヤーは、それらの数を「アップ」しているとし、対戦相手は、それらの数のホールを「ダウン」しているとする。
- B. プレーヤーは、相手より少ないスロー数でホールを完了することでホールを獲得する。ホールを獲得したプレーヤーは、得点1となる。相手側のプレーヤーは得点ではなく、斜線(ダッシュ)で示される。2人のプレーヤーが同数のスローでホールを完了した場合、そのホールは引き分けとなり、どちらのプレーヤーも得点とはならない。
- C. プレーヤーは、現在行っているホールで何投スローしたかを相手に尋ねることができる。その数を誤って報告したプレーヤーは、そのホールは負けになる。

A.05 合意

- A. プレーヤーは、試合が終わる前であっても、負けを認めてもよい。対戦相手の勝利となる。
- B. プレーヤーは、両方のプレーヤーがホールを完了する前であっても、いつでも負けを認めてもよい。対戦相手の勝利となる。
- C. プレーヤーは、相手の次のスローの省略を認めてもよい。相手はホールを完了したとみなされる。
- D. 対戦ペア同士で、プレー中のホールを引き分けにすることを同意できる。
- E. お互いの譲歩は、拒否したり撤回はできない。

A.06 試合の勝敗

- A. 一方のプレーヤーが残っているホール数よりも多くのアップ数を得た場合、そのプレーヤーがマッチプレーに勝利したとする。
- B. 対戦ペアがラウンド終了時に全く同スコアである場合、試合はタイに持ち越される。ディレクターは、どのようにタイを決着させるかを決定する。

付録 B ダブルスとチームプレー

B.01 総論

- A. ダブルスチームは2人の選手で構成される。以下のルールから推定し、異なるチーム人数による代替フォーマットも可能である。
- B. 以下のルールによって置き換えられた場合を除き、PDGAの公式ルールが適用される。

B.02 プレーの順番

- A. 最初のホールの投げ順は、スコアカード上に記載された順番に従う。その後のすべてのホールで、前のホールでスコアが良かったチームが先にスローする。タイの場合、スローの順番は変わらない。
- B. すべてのチームがティーエリア以外のライに静止した後は、ターゲットから最も遠いチームからスローする。
- C. チームメンバーは同じライからスローをし、どちらの順番でスローしてもよい。

B.03 ペナルティ

- A. スローによるペナルティは、スローを行ったチームのメンバーにのみ適用される。他のすべての警告および罰則は、チーム全体が負うものであり、形式にかかわらずチームに対して課される。
- B. チームの得点を向上できないと分かっている行なったスローは「余計なスロー」とする。メンバーが余計なスローを行ったチームは、最初の違反について警告を受け取り、その後はチームのいずれかのメンバーによる違反毎にペナルティスローが課される。

B.04 ライ

- A. チームメンバーの両方が同じライからスローするフォーマットにおいて、最初のメンバーがスローしたライ以外から行なったスローはミスプレーとなり、1投のペナルティスローが課される。
- B. チームメンバーの両方がプレーしているライは、同じマーカードISKを使用してマークする必要がある。
- C. チームメンバーの両方がプレーしているライが何らかの理由で動かされた場合、メンバーの両方ともに元のライからプレーしなければならない。

B.05 フォーマット

- A. ベストスロー
 - 1. 両方のチームメンバーがティーエリアからスローする。次にチームは、次のスローを2つのポジションのどちらからプレーするかを選択する。チームメンバーの両方が決定したライからスローし、再び2つのポジションのどちらかを選択してプレーを続け、それを繰り返す。
 - 2. チームメンバーのどちらかがホールを完了すると、そのホールが完了となる。
 - 3. ホールでのチームの得点は、プレーされたライ上のスロー回数とペナルティスローの合計となる。
 - 4. スローされたディスクを、ライが選択される前やマーカードISKでマークされる前にピックアップした場合、チームはそのスローを選択できない。チームがライをマークせずにスローしたディスクの両方をピックアップした場合、2番目にピックアップされたディスクがグループで合意した元の位置に戻され、そのライからプレーされなければならない。
 - 5. 一方のチームメンバーが不在、遅刻、または脱落した場合、他のチームメンバーはプレーできるが、不足したメンバーの代わりにはスローできない。遅刻したチームメンバーは、ホール間でのみプレーに参加することができる。
- B. 変則ベストスロー
変則ベストスローはベストスローと同じだが、次のようなバリエーションがある。ディレクターは、チームの各メンバーのティースローの回数を制限できる。チームは、その限界を超えるたびに2投のペナルティスローが課される。

C. ワーストスロー

1. チームメンバーの両方がティーエリアからスローする。対戦相手のスコアが悪くなるように、次のスローを2つのポジションのどちらからプレーするかを相手チームが選択する。両方のチームが決定されたライから次のスローをし、対戦相手が再び2つのポジションのどちらかを選択してプレーを続け、それを繰り返す。
2. チームメンバー全員が同じライからホールを完了すると、チームはホール完了となる。
3. ホールでのチームの得点は、プレーされたライ上のスロー回数とペナルティスローの合計となる。
4. 対戦相手がライを選択する前に、スローしたディスクを拾い上げたり、またはマークした場合、そのディスクはグループで合意した元の位置に戻される。対戦相手は、ディスクが動かされた結果としてのライ、他のディスクのライ、および動かされたディスクの元のライを選択できる。
5. 対戦相手が明確に有利なライを選んだ場合、ディレクターによって失格になることがある。
6. チームメンバーが不在、遅刻、棄権、または失格になった場合、チームは失格となる。

D. タフスロー

タフスローはワーストスローと同じ形式だが、次のようなバリエーションがある。チームメンバーのいずれかがホールを完了すると、チームはそのホールを完了する。

E. オルタネートスロー

1. チームは、どのメンバーが最初のホールにおいて最初にスローするかを選択する。その後、各チームメンバーは、前のメンバーのスローしたライからプレーを続ける。
2. いずれかのチームメンバーがホールを完了すると、ホールは完了となる。
3. ホールでのチームの得点は、プレーされたライ上のスロー回数とペナルティスローの合計となる。
4. 間違ったチームメンバーがスローした場合はミスプレーとなり、1投のペナルティスローが課される。そのスローはカウントされず、正しいチームメンバーがスローをする。間違ったチームメンバーが投げた後に追加のスローが行われた場合、チームは2投のペナルティスローが課され、プレーを続ける。
5. 同じライからのリスローの場合は、同じプレーヤーがリスローを行う。
6. チームメンバーが遅刻、または不在のホールについては、パー・プラス4のスコアとなる。チームメンバーが棄権した、または失格となった場合、そのチームは失格となる。

F. 変則的オルタネートスロー

1. 変則的オルタネートスローは、オルタネートスローと同じだが、次のようなバリエーションがある。ディレクターは、どのチームメンバーが各ホールに最初にスローするかを指定できる。

G. ベストスコア

1. 各チームメンバーは、個々のプレーヤーとしてホールをプレーする。
2. チームメンバーがチーム内での最小スコアでホールを完了すると、チームはホールを完了する。
3. 各ホールのチームのスコアは、チームメンバーのいずれかによる最小スコアであり、各個人のペナルティスローとチームのペナルティスローが含まれる。

H. オルタネートライからのベストスコア

1. 各チームメンバーはティーエリアからスローする。その後、各チームメンバーは、他のチームメンバーのライからスローを続ける。
2. チームメンバーがチーム内での最小スコアでホールを完了すると、チームはホールを完了する。
3. 各ホールのチームのスコアは、チームメンバーのいずれかによる最小スコアであり、各個人のペナルティスローとチームのペナルティスローが含まれる。

付録 C
換算

ルールに記載されているすべての寸法は、メートル法で表記されている。次の英国表記に相当するものは、メートル法の測定用具がない場合は次の換算法を用いる。

メートル法	英国表記
10メートル	32 フィート 10 インチ
3メートル	9 フィート 10 インチ
2メートル	6 フィート 7 インチ
1メートル	3 フィート 3 インチ
30センチメートル	1 フィート
20センチメートル	8 インチ
1センチメートル	1/2 インチ

付録 D
索引

アウト・オブ・バウンズ	806.02	プレーエリア	802.05.A
インバウンズ	806.02.A	ペナルティスロー	801.02.E
動かせる障害物	803.01.B.1	ホール	800
オフィシャル	801.02.F	ポジション	805.01.A
カジュアルウォーター	806.03.A	マーカー	802.05.D
カジュアルエリア	806.03.A	マーカーディスク	802.05.D
救済エリア	806.04.A	マンドトリーライン	804.02.A
グループ	801.02.A	マンドトリー構造物	804.01.A
警告	801.02.D	ミスプレー	811.B
構造物のターゲット	807.A	ミニ、マーカーディスク	802.06.B
暫定スロー	809.02.A	ライ	802.05.A
支持点	802.04.B	ラウンドの完了	808.F
シングルマンドトリー	804.01.A	リスロー	802.02.D
スロー	802.01	練習スロー	809.03.A
スローの放棄	809.01		
ターゲット	807.A		
ダブルマンドトリー	804.01.A		
ティーエリア	802.04.A		
ティーライン	802.04.A		
ディレクター	801.02.G		
トーナメントオフィシャル	801.02.F		
遠い方のプレーヤー	802.02.C		
ドロップゾーン	802.05.C		
2メートルルール	805.02.A		
パー	811.F.5		
ハザード	806.05.A		
バスケットターゲット	807.A		
バット	806.01.A		
プレーヤーズミーティング	811.A		
プレーライン	802.05.D		

PDGA™



ディスクゴルフ公式ルールブック (2022年改定版)

発行日: 2022年1月1日

監修: 日本ディスクゴルフ協会 ルール委員会

翻訳: 諸岡通容、木下実 (静岡県ディスクゴルフ協会)

発行: 日本ディスクゴルフ協会

〒860-0088

熊本県熊本市北区津浦町13-47

Tel&Fax 096-200-2336

HP www.jpdba.jp

© Copyright 2022 Japan Disc Golf Association (JPDGA)

Revised January 1, 2022

Copyright

Full copyright to this book and any iteration of its contents is reserved by the PDGA. Copies of this book are sold to cover costs of production and may be obtained from the PDGA office or at www.pdgastore.com. PDGA-affiliated associations are permitted to translate these rules into their own language provided the rules are not altered or contradicted. The PDGA Executive Director must be notified of such translation and publication and must receive a copy.

The PDGA is a non-profit organization under US IRC Section 501(c)(4) and its incorporated business office is located at:

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

PDGA Administrative Offices

International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802
www.pdga.com
www.pdgastore.com
office@pdga.com
706.261.6342
706.261.6347 (fax)

Project Credits

Much appreciation is due the PDGA Rules Committee members who helped with this revision:

Mike Krupicka (chair)
Todd Lion
Laura Nagtegaal
Conrad Damon
Holly Finley
David Foss
Ville Kotamäki
Jason LaBella
Steve West

Cover art: Jennie Weigand
Cover photos: Hayden Henry, Drew Hierwarter, Kevin Huver, Conrad Meyer, Matthew Rothstein, John Whinery
Typography: Neal Dambra

Suggestions for improvements to the next revision should be made to the PDGA Rules Committee, who can be reached at rules@pdga.com

PDGA ルール : Q&A

ルールの適用

QA-APP-1

Q : 1つ以上の違反に該当する場合、ペナルティルールが適用される優先順位はありますか？

A : はい、最も厳しい方のペナルティが適用されます。最初に何が起こったかによって結びつきは切り離されます。1回のスローにおいて、複数の違反について罰せられることはありません。

QA-APP-2

Q : 1回のスローにおいて複数の違反があったとき、ディスクが停止するまでの間に最初どのルールに違反し、どのルールに違反しなかったかはどのように判定され、適用されますか？

A : ルール上にかかれた「最初に」の意味は、共通の理解として、ディスクがルール違反に該当する状態になった最初の時点を表しています。よくある1回のスローの間に同時に2つの違反となりやすいケースは、アウト・オブ・バウンズ(OB)とマングトリーです。ディスクが制限された空間を通過すると直ちにマングトリー失敗と見なされますが、一方でディスクは静止するまでOBとは見なされません。したがって、その場合はマングトリーの失敗が最初に発生したと判断することになります。

QA-APP-3

Q : 私は、グループの別のプレーヤーによって行われたルール判定にアピールする(異議を唱える)ことができますか？

A : はい。その場合、判定を受けたプレーヤーは暫定スローをするを選ぶことができます。

QA-APP-4

Q : 私のグループは、私のディスクがOBであると判断しました。しかし私はそれが明確だとは思いません。「疑いがある場合はプレーヤー有利に」ではないのでしょうか。私はセーフですよ？

A : 「疑いがある場合はプレーヤー有利に」というのは、プレー中にグループが判断をすることができない場合にのみ機能します。例えば、2人のプレーヤーがセーフと見なし、2人がそれをO

Bと見なした場合です。もし、あなたのグループの過半数がOBであると判断したならば、それはOBです。

QA-APP-5

Q : 私のグループは、間違ったルール判定をしました。実際には私はOBだったのに、彼らはセーフと判定し、それに従って私は間違ったライからプレーしました。私はペナルティを課せられますか？

A : あなたはコースを適切にプレーする責任があります。あなたがグループ内の決定に同意できず、またオフィシャルがすぐに駆け付けられないような場合は、暫定プレーを行って後にトーナメントディレクターの判断を仰いでください。

QA-APP-6

Q : もし、非公認のトーナメント、その他のPDGA公認以外の試合において私がプレーするとしたら、どんなルールが当てはまりますか？

A : PDGARルールが当てはまるのが発表された場所でああなたがイベントに参加しているならば、イベント自体がPDGAに承認されているかどうかにかかわらず、PDGAのオフィシャルルールが当てはまります。競技マニュアルはPDGAイベントのみに当てはまります。もし、ルールについての発表が全くなされなかったのならば、あなたはPDGARルールを含むどのルールでプレーするのか、あなたのグループ内か、またはイベント参加者で合意を取ればよいのです。

QA-APP-7

Q : もし、トーナメントディレクターいなかったらどうなりますか？

A : すべてのPDGA公認のトーナメントには、トーナメントディレクターが存在します。非認定のイベントや仲間内のプレーのために、もしプレーヤー以上の権限を持っている誰かがいたならば、彼らはディレクターの責任を引き受けることができます。もし、誰もディレクターになりたくないなら、あなたはディレクターの機能のうちのいくつかがない状態でプレーする必要があります。例えば、グループ内のルール判定に対して一切アピールする(異議を唱える)ことができません。ただし、いくつかのディレ

クター機能は他の方法で可能になります。例えば、コースに設置された看板は、ホールでのプレー順序、OBの箇所を。その他はプレーヤーズミーティングやキャディーブックで、普段はカバーされるでしょう。

QA-APP-8

Q：私のプレーするグループ内の全員が公認されたオフィシャルの資格保持者です。ルール上では、グループのうちの2人のプレーヤー、または1人のオフィシャルのいずれかがルール判定をする必要があります。私たちはすべてオフィシャル資格者なので、私たちのうち1人でも、これらのルール判定を行うことはできますか？

A：いいえ。トーナメントのプレー中にルール判定を行うためには、あなたはトーナメントディレクターによって、トーナメント・オフィシャルに認定されていなければなりません。テストに合格するだけでは、あなたはトーナメント・オフィシャルではありません。（オフィシャルであるための規則を参照）さらに、オフィシャルは、彼らがプレーしているかいないかによって、ルール判定を行う上で制限があります。プレーしているオフィシャル資格者（トーナメントディレクターを含む）は、自分の部門のプレーヤーに影響する1人のオフィシャルとしての行為はすることができません。プレーしていないオフィシャル資格者は、「オフィシャルがルール判定することができる」と表記してあるルール判定ができる1人となることができます。スポッターは、もしオフィシャル資格者でもあるならば、（例えば、ディスクがOBとなったポジションに関する）ルール判定を行うことができます。もし、彼らがオフィシャル資格者ではないならば、彼らのルール判定は、あくまでグループが意思決定するための参考意見とされます。

QA-APP-9

Q：プレーヤーは自分自身をコールしたり、自分自身へのコールを承認することはできますか？

A：はい。

QA-APP-10

Q：ビデオやその他のメディアは、ルール判定を行う証拠として使うことができますか？

A：PDGAの方針では、競技マニュアルのセクション3.03で定義されるとおり、ビデオによる証拠はプレーヤーの不正行為を記録するためにのみ使用できます。プレーヤー不正行為の証拠はPDGA懲戒委員会によっていつでも評価できます。トーナメントのプレー中のルール判定に

は、ビデオその他のメディアの使用は許されていません。

スロー

QA-THR-1

Q：私の投げようとした手がバックスイングの途中で木の枝にぶつかってディスクが地面に落ちました。そして、ディスクが私のライの前方に転がりました。これはスローとみなされますか？

A：いいえ。スローは、意図された方向へのディスクの移動が開始された時点で始まります。バックスイングの前または最中に叩き落されたディスクは、スローとしてはカウントされません。

QA-THR-2

Q：ディスクを投げる方法に何か制限はありますか。例えば、オーバーハンドで投げることはできませんか？

A：ディスクを投げる方法に制限はありません。あなたは、バックハンド、サイドアーム、オーバーハンド、サマー、またはあなたが思いつければ他の方法でスローすることができます。もし望むのなら、足を使って投げることもできます。

時間超過

QA-TIM-1

Q：もし、次に投げるべきプレーヤーが不在の場合、他のプレーヤーが前に進んでスローすることができですか？これは不在のプレーヤーが現れるまで時間稼ぎを与えることになりませんか？

A：いいえ。不在のプレーヤーが投げるまで30秒間待った後に、次のプレーヤーはスローします。もし、その時まで不在のプレーヤーが現れなかったなら、彼はそのホールでパープラス4投を記録されます（本質的に、そのプレーヤーはスタートホールに遅れているのと同様、そのホールに遅れているからです）。

ティーオフ

QA-TEE-1

Q：ティーエリアはどのように表示されますか？

A：ディレクターは、ティーエリアとドロップゾーンを定義するために、いくつかの方法のう

ちのいずれも使用できます。ひとつのコースに数種類のティー表示を使うこともできます。紛らわしい場合は、ディレクターに尋ねてください。ティーエリアを明示するためのいくつかの共通の方法があります：もし、人工的なティーパッドが敷かれてマークが全然されていないならば、ティーエリアは、色、高さおよび（または）素材がその周囲の環境と異なっているエリアです。ティーパッドの前方にフォロースルーエリアが設けてあることがあります。フォロースルーエリアは、違う色のこともあります、または、それはティーラインの前の部分にマークされる場合もあります。フォロースルーエリアの後ろにあるパッドの部分がティーエリアです。もし、アウトライン（輪郭線）が（4個のマーカまたはマーカ以外で）マークされているならば、ティーエリアはアウトラインの内側のエリアです。もし、マーカが使われるならば、ティーエリアはマーカの外の縁で形成されます。もし、人工的なティーパッドが用意されていないならば、ティーエリアは明示されたティーラインの後ろに対し、直角に3メートル伸びています。もし、線でティーラインを表示してあるならば、ティーエリアは、表示された線を含みます。もし、2個のティーマーカがティーラインをマークしているならば、ティーエリアは前側と左右側にティーマーカの外の縁までです。もし、ティーの目印のみ、または1個のティーマーカだけが置いてあるならば、ティーは目印またはマーカの後ろ側です。

QA-TEE-2

Q：私は、コンクリートで盛り上げられたティーパッドからドライバーを投げました。私がディスクを手放す瞬間に、私の前足の先が、パッドの前面の縁を超えて宙に浮いていました。これはスタンス違反ですか？

A：いいえ、ルールに「すべての支持点は、リリースの瞬間、ティーエリア内になければならない」と明確に述べられています。「支持点」とは、足のような全身の一部分というより、むしろプレー地表面（この場合、ティーパッド）に接触している何らかの点を示します。ティーパッドの端から宙に浮いている足の部分は、プレー地表面に接触していないので、支持点ではありません。従って違反はしていません。

ライ

QA-LIE-1

Q：私のスローは、OBである小川に架かっている橋に着地しました。私は橋の上からプレーできますか？それとも私のディスクがOBである小川の上にあるのでOBですか。もし、地上にかかる橋の上だったらどうなりますか？

A：橋は、プレー地表面が他のプレー地表面の上に垂直に積み重なった場所の一例です。個々のプレー地表面は独立して扱われます。プレー地表面の上部または下部がOBであるかどうかにかかわらず、トーナメントディレクターが橋の上をOBであると宣言しない限り、橋はインパウンズ（セーフ）です。もし、2メートルルールが適用されている場合であっても、あなたのディスクはプレー地表面上にあり、上空ではないので当てはまりません。あなたは橋にライをマーキングし、ペナルティはありません。

マーキング

QA-MAR-1

Q：私のグループ内の経験が浅いプレーヤーが、マーキングするために自分のディスクを裏返して動かし、そこから投げました。ルール判定はどうなりますか？

A：ライをマーキングするために、不適切な方法が用いられたので、それはマーキング違反になります。プレーヤーの最初のマーキング違反は警告を受けることになります。

QA-MAR-2

Q：ミニでライをマーキングした後になって、元々のディスクを元あつた位置に戻し、ミニを拾いあげてもよいですか？

A：いいえ、投げられたディスクをいったん拾ったら、マーカとしてそれを使うことはできません。

QA-MAR-3

Q：私のディスクは幹の真上で木の中に引っかかりました。どのようにマーキングすればよいですか？

A：もし、あなたのディスクの直下にマーキングするための余地があるならば、あなたはそのようにすべきです。もし、余地がないならば、あなたはプレーラインに沿って後方の直近の位置にマークします。

スタンス

QA-STA-1

Q：「支持点」は、プレー地表面に触れる「プレーヤーの身体のあるゆる部分」と定義されています。しかし、たいていの場合、プレーヤーの身体とプレー地表面の間に靴などの着衣の層があります。これらも該当しますか？

A: はい。「プレーヤーの身体の一部」という言葉は、衣類だけでなく松葉杖などの移動補助器具（それらがサポートを提供する限り）も含むと解釈されるべきです。

QA-ST A-2

Q: 私がバットをしている間、ライの後方にある木の枝や他の物体を掴むことはできますか？

A: あなたのライの後方にある何かを支えとして掴むことは、ルールで禁止されていません。ただ、コースの障害物を可能な限り最小限に動かすようスタンスを取ることを要求されますので、それらを移動してはなりません。人間はコースの一部ではないため、別の人を支えとして掴むことは許されません。

QA-ST A-3

Q: 私達のコースには、丘の中腹からフェアウェイに出口のある2本の水平な雨水排水暗渠があります。それは、直径約60センチで、上部にはディスクが入るには十分ではあるが、プレーヤーは通れない大きさの隙間を持つ金属グリルがついています。ディスクがこの中に入った場合、プレーヤーは、「プレー地表面下のディスク」ルールに従い、ペナルティなしで暗渠内のディスクの場所から垂直に真上にある丘の中腹にマーキングすることができますか？

A: はい。暗渠の内部はプレー地表面ではなく、丘の中腹の面にプレー地表面があります。トーナメントディレクターがこれらの暗渠に入ったディスクを処理する方法に関する方針を提供していない場合、そのプレーヤーはペナルティなしでディスクの場所の直上の丘の中腹にマーキングすることができます。

QA-ST A-4

Q: 短いバットをするため、つま先上りのライがあります。私は、私の後ろ足をライおよび前足より前方の地面に置いておき、そして、リリースの直前に私の前足を持ち上げることができますか？ディスクを投げた後、静止姿勢をライの後方で示します。私はこれを「フェードアウェイ」バットと呼んでいます。

A: はい、それは許されます。あなたがディスクをリリースした瞬間のスタンスは合法であり、リリース後もあなたのライ（ホールのより近い地点）を超えて行ってはなりません。

障害と救済措置

QA-OBS-1

Q: 私のドライバーはピクニックテーブルの下に入り込みました。私はその後ろからプレーしてもよいですか？それともテーブルの上からでしょうか？

A: 一般的には「いいえ」です。ピクニックテーブルは、他の公園またはコース上の設備とともにコース上の障害物です。それらは、例えば低木または樹木といったどのような他の障害物と同様にみなされることになっています。どのようにあなたが次のスローをするかは、ピクニックテーブルの状態によります。もし、足をテーブル下に差し込むことになってもテーブルの下にスタンスを取るための空間があるならば、そうすべきです。もし、あなたのディスクがピクニックテーブルの上であって、その下に空間があるならば、それは地面の上空のライであり、あなたはその真下にマークしてそこからプレーします。もし、ディスクが上にあり、下に全く空間がなく（例えば、ひと塊のピクニックテーブル）、それが妥当であれば、その上からプレーします。さもなければ、テーブルは堅固な障害物として取り扱い、その後方のプレーライン上にマーキングします。

QA-OBS-2

Q: 大きい折れた枝（直径約30cm長さ約2.4m）が、私のスタンス上にあります。私は、それを動かすことを許されますか？

A: はい、もし、可能であれば。定義に該当するのであれば、移動可能な障害物のサイズに上限はありません。実行可能ならば、それを動かすことができますが、あなたは、時間超過ルールによって許された30秒間以内に投げるようになります。

QA-OBS-3

Q: 私のディスクが、落ちた大きな木の枝の下に静止しました。その枝は明らかに幹から離れていて、私のディスクの後方から前方へと延びています。この枝を移動できますか？

A: はい。その枝の一部でもスタンスを取る際の支持点を置くであろう場所に掛ければ、例えばその枝のもう一方の部分があなたのマーカールの後ろよりもホールに近づいていたとしても、その枝を動かすことに差し支えありません。

QA-OBS-4

Q: 折れて垂れ下がった枝が、私のマーカールのすぐ後ろにぶら下がっていてスタンスを取ることを難しくしています。それは地面に触れていま

せん。私は、それを動かすことを許されますか？ 私は移動可能な障害物による救済を受けることができますか？

A：いいえ。その枝はあなたのライ（あなたのライはプレー地表面にあります）の後方に落ちていませんので、まだつながっているままの状態の枝と見なされます。あなたはその枝を避けてプレーする必要があります。

QA-OBS-5

Q：私は、ツタウルシ、ポイズンオーク、イラクサなどの有害植物から救済措置を受けられますか？

A：いいえ、ディレクターがそれらのある場所について救済エリアを宣言しない限り受けられません。それらの植栽はプレーヤーによって異なる影響を与え、めったに重大な健康リスクを生じないと考えられます。もし、ディスクが何らかの植栽に入り、あなたがそこからプレーをしたくないならば、あなたはオプションの救済措置を選ぶか、またはペナルティスローを受けてそのスローを放棄することができます。

QA-OBS-6

Q：保護されるべき絶滅危惧植物や貴重な植物のあるコース上のエリアに私のディスクが着地した場合、私はどのようにライをマーキングすればよいですか？

A：トーナメントディレクターは、OBあるいは救済エリアを宣言できます。この場合、関連するルールに従ってライをマーキングします。エリアがOBあるいは救済エリアとして宣言されていない場合、あなたは標準的な方法でライをマーキングします。唯一の例外はそこが法律で立ち入ることを禁止されているエリアの場合で、この場合、ペナルティなしで救済措置を受けることができます。あなたは常に1投のペナルティスローを追加されることで、オプションの救済措置を受けること、またはスローを放棄することができることに留意してください。

QA-OBS-7

Q：プレーできないティー、または安全でないティー、または印が消えかかったティーがある場合、どうすればよいですか？

A：ティーに問題がある場合は、容易に取り除くことのできない（水たまりのような）救済エリアであるならば、あなたはティーの後方に救済措置としてライを取ることができるでしょう。その他の不利なティー条件のためには救済措置は与え

られていません。もし、ティーが滑るならば、あなたは摩擦力を得るためにタオルを下に敷くことができます。ティーの印が消えかかっている場合は、ティーエリアの境界を識別するために、可能であれば他のグループの地元プレーヤーや、もしくはオフィシャルを探すことです。

QA-OBS-8

Q：巨大な蜘蛛の巣が、ちょうど私が投げたい前方にあります。私はそれを払い落とすことはできますか？

A：もし、それがあなたのスタンス内にあった場合、それは一般的事項の中の「破片」とみなされ、移動可能な障害物として除去することができます。それがあなたの飛行経路にあるだけなら移動することはできません。

QA-OBS-9

Q：短くて簡単なホールで、私はティースローを曲げてしまい濃い森の中へと突っ込み、高い木の中に引っかかりました。2メートルルールは有効です。私は、森の中からプレーするよりリティーする（ティーから投げ直す）ことを選びました。私は3投目になりますか？ 4投目ですか？

A：あなたは、自分のティショットを放棄すると宣言した後に、3投目を投げることになります。あなたは本来のスロー数をカウントし、そのスローを放棄するための1投のペナルティスローを加算します。放棄されたスローにより生じたペナルティはカウントされません。

QA-OBS-10

Q：障害物や救済エリアによる救済措置を受けるプレーヤーは、プレーラインに沿って可能な範囲で直近のライに戻ることができます。ディレクターが指定できる「より大きい救済措置」とは何ですか？

A：より大きい救済措置とは、ドロップゾーン、リスロー、またはライを動かすことができる場合などです。救済措置（ペナルティなしでライを動かすこと）は、通常ではない状況のために設定されます。ですのでディレクターは、例外的な状況を扱うための多くの裁量が与えられます。

規定されたルート

QA-MAN-1

Q：私の投げたディスクは、マングローの失敗側を通り過ぎて成功側から転がって戻り、そのマングローよりも手前に静止しました。私はマン

ダトリーを失敗しましたか？

A: あなたの投げたディスクがひとたび制限された空間を通過したなら、その先の飛行経路は関係ありません。あなたはそのマングトリーを失敗しました。

QA-MAN-2

Q: 私はマングトリーを失敗しました。しかし、ドロップゾーンは指定されていませんでした。私のライはどこになりますか？

A: あなたの直前のライまで戻ります。

QA-MAN-3

Q: マングトリーが左向きに記された矢印によって木の幹にマークされていました。その木の幹は2つの大きな幹に分かれていました。私のディスクは2つ幹の間の上空を通過しました。マングトリーを失敗したことになりますか？

A: マングトリー設定は不正確な場合が多いので、それは簡単なルール判定ではありません。あなたのグループは、マングトリーの対象物が何なのか、言い換えれば2つの上部の幹のうち一本が低い部分の幹の続きであるということを決めに決定されている必要があります。一度それが確認されたら、マングトリーの対象物の幹の先端から垂直に上空に伸びていると仮定して、あなたのディスクが通過した軌跡がどちらであるかを判定しなければなりません。

ポジション (ライ) の確定

QA-POS-1

Q: プレー地表面下の裂け目のような手の届かない場所にあるディスクをどのようにマーキングすればよいですか？ ペナルティはありますか？

A: プレー地表面上のディスクに適用されるルールは、プレー地表面下のディスクにも適用されませんが、あなたが、裂け目にディスクを見つけたことができた場合は、ペナルティなしでプレー地表面上に直接ライをマークすることができます。もし、ディスクの真上のポイントが空中または障害物内である場合は、プレーラインに沿って後方の直近にライをマーキングします。

2メートルより上空にあるディスク

QA-2M-1

Q: 2メートルルールはまだ有効ですか？

A: 標準では、2メートルルールは有効ではありません。トーナメントディレクターは、特別な障害のある場合と同様に、2メートルルールをトーナメントで採用することができます。もし、そうした場合は、プレーヤーズミーティングおよび(または)キャディーブックにより公表されます。

QA-2M-2

Q: ターゲットによって支持されたディスクには2メートルルールは適用されません。ティーヤコース表示板など他のコース上の設備により支持されたディスクはどうですか？

A: それらはターゲットではないので、2メートルルールが適用されます。唯一の例外は、プレーしているホールターゲットです。したがって、どのような状況に関わらず、あなたがディスクを別のホールのターゲットの2メートルより高い位置にのせたならば、それについては2メートルルールが適用されます。

QA-2M-3

Q: オフィシャルは、私がお場所に到着して視認する前に、私のディスクがプレー地表面から2メートルより上空にあると判定しました。私がライをマーキングする前に、別のプレーヤーが私のディスクを払い落としました。2メートルルールは有効でした。ルール判定はどうなりますか？

A: オフィシャルがルール判定したので、2メートルルールのペナルティが適用されます。ライは、最初にあなたのディスクが引っかかった場所に最も近いとオフィシャルとあなたのグループが判断した場所の真下になります。

ロストディスク

QA-LOS-1

Q: 私のスローは、それが見えなくなった時点でOBである湖に向かっており、私たちはそれを見つけれませんでした。私はそれをロストとしてプレーすべきですか？ それともOBとすべきですか？

A: もしあなたのグループが、ディスクがOBの湖に入ったことに説得力のある証拠があると同意する場合は、そうであったと仮定し、OBとしてプレーします。もし、それが湖に行ったかどうかについて不確実な場合は、ロストとしてプレーします。

QA-LOS-2

Q：私のディスクは、見つからないまま3分間の検索の後にロストと宣言されました。私が直前のライに戻り始めたところ、私達はディスクを見つめました。どうすればよいですか？

A：それは、ロストディスクのままとなります。そして、あなたは直前のライに戻らなければなりません。

パッティングエリア

QA-PUT-1

Q：もし私が、ストロドルパットをすとしたら、私のもう片方の足は私のライと直角なラインに揃える必要がありますか？

A：いいえ。あなたのもう片方の足はあなたのマーカーの後ろとターゲットまでの距離が同じであればよいです。従って、もう片方の足は、マーカー後方の足の真横にある必要はありません。実際のところ、マーカー後方の足はライの後方30cm（ライの長さ）以内で、横方向には10cm（ライの幅20cmの半分）以内に置かれます。（これは、実際もう片方の足が目標より近いかもしれないということです）。それはマーカーの真後ろより近くはいけません。また、あなたのマーカーの後方からターゲットへの同じ距離を示す形は、中心がターゲットとなる円形であることを覚えておいてください。

アウト・オブ・バウンズ（OB）

QA-OB-1

Q：私の好きなドライバーがOBエリアに入りました。次のショットをするためにそれを取りに行ってもよいですか？

A：はい、タイムオーバーの規則によって認められた30秒間以内にあなたが次のスローをする限りは可能です。

QA-OB-2

Q：私の1投目は、高い葦で囲まれたOBの池に入って行きました。ディスクが最後にインバウンズであった場所から1メートルのところは、その葦の真ん中です。私はティーに戻ってもよいですか？

A：はい。前のライに戻ることはOBオプションのうち1つです。代わりに、あなたは同じ条件下で、スローの放棄を宣言することもできます。また、あなたはOBのペナルティの後、追加のペナルティスローなしでプレーラインに沿って後方にオプションの救済措置を選ぶこともできます。

たぶん、それがあなたの最良の選択肢です。

QA-OB-3

Q：私のディスクがOBの側から柔らかいフェンスに当たりました。おそらくフェンスが曲がって、フェンス側の穴からわずかに突き出したことにより、ディスクがインバウンズ側に入っている時は、ディスクはインバウンズ側（セーフエリア）にあると言えますか？

A：いいえ。フェンスは、フェンスが曲がっている屈曲に沿ってOB面を構成します。ディスクがフェンスを通り抜けていない限り、フェンスは依然として通過不能な面であると考えられます。あなたのディスクがフェンスに当たった瞬間、あなたのディスクはインバウンズ側になかったと見なされます。

QA-OB-4

Q：私のディスクがOBに出ました。私は、OBラインから1メートル以内の代わりに、プレーラインに沿って後方にライをマーキングするようにオプションの救済措置を用いてもよいですか？

A：はい。オプションの救済措置（803.02）は、ペナルティスローを生じたスローの後に、自由に（ペナルティスローを追加せずに）受けることが可能でライの位置選択ができます（OBまたは2メートルルールの場合など）。

QA-OB-5

Q：私のスローはOBである小川の近くに着地しました。小川の縁は泥や草で覆われていて、ディスクが小川の中にあるかいないかを判断することが困難です。別のプレーヤーが私のディスクに近づいて行き、水面下にあるかどうかを見ようとし、押しつけてしまいました。私のディスクは他のプレーヤーが触れたことによって、インバウンズ扱いになりますか？

A：いいえ。妨害とポジションのルールは、単に触れるというよりも、動かされたディスクについて明記されています。他のプレーヤーは、あなたのディスクの位置を変更したことはありません。実際のところ、しばしばディスクはその状態がどうなっているか、誰の物であるかを確認する必要があります。もし、あなたがOBかもしれない自分のディスクを動かしたならば、それは自動的にOBとなります。しかし、もし他の誰かがそれを動かしたらインバウンズに扱うという対応したルールはありません。もし、そういう事態が起こった場合は、あなたのグループが合意する、おおよそのポジションにディスクを置き直すこととなります。

QA-OB-6

Q：私のグループのプレーヤーがフットフォルトを犯し、コールされました。（2度目のコールでした）そして、彼のスローはOBに出ました。彼は、警告を受けますか、1投のペナルティを受けますか。または2投のペナルティを受けますか？

A：プレーヤーの最初のスタンス違反はペナルティスローを受けます。このケースでは、複数の違反がありました。通常、最初に起こった違反がカウントすべき違反で、このケースではフットフォルトです。（それらは、どちらの場合でも1投のペナルティスローであるので、どちらかは重要ではありませんがリスローはありません）。従って、ディスクはOBとしてプレーが継続されます。1回のスローにおいてプレーヤーが複数の違反についてペナルティスローを受けることはできないので、1投のみのペナルティスローとなります。

QA-OB-7

Q：ルール上では、ディスクがOBに出たとき最後に横切った場所に基づいてマーキングできると言われています。それはどんな地点で起こりえますか？例えば、しばらくの間、ディスクがOBラインの上を飛ばすかもしれません。この場合、その地点とは、ディスクの一部分が最初にラインと重なった地点ですか？それともディスク全体がラインを横切った時の地点ですか？

A：それは、ディスク全体がOBラインを横切った時の地点です。技術的に解釈すれば、ディスクは円形ですのでOBラインの内側のエッジとディスクが最後に接触していた点です。それがマーキングするためにあなたが使う地点です。

カジュアルエリア

QA-CAS-1

Q：私のディスクは、カジュアルエリアであると宣言された小川に着地しました。マーキングの後ろに足を濡らさずに立つために、岩や折れた木の枝を置いてもいいですか？

A：いいえ。もし、障害物からの救済措置をとらない選択をした場合は、他のコース上と同じようにスタンスを取る必要があります。ライやコース上の非恒久的な障害物以外を移動することはできません。あなたがそのライからプレーしたくない場合や、障害物からの救済措置をとりたくない場合は、1投のペナルティスローを加えることでオプションの救済措置、またはオプションのリスローを宣言することができます。

QA-CAS-2

Q：カジュアルエリアの救済ルールで言うところの「水の中」という用語は、水や雪の中を含みますか？

A：いいえ。一般的に理解されているとおりカジュアルウォーター（カジュアルエリアにある水たまり）とはルールでは液体状の水のみです。ルール上では、雪、水や水蒸気に対する救済措置を与えていません。氷または雪が原因となる障害の場合、もし、それらが上に乗っているならば、ライの後方に動かすことができるというトーナメントディレクターの発表があるか注意してください。

ホールの完了

QA-COM-1

Q：もし、私がドロップインできる近距離にいれば、ディスクを投げて入れる必要がありますか、または、私はそれをトレイに置くように入れたから次のホールに移動してもよいですか？

A：あなたはトレイに置くようにドロップインすることができますが、リリースしてから取り戻す前にディスクを一旦、停止させなければなりません。リリースはスローの大切な一部です。従って、単にディスクをチェーンまたはトレイに触れるだけではスローと見なされず、ホールを完了していません。

QA-COM-2

Q：私がパットを行ったところ、バスケットの真上に静止しました。これはどうなりますか？

A：あなたはホールを完了しませんでした。ディスクの真下にあなたのライをマークし、続けてください。

QA-COM-3

Q：私がパットを行ったところ、ディスクがトレイの縁の上部に水平に2つのこぶをまたいで静止しました。これは、入ったことになりましたか？

A：はい、ディスクが目標に正しく（トレイより上でかつ一番上のチェーンサポートより下に）入ったのと同様に入ったことになりました。

QA-COM-4

Q：グループの全員が、私の柔らかいパターがバスケットの側面を強引に通過し、全くひっかかることなく、内側に完全に停止するのを見ました。彼らは、そのパットは正しくないパット

であると言いました。パットは成功ですか？

A：はい。ディスクの飛行経路は関係ありません。トレイより上でかつ一番上のチェーンサポートより下のチェーンに支持されていれば、そのホールは終了です。

QA-COM-5

Q：私がパットをリリースするとき、私はリリースの後に前足の上でバランスを取るために後ろ足を持ち上げます。私は意図的に2～3秒の間そこで動きを止め、それから後ろ足を前方に振り出し、ホールの方へと動きます。これはフットフォルトですか？

A：はっきりとした判定は難しいです。あなたのグループ内で判定する必要があります。「完全にバランスをコントロールしていること」を示すために、プレーヤーは、前に歩き出す前にリリース後にターゲットへ向かう動きの流れを完全に分離する行動を実行しなければなりません。バランスを示す行動のいくつかの例は下記のとおりです：(1) 明確な一時停止とバランスを示してみせること。(2) 後ろ足をマークの後方の地面に置くこと、または、(3) マーカーディスクを拾い上げること。

これらのすべてにおける鍵は、前方へ動き出す前に、マークの後方であなたの体のバランスとコントロールを示すことです。行動の最良の道筋は、疑う余地を残さないために、もし、あなたがパットをリリースした後に本当に自分の身体をコントロールしているなら、簡単にできることをすることです。

QA-COM-6

Q：私のディスクはチェーンの中に静止していました。そして、私は次のプレーヤーにパットを促しました。彼のパットによって私のディスクがバスケットから叩き出されて、地面へ落ちました。私は、ホールを完了するために、もう一度スローをする必要がありますか？

A：いいえ。いったんあなたのディスクがバスケットに支えられて静止したならば、あなたはそのホールを完了したことになります。あなたはディスクを拾い上げて、次のホールに行くことができます。

QA-COM-7

Q：ブラインド（前方が見えていない）ホールにおいて、私はディスクを安定したスピードで投げ、ディスクはバスケットに向かって強くスキップしました。私達が歩いて近づいて行くと、ディスクがトレイの側面に突き刺さっているのを発見しました。ホールの終了と認められますか？

A：はい、チェーンサポートの下のトレイまたはチェーンに支持されていれば、そのホールは終了です。

スコア記録

QA-SCO-1

Q：たとえ合計が正しくても、特定のホールのスコアを記録することを忘れた場合にペナルティはありますか？

A：はい。1ホールでもスコア記録がないまま提出されたスコアカードは不正確とされ、正しい合計スコアに2投のペナルティスローが加算されます。

スローの放棄

QA-ABA-1

Q：放棄されたスローとはどのようなものですか？それは以前のオプションのリスローとどのように違いますか？

A：スローを放棄することは、（スコアに追加されることを除いて）そのスローが起こらなかったことを意味しています。オリジナルのスロープラス1投のペナルティスローがあなたのスコアに加算されます。あなたがスローを放棄する場合は、そのスローの結果として生じているライは無視され、さらに、そのスローによって招かれたどのようなペナルティも無視されます。

QA-ABA-2

Q：短くて簡単なホールでティーショットを林の中に投げ込み、ディスクは木の高い所に突き刺さっていました。2メートルルールが有効です。林の中からプレーするよりもティーをやり直したいです。私は3投目、あるいは4投目を投げますか？

A：ティーショットを放棄することを宣言した後、3投目を投げます。あなたの元のスローに、そのスローを放棄するための1投のペナルティスロー追加します。放棄したスローのペナルティはカウントされません。

QA-ABA-3

Q：私は、ディスクを投げてマーカーディスクを拾い上げた後でそのスローを放棄したいと気付きました。私の投げたライは既にマーキングされていませんが、それでもそのスローを放棄できますか？

A: はい、あなたのグループにその放棄したスローを行ったライのおおよその位置を同意してもらった後、そこからプレーしてください。

暫定的なスロー

QA-PRO-1

Q: 暫定的なスロールールとは何ですか？ それはいつ使われますか？

A: 暫定的なスローは、プレーヤーがグループのルール判定を了承せず、オフィシャルも近くにいない場合、あるいは、ロスト、OBもしくはマンダトリーを失敗した場合に、時間を節約するために使われます。暫定的なスローは、ディスクの状況が判断できるまで、または、問題を解決するためにオフィシャルが現れるまで、ルール判定を延期してプレーを続けることを可能にします。ルール判定が問題になり、または、不確実なケースにおいて、プレーヤーはオリジナルのスローと暫定的なスローの両方のプレーを行う必要があり、基本的にこれら2通りのプレーを完了させます。ルール判定が行われた後は、正しいとされた方のスローだけがカウントされます。

練習スロー

QA-PRA-1

Q: ライをマークした後に、私はパターを私のバッグに向けて約3メートル投げました。それは私のバッグに当たり、跳ね上がり、丘の下へ約10メートル転がりました。それは練習スローになりますか？

A: いいえ。ディスクを戻すための5メートル未満の（空中を飛ぶ）スローは、練習スローではありません。

QA-PRA-2

私の仲間がティーの近くに使わなかったディスクを忘れていました。私はそれを拾って、次のホールで彼に会いました。そこで私はそのディスクを彼に投げました。彼は約30メートル離れていました。それは練習スローになりますか？

A: はい。それは空中に5メートルを超えて飛びました。従ってスローの目的にかかわらず、それは練習スローとなります。

QA-PRA-3

Q: 私のグループのプレーヤーが、短いパットに失敗して怒っていました。ホールを完了した後に、彼は約2メートルの場所から再びチェーンに激しくパットしました。それは練習スローになりますか？

A: はい。そのスローは、競技上のスローとしては行われませんでした。また、使わないディスクを横にどけるためや、ディスクをプレーヤーに戻すためのものではありませんでした。そのため、これは練習スローとなります。

干渉

QA-INT-1

Q: 私のディスクは木の中の2メートルより高い位置に引っ掛かりました（2メートルルールは有効になっています）。その後、別のプレーヤーのスローによって地面に叩き落とされました。私のライはどこになりますか？ また2メートルルールのペナルティスローが必要でしょうか？

A: ディスクは、最初に停止した場所に基づいてプレーされます。それがはっきりと2メートルより高い位置でしたので、あなたは、ディスクが木の中に留まったとして、ペナルティスローが課せられます。あなたのディスクを叩き落したプレーヤーについては、競技中において投げられたディスクによって干渉された場合なので妨害ルールは当てはまりません。

ミスプレー

QA-MIS-1

Q: 私のグループは、トーナメントコースの一部ではないホールをプレーしました。ペナルティはどうなりますか？

A: もし、コースの一部であるホールをプレーせずにコース外の別のホールがプレーされたならば、2投のペナルティスローがそのホールのスコアのそれぞれに追加されます。もし、コースを構成するホールに加えて余分なホールがプレーされたならば、2投のペナルティスローが個々のプレーヤーの合計スコアに追加されます（余分なホールのスコアは無かったことにされます）。

QA-MIS-2

Q: 私は知らずに別のプレーヤーのディスク位置から投げました。これはフットフォルトでしょうかそれともミスプレーでしょうか？

A: 間違ったライが使われたので、それはミスプレーです。フットフォルト、またはスタンス違反とは、正しいライが使われているけれども投げるときにプレーヤーがスタンス違反していた場合です。

QA-MIS-3

Q: 私はマンガトリーを失敗しました、しかし、私達は、次のスローを投げた後までそのことに気が付きませんでした。私はどうすればよいですか？

A: あなたの2投目は間違ったライからなのでミスプレーになります。それはドロップゾーン（ドロップゾーンが設定されていない場合は直前のライから）から成されるべきでした。1回のミスプレーの後に気づいたので、そのミスしたスローはカウントされません。代わりに、ミスプレーに対して1投のペナルティスローが発生します。あなたの次のスローは、マンガトリーを失敗した際の正しいライからです。ミスプレーであったスローの前に行われたため、マンガトリー失敗のペナルティは引き続き適用されます。

QA-MIS-4

Q: スコアカードが提出された後に、私は、スタートホールで最後のバットをしていなかったことに気がきました。ペナルティはどうなりますか？

A: ペナルティは811.Cにおいて述べられているように2投のペナルティスローです。追加のスローは、完了しなかったホールの最終的なスローに追加されます（811.F3）。そのホールのスコアは、実際に投げたスロー数に2投のペナルティスローを加え、さらにホールを完了するための1投が加算されます。

QA-MIS-5

Q: ラウンドの最中に、私はお腹が痛くなりトイレを見つける必要がありました。私はトイレに長く居て、私のグループは私なしでホールをプレーしました。私はグループに復帰することができですか？また私が回れなかったホールは何かペナルティを受けますか？

A: はい。その問の扱いに関しては、811.F.5および811.F.6を参照してください。

QA-MIS-6

Q: 私は2分前の合図の後に遅刻してコースに到着しました。そして、私は公園の全く反対側にあ

る12番ホールに割り当てられているのに気が付きました。私がそこに時間内に到着できる方法が全くありません。そこで、私はホールをラウンドできなかった場合の、パープラス4投ペナルティスローを予測しました。その時、私はすぐそばの3番ホールでプレーする3人組に気が付きました。もし、私が彼らに合流してプレーしたとしたら、私は間違ったホールから及び（または）間違ったグループで始めた場合の2投のペナルティスローを受けるだけで済みます。賢いでしょ？

A: そうではありません。自分に有利になるように、意図的にホールを間違える行為はあなたを失格させる可能性があります。間違った開始グループでプレーした、いかなるスローも無視されます。あなたは割り当てられたグループを見つける必要があります。

礼儀

QA-COU-1

Q: 私のライバルは、頭脳ゲーム（例えば、私のラウンドスコアを私に話して、私にバットを外させる等）が好きです。私は彼を礼儀違反で訴えてもよいですか？

A: たぶんよいでしょう。礼儀違反としてリストに明記されていないこうした発言は「気を散らすか、またはスポーツマンらしくない」行動として罰せられることができます。あなたとあなたのグループは、そのプレーヤーの行動が訴えるに足るほど悪質かどうかを決める必要があります。それは問題外として、あなたやあなたのグループと（または）他のプレーヤーは彼らとともに十分議論する必要があります。もし、行動が悪質か、またはそのプレーヤーにそういった行動パターンがあるならば、あなたはトーナメントディレクターおよび（または）PDGA規律委員会に知らせることができます。

機器

QA-EQU-1

Q: 距離計を使用してもよいですか？

A: はい。しかしあなたは時間超過ルールによって許された30秒間以内に投げ終わらなければなりません。

QA-EQU-2

Q: PDGA承認モデルのディスクで特価販売されたディスク（X-outのディスク、ファクトリーセカンド、熱スタンプの不合格品など）はPDGAの競技大会での使用は認められますか？

A: はい。PDGA技術基準文書で概説されているように、そのディスクが全体の制限（重量、縁の鋭さ、柔軟性など）にも合致する限り、それらはPDGA競技大会でプレーのための使用が認められます。プレーヤーは、いつでも、競争において使われたディスクの合法性を疑う権利を持っています。そのようなケースにおいて、トーナメントディレクターは最終的にルール判断ができます。

QA-EQU-3

Q: 私は大好きなバターを車に置いてきてしまいました。私の友人はラウンド中に私のためにそれを取りに行くことができますか？

A: はい。あなたは、ラウンドが始まった後にディスクをバッグに追加することが許されます。その友人によって他のプレーヤーの気を散らせたり、あなたが時間超過ルールに違反しないことに留意してください。最も良いタイミングは、ホールの移動中の間です。

QA-EQU-4

Q: 私は、よりよいグリップを得るために、何かを私の手に塗ってもよいですか？

A: はい。ルールではそれらの使用を特に禁止しないので、グリップ補助剤の使用は認められます。ただし、グリップ補助剤がくっついてディスクの厚みや重量を増やすのを防ぐために、ディスクの表面を定期的に掃除する必要があります。

QA-EQU-5

Q: 私は、アルティメットプレーヤーから転向しました。私はディスクゴルフをする時には、手袋を着用します。これは許されますか？

A: はい。手袋は、擦りむき防止用具としてルール813.02.Aにより許されています。

QA-EQU-6

Q: 私のディスクが、非常に硬い岩だらけの地面となっている場所に着地しました。私は、私の膝を保護するために、タオルやパッドを下に敷いてもよいですか？

A: はい。あなたは、タオルもしくは、ライの上下で圧縮されて1cm未満の厚さになる小さなパッドを置いて構いません。これは、ドロップゾーンやティーエリアでも可能です。

マッチプレー

QA-MAT-1

Q: 相手は私のパットをOKしてくれました。でも私は、自分のパットのストロークを覚えておくためにパットを投げたいのです。私はパットを行ってもよいですか？

A: いいえ。いったんあなたの相手がパットをOKしたら、あなたはそのホールを完了したことになります。その後に投げられたパットは、余分なスローになります。最初の余分なスローは警告を受け、その後の同スローはペナルティスローを受けます。

ダブルスとチームプレー

QA-DOU-1

Q: 私のダブルスのパートナーが、投げられたディスクをマーカーとして使ってアプローチショットを投げました。私は自分のスローのためにミニでマークをしてもよいですか？

A: いいえ。チームメンバーは、ライをマークする方法のうち一つの方法でマークしなければならず、ライのマーカーは1回しかできません。

競技マニュアル

QA-CMP-1

Q: 女性はどんな部門でもプレーできますか？

A: 女性は、部門のための資格標準を満たしている限り、どのような部門でもプレーできます。男性だけに限定される部門というものはありません。

QA-CMP-2

Q: もし公式な合図が聞こえる前にグループがプレーを始めたらどうなりますか？

A: もしグループがプレーを間違っただけで早く始めて、それから、公式な開始の合図を聞いたならば、彼らは元のティーに戻ってやり直さなければなりません。それらのスローがたとえ2分前の合図の後に行われたとしても、練習スローとしてカウントされません。もし、グループが実際には早く始めたものの、公式な開始の合図が全く聞こえなかったのならば、スコアはペナルティなしで投げられた通りになります。

ルール変更の概要

2022年版の改正では、重要な変更といくつかのマイナーチェンジがあります。以下に要約しますので、もし、質問や意見がある場合は、メール等でJPDGA事務局にお問い合わせください。

<重要なルール変更>

※ 時間超過（タイムオーバー）：
あいまいな用語だった「気が散る」の代わりに、プレーエリアの安全確保ができなくなった時にのみ30秒の計時がリセットされること
が明確になりました。また、プレーヤーは
トイレ休憩を取るためにグループに時間延長
を要求できます。ただし、妥当な時間内に戻
らなかった場合は、そのホールをプレーしな
かったと見なされ、同プレーヤーはそのホ
ールのパーに4投のペナルティスローが課さ
れます。

※ マンダトリー経路：
マンダトリーの判定は単純な問いかけになり
ます。「ディスクは制限された空間を通りま
したか？」プレーヤーがより簡単に判定で
きるよう、新規則ではディスクが静止するま
で待つ必要がありません。ディスクがそのマ
ンダトリーを規定している垂直の面を通過し
た時はマンダトリー失敗となり、プレーヤー
はドロップゾーンまたは直前のライへと進
みます。

マンダトリーの経路と目標



上図のようなマンダトリーの場合、トーナ
メントディレクターはこのように宣言でき
ます。

マンダトリー：制限された空間は、印がつけ
られた木の幹の右側に広がり、その境界はま
っすぐ上向きにそして右に向かって無限に伸
びています。

※アウト・オブ・バウンズ：
OBとなった後、プレーヤーが正しいスタンス
をとるためのライのマーキングに対して、よ
り柔軟に対応できるようになりました。OBラ
インから1メートル以内であれば、どのよう
な角度でもマーキングが可能です。また、「
直角」の制約は残りますが、ディスクがOBラ
インによる角から1メートル以内のインバ
ウンズ側にあれば、その角からディスクの中心
を通る最長1メートルのライン上に再配置で
きます。（次のページの図を参照）

※ ホールの終了：
ゴールのトレイの側面から入ったディスクも
インと認められます。ただし、チェーンサポ
ートの上に乗った場合は、従来通り認められ
ません。

※ プレーヤーの資格：
PDGA承認の大会の人気の高まりによ
り、PDGAは正会員の会員要件をAティア大
会以上の要件を継続するだけでなく、Bティ
ア大会に参加するプレーヤーにも拡大しま
した。

※ キャディ：
大会に参加するすべての若年者の安全のため
に、そしてすべての競技者への公平性と配慮
から、PDGAはキャディが少なくとも13歳
以上であることとしました。

※ グループ分けとセクション分け：
ゴーストカードの使用を明確に規定しまし
た。

※ PDGAツアー規定の改定：
Aティアの大会に加えて、Bティアの大会のト
ーナメントディレクターおよび名義上のアシ
スタント・トーナメントディレクターは、主
催する大会でプレーすることはできなくな
りました。いづれもプレーをしないオフィシ
ャルでなければなりません。

注：以上の変更は「PDGAツアー規定」の「
表1: PDGAティア規定表」にも反映されます
（ただし、JPDGAは2022年シーズン以
降、当面はNTの大会以外には適用しない方
針です）。

<ルールのマイナーチェンジ>

※ 障害物からの救済：

障害物が、マーカーディスクの後方にプレーヤーが正しいスタンスをとったり、もしくはプレー地表面の上または下にマーキングすることを物理的に妨げる時、プレーラインに沿って障害物の直後のプレーライン上に新しいライをマーキングできます。

※ 位置の確定：

ディスクがプレー地表面の上に静止した場合、その位置はそのディスクの真下のプレー地表面になります。ディスクの下にプレー地表面がない場合、その位置はそのディスクの真上のプレー地表面になります。

※ アウト・オブ・バウンズ：

ディレクターは、特定のホールアウト・オブ・バウンズ区域に、1メートルを超える特別な救済処置を発表できます。

補足：OBが崖や有刺鉄線などに近いなど、危険回避のためであればローカルルールでもなくても対処できるようになりました。

※ スローの放棄：

特定のホールにおいてスローの放棄に対するドロップゾーンが指定されている場合、プレーヤーは直前のライの代わりにドロップゾーンから投げることができます。

※ 干渉：

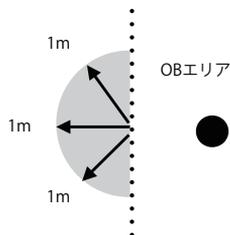
プレーヤーまたはプレーヤーの道具が自分の投げたディスクの進路に干渉した場合、1投のペナルティスローがスコアに加算され、直前のライからプレーを継続します。ディスクがそれを投げたプレーヤーの要求によって干渉された場合、同プレーヤー自身が自分の投げたディスクに干渉したと見なします。

※ ミスプレー：

グループ内のプレーヤーが投げる順番になった時に行方不明の場合、グループに復帰するために30秒間与えられます。その間も行方不明である場合、そのプレーヤーはホール不在と見なされ、パーに4投のペナルティスローを加えたスコアとなります。

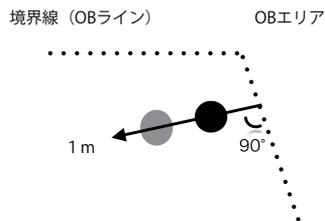
補足：806.02.D2

ディスクが最後にインバウンズ側にあった位置から、1m以内の半円状のプレー地表面にマーカーディスクが置けるようになります。

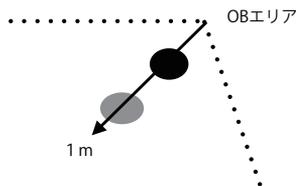


補足：806.02.E

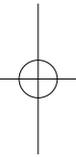
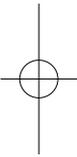
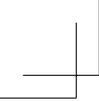
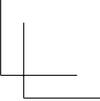
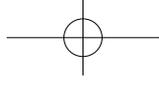
①ディスクがインバウンズ側にある場合は、OBエリアとの境界線に直角に交わる1m以内の直線上にライを再配置できます。



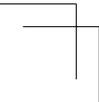
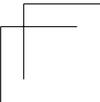
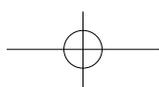
②あるいは、OBエリアとの境界線が交わるコーナーから1m以内の直線上にライを再配置できます。



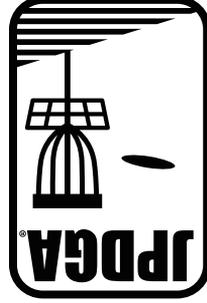
Note



Note



PDGA™



ディスクゴルフ競技マニュアル (2022年改定版)

発行日：2022年1月1日
監修：日本ディスクゴルフ協会 ルール委員会
翻訳：蹠岡通容、木下美 (静岡県ディスクゴルフ協会)
発行：日本ディスクゴルフ協会

〒860-0088

熊本県熊本市北区津浦町13-47

Tel&Fax 096-200-2336

HP www.jpdga.jp

Revised January 1, 2022

© Copyright 2022 Japan Disc Golf Association (JPdGA)

Copyright
Full copyright to this book and any iteration of its contents is reserved by the PDGA. Copies of this book are sold to cover costs of production and may be obtained from the PDGA office or at www.pdgastore.com. PDGA-affiliated associations are permitted to translate these rules into their own language provided the rules are not altered or contradicted. The PDGA Executive Director must be notified of such translation and publication and must receive a copy.

The PDGA is a non-profit organization under US IRC Section 501(c)(4) and its incorporated business office is located at:

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

PDGA Administrative Offices
International Disc Golf Center

3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802
www.pdga.com
www.pdgastore.com
office@pdga.com
706.261.6342
706.261.6347 (fax)

Project Credits
Much appreciation is due to the competition committee members who helped with this revision:

Jay Reading (chair)
Andrew Sweeton
Mike Sullivan
Michael Belchik
Chuck Connolly
Scott Elam
Avery Jenkins
Kristy Moore
Suzette Simons
Shawn Stinclair
Steve Storrle

Cover art: Jennie Weigand
Cover photos: Hayden Henry, Drew Hierwarter, Kevin Huver, Conrad Meyer, Matthew Rothstein, John Whinery
Typography: Neal Dambra

Suggestions for improvements to the next revision of the Competition Manual for Disc Golf Events should be made to the PDGA Competition Committee, who can be reached at competition@pdga.com.

3.08 トーナメントプレイヤーの権利と責任

PDGAは、組織力の強さとトーナメント形式としてのフィジカルな存続は、PDGAとトーナメントプレイヤーの間のパートナーシップに依存していると認識している。トーナメントプレイヤーがより良くなる仕事をを行うことを補助するために、PDGAは一定の権利を彼らに賦与している。トーナメントプレイヤーは下記を含み、さらにこれらに限らず、PDGAとそのプレイヤーについて責任を負う：

- A. PDGA公認の大会の開催に興味を持っており、資格を有するすべてのPDGA会員は、その大会を運営する前にオンラインのトーナメント手続きとオンラインリストに合格する必要がある。このプロセスはPDGAプレイヤーおよび競技フェニックスに基づいて行われる。
- B. トーナメントプレイヤーは、明示されたクラスによる大会のためのPDGAツアー標準と承認要件に同意する。
- C. トーナメントプレイヤーは、PDGA公式ルールと競技フェニックスを読み、その内容を守り、同意することを認めた声明文に署名する必要がある。

- D. トーナメントプレイヤーは、PDGA認定契約書に記載されているトーナメントの財務情報を開示しなければならない。ただし、PDGAが要求する開示を超えて、トーナメント関連の財務情報の追加公表は、トーナメントプレイヤーの裁量によるものとする。

- E. トーナメントプレイヤーは、人種、信条、出身国、性別、性的指向および（または）宗教に基づいて、何人に対しても供出を断ることはできない。

- F. トーナメントプレイヤーは、PDGAのプレイヤー行動規律に従わなければならない。

- G. トーナメント中に発生する可能性のある任意の問題について、既存のPDGA文書における記述の有無にかかわらず、トーナメントプレイヤーによる責任乱用が行われた場合は、PDGA懲戒規定に基づきPDGAに通知されることがある。

- H. 罰則同意、ツアー標準、および競技フェニックスに記載されている責任を負わない事象が発生した場合、PDGAは、将来の大会を降格するか、またはトーナメントプレイヤーが将来、大会を中止させる権利を留保する。

- I. 大会の結果を適切に報告しなかったり、または大会の会計報告義務を履行しなかった場合は、トーナメントプレイヤーのPDGAメンバーシップや特権の一時停止を含む、さらなる懲戒処分に繋がる可能性がある。

※3.08に記載内容は、JPDGAにおいても準じることとする。

※3.07に記載内容は、JPDGA公式戦においても適用される。

- C. 行商人がこの方針に従わない場合は、PDGAによる処分が課せられる場合がある。
- B. スポンサー／行商人は、適切な機関／管轄から必要な許可を得ることについて責任があり、トーナメントディレクターの要求に応じ、許可証を提示しなければならない。
- A. トーナメントディレクターは、彼らの裁量でトーナメント開催地およびその近郊への行商人の立ち入りを断ることができる。

3.07 ツアーにおける行商の方針

※3.06に記載内容は、JPDGA公式戦においても適用される。

- D. メディアスタッフは、ツアースタッフがコアカードをトーナメントオフィシャルに提出するまでは、ツアーへのインタビューを控えるべきである。
- C. メディアについてはwww.pdga.comでPDGAメディアページを参照。
- B. PDGAエントリーリスト/リズ/ナショナルツアーおよびメジャー大会のすべてのツアーは、競技ラウンドの開始の30分前から競技ラウンドの間、すべてのメディアによって取材可能であることを要求される。
- A. PDGA公認の大会において、すべての参加者は、PDGAやその代理人が写真その他の画像の公開ができることに同意するものとする。

3.06 ツアー/ツアー/メジャー/スポンサー関係

※3.05に記載内容は、JPDGA公式戦においても適用される。

- G. PDGAメジャーとナショナルツアーの大会においては、ツアー/クルーは、ツアー/自身、各々のキャプテン、順位表を掲げる役のようなトーナメントスタッフ、トーナメントオフィシャルなど、許されたメディアのみから成る。他の人々はツアー/クルーには参加できない。他の人々（すでにそれらのラウンドを終えていたツアー/クルーを含む）は、すべて観客と考えられ、ツアー/クルーから離れた指示された観客エリアに留まらなければならない。
- F. ツアー/クルーの運搬が認められる道員は、フィスクロメカニクス、折り畳み椅子、手押しカート類である。動物またはモーターによる駆動、あるいは自転車タイプは、すべてのPDGA大会では許可されない。
- E. ツアー/クルーは、キャプテンに対し、適切な距離を保ち、他の競技者の入りを妨げないよう注意しなければならない。
- D. キャプテンは、クルーによるコールまたは判定目的のための一員とはならない。

宣告される。具体的なペナルティについてはPDGA競技規則802.03遅延ペーに関する特別のペナルティを参照。

3.03 ペーの不正行為

A. PDGA・PDGAは、メジャーへの適切な発言および大会中における適切な立ち振る舞いについての厳密な方針を定めている。フロとしてふさわしくない行為もトーナメントフクターによって大会から退場処分とされ、さらにPDGA・PDGAからの追加の懲戒処分に従わなければならない。

B. PDGA・PDGA公認の大会に参加中はペーがフロしく、スボーツマンにふさわしく立ち振る舞うことが期待される。違反となる立ち振る舞いは以下を含むが、それらに限らない場合もある：

1. 汚い言葉やのしの言葉を繰り返す。
 2. 怒って(ペー中のフラス以外の)用具を投げる。
 3. 他人に対するの公然な乱暴行為。
 4. 資源設備の故意的な破壊や乱用、あるいは動物と植物に対する乱暴行為。
 5. イカサマ行為：故意にルールの裏をかこうとすること。
 6. 他人への物理的な攻撃あるいは恫喝的な立ち振る舞い。
 7. 公的な法、条例、規則(連邦法、州法、地域法あるいは条例、公園規則)、またはフラスノック入の規範に違反する行為。トーナメントフクターは、違反行為の程度に基づいてペーにより出される。資格剥奪に先立ち、公式の警告がトーナメントフクターを失格させる裁量権を与えられる。資格剥奪に先立ち、公式の警告がトーナメントフクターの使用は、医療リハビリテーションの所有にかかわらずPDGA・PDGAの大会では認められない。
 8. 公的な法、条例、規則(連邦法、州法、または地域法)に違反した不法物質の所有。リフトナートーナメント会場でのアルコールの過度な飲用や配分。
 9. トーナメントからペーのスコアカードが提出されるまでアルコール類の所持は許可されない。
 10. スタートからペーのスコアカードが提出されるまでアルコール類の所持は許可されない。所持していた場合は、PDGA公式戦では即刻、退場処分とされる。唯一、Cフア以下のPDGA認可大会では、トーナメントフクターは裁量により、退場処分の代わりに違反ペーに警告を出すことができる。同一大会内で一度警告を出されたことがあるペーは、2度目の違反で即刻、退場処分となる。
 11. 大会中における、故意の失敗、あるいはフラスノック入の適用、執行に対する拒否。
 12. ペーの行為に対するオフェンシブの任意の調査や他の競技者への非協力、あるいは妨害。
 13. 故意にミスペーあるいは失格することによってフラスノック入をわざと操作しようとする。
- C. ペーは、ラウンド完了時に直ちに、すべてのペー不正行為をトーナメントオフェンシブまたはトーナメントフクターに報告することが求められる。
- D. トーナメントフクターは、すべての失格理由やペーの非行についても、できるだけ速やかにPDGA・PDGAに報告することが求められる。
- E. 失格したペーは、すべての賞金や賞品を没収されるものとし、参加料の返済は受けられない。

- B. 不適切な遅れを引き起こすプレーヤーは、グリーンまたはトーチメントオフラインから遅延行為を遅らせてはならない。
- A. すべての競技者は不適切な遅れをすることなく、速やかにプレーするものとし、グリーンに遅れずにプレーアムへ速やかに移動しなければなりません。不適切な遅れによって、後ろのグリーンからのプレーに悪影響を及ぼしてはなりません。また、フェアウェイを回っている間も、プレーヤーはグリーンを過度に離れてはなりません。

3.02 プレーのペース

※PDGAにおける公式戦は、この項に準ずる。

- E. PDGAは、プレーヤーおよび委員の懲戒処分を決定し、実施する権利を保持する。それは、PDGA公認の大会における保護観察または留保や、PDGAメンバーシップの永久的な剥奪を結果として生じることがある。詳細については、PDGA規律方針と手続を参照。
- D. 動物は、身体的障害、または医学的条件により認定された介助動物の使用が認められる場合を除き、競技中の同伴はできない。プレーヤーは、認定された介助動物の同行をトーチメントプレーアウトに通知しなければなりません。
- C. プレーヤーは、すべての競技ラウンド中にコース上に聞こえるような音量の携帯電話を持つことは許されない。さらに、個人的に使用する音楽プレーヤーその他の音響機器は、ヘッドホン等で使用されるべきである。そのボリュームは、他のプレーヤーに聞こえないように、また、スコアを記録する際にグリーン内で対話することを防げない、あるいは、「フォーティ」の音やトーチメントプレーアウトによる警告音が聞こえずにプレーヤーの安全上の問題が発生しないような音量であるべきである。個人的な音楽プレーヤーやその他の機器のためにグリーン内で対話することのできない場合は、ブザー違反と見なされ規則違反とペナルティに該当する。
- B. すべてのプレーヤーは、フィジカルPDGA公式ルールとPDGAフィジカル競技マニュアルを遵守しなければならない。
- A. すべてのPDGA・PDGA委員は、コースの中でも外でもフィジカルPDGAの試合、およびPDGA・PDGAにとって有害となるあらゆる行為を控えるべきである。

3.01 一般

セクション3: プレーヤーの行動規範

「真のアマチュア」とは、アマチュア大会やアマチュア部門に関連して、賞品による提供ではなく、トロフィーをトーチメントの義上位者に与えてアマチュアアソシエーションを奨励する目的によってPDGAが使用し呼称である。すべてのプレーヤーは、トーチメントで得られる充足感として、トーチメントの経験を通じて、トロフィーと同等の価値として受け取る (www.pdga.comにて真のアマチュアガイドラインを参照)。

2.05 真のアマチュア

- C. プロ部門で競技しているアマチュアプレーヤーは、その成績に応じたプロポイントを獲得されるが、それらのポイントにはアマチュアの年末表彰またはアマチュア・ワールド招待選手の選定には該当しない。

- B. そのプレイヤーは成績に応じたアタッチメントを授与されるが、それらのポイントはアロの年末表彰またはアロ・ワールド招待選手の選定には該当しない。
- A. アロは、PDGAのA、B、およびファイアの大会において、部門、レイティング、ポイントに基づいたアロでプレイするアロのセクションの記述に従い、レイティング、年齢、および性別に基づいて適切なアタッチメント部門での競技が可能である。

※ここに記載された事項以外は、PDGA競技マニュアルに準ずる。

PDGAでは、アロが、アタッチメントでプレイすることは認めていない(例外は2.02参照)。アタッチメントの部門に参加する場合は、出場要件を満たしていれば参加は許可される。この場合、順位ポイントは、登録部門には移行しない(アロ、アロのクラス変更は、大会以前に行われた場合のみ有効となる)。賞の受け取りは、トロフィーのみとなり、その他の金品は、以下の順位に繰り下げられる。

2.04 アタッチメントでプレイするアロ、アロでプレイするアロ

- B. アロのクラスで競技したアタッチメントプレイヤーが賞金を受領した場合には、アロとして自動的にクラス変更がなされる(セクション1.10 賞の配布A&Bを参照)。エースフルなどの付随的なクラス変更は別奪されない。

- A. アロに変更することを望んでいるアロは、PDGAメンバーシッププレイヤーに連絡して変更ができる。

アロからアロへ

- A. アロとしてPDGAに登録されたプレイヤーはPDGAメンバーシッププレイヤーまたはPDGAメンバーシッププレイヤーに対してアロクラスへの変更を申請することができる。ただし、プレイヤーはアロ変更を求めるときにすべての要件を満たしていなければならない。

アロからアロへ

PDGAでは、年間1回のクラス変更を認めている。プレイヤーは、クラス変更を求めるときにすべての要件を満たしていなければならない。

2.03 アロ/アロのクラス変更

※ここに記載された事項以外は、PDGA競技マニュアルに準ずる。

トーナメントプレイヤーの裁量でオースティン参加のみ認めることがある(この場合、賞、順位には該当しない)

2.02 例外

- L. PDGA・PDGA会員は、もしトーナメントプレイヤーから提供されるならば、適格であるどの部門でもプレイすることができる。過去の成績に基づき、プレイヤーに部門の異動を強制するローカルルールは無効であり、PDGA公認の大会では適用不可である。

セクション2：部門資格

2.01 一般

A. プレーヤーは、クラス（フロアまたはアマチュア）、年齢、性別に基づいて、不適任な部門に入ることを選択されない。

※ここに記載された事項以外は、PDGA競技マニュアルに準ずる。

B. プレーヤーは、自らが競技するのどの部門が適格なのかを知っている責任がある。不適任な部門へのエントリーは、結果として大会からの資格剥奪および（または）PDGA・PDGAの大会からの権利停止を生じることがある（例外として2.02を参照）。

C. もし大会の開始後に、トーナメントプレイヤーが、あるプレイヤーが不適格な部門にいると気がついたならば、両部門が正確に同じエリアウトでプレイされている場合限り、その後のラウンドはそのプレイヤーを正しい部門に異動させることができる。もしそうでなければ、そのプレイヤーは大会から退場させなければならない。

D. プレーヤーは、大会が

1. 異なる日程において競合する異なる部門を持っていないか、さらに
2. それら日程がPDGAの日程表に個別のエントリーとして記載されていない限りにおいて、一つの大会毎に一つの部門のみで日程表に示されたラウンドに登録して競技することができる。

E. プレーヤーは、PDGA・PDGA公認の大会において競技する時に、名前とPDGA・PDGA番号を自身を適切に識別しなければならない。匿名であつたり、連う身元を装ったプレイヤーは大会から失格を宣告され、PDGA公式戦・PDGAツアーからの出場停止処分となる場合がある。

F. フロアクラスでプレイするプレイヤーは、賞金を競い合う。フロアクラスでプレイするアマチュアプレイヤーは、フロアになることのみによって賞金を受け取ることができる。または、アマチュアのクラスを保持するために、賞金を辞退し、トロフィー（もしそれが入手可能なならば）だけを受け取ることもできる（セクション1.10賞の配布A&Bを参照）。一方、PDGAツアーで賞金を受け取るアマチュアは、賞金を受け取ることとフロアになる必要はなく、アマチュアの資格を失うこともない（1.14.3を参照）。

G. アマチュアのクラスでプレイするプレイヤーは、トロフィーおよび（または）賞を競い合う。

H. もし望むならば、女性のプレイヤーは混合部門で競技することができるが、男性のプレイヤーは女性の部門では競技できない（スボーツの性別再割当てについてのPDGAウェブサイトを参照）。

I. すべてのアマチュア・プレイヤーは、年齢、性別、および大会基準に基づき適格なフロアの部門で競技することができる。

J. PDGA・PDGAのフロア会員は許された場合のみアマチュアの部門で競技することができる（2.04を参照）。JDGAでは、トーナメントプレイヤーの裁量で、オープン参加のみ認めることがある（2.04の場合、賞、順位には該当しない）。

K. トーナメントプレイヤーは、登録フォームにおいて資格を明確にすることで、大会において提供する部門を限定できる。そのような注記がなければ、トーナメントプレイヤーは4人以上の適格であり競技を望むプレイヤーがいるすべての部門を提供しなければならない。トーナメントプレイヤーは、裁量により4人未満のプレイヤーがいる部門を提供できる（1.03 Hを参照）。

- C. JPDGA・PDGA認可のトナチメントラウト中、ジュニア部門のプレイヤーに同行している親/保護者は：
1. キャプターの役割を引き受けられることができる。フィギュアを選択したり、スローを選択したり、ルーを脱釈したり、スコアの記入を補助する。
 2. フットワールやフナード違反などのルール判定や第三者への判定を行ってはならない。
 3. プレイヤー内のすべてのジュニアプレイヤーへの求シテリナサボトを示すことにより、良好なスローアップ精神を助長すること。
 4. 個人的な勝ちたい希望よりも感情的・肉体的幸福の方が上位であるということをプレイヤーのすべてのジュニアプレイヤーに示すこと。
 5. 口汚いまたは不敬な言葉の使用を慎むこと。
 6. 薬物、アルコール、またはタバコは禁止。
- D. 1.13の通り、親または保護者の責任を遵守することを怠ることは、その問題を引き起こすプレイヤー、キャプター、または保護者を失格または退場させる可能性がある。保護者が退場させられた13歳未満の年少者のプレイヤーは、退場した保護者の同意を得た保護者代理がいれば、引き続きプレイすることができる。
- E. JPDGA・PDGAは、ジュニア≤8とジュニア≤6の2つの年少グループのすべてのプレイヤーが1日に18ホールを超えないように、トナチメントプレイヤーがスケジュール調整することを強く勧める。さらにトナチメントプレイヤーは、コースの長さや難易度に応じて、ジュニア≤10以下の部門（10歳以下）における1日のプレイヤーの量を制限するよう裁量すべきである。
- ### 1.14ルール
- A. PDGARULEとは、PDGAが承認する一番下の大会である。RULEは1回のみのトナチメントではなく、週に1回、毎週同じ曜日に6～10週間連続して開催される(たとえば8週間連続で月曜に開催したり、10週間連続で金曜に開催したり)。RULEは、PDGAスタッフの許可を得て、天候やその他の酌量すべき事情により、1週間飛ばす場合がある。
- B. どのプレイヤーも、RULEで決められたラウト毎に同じホール配置をプレイする必要があるが、ホール配置とコースは週ごとに異なってもよい。
- C. フィギュアスケートの公式ルールと競技レギュラーは、以下の例外を除いてPDGARULEの試合にも適用される：
1. 失効会員および非会員は、RULEに参加するために非会員料金を支払う必要はない(1.01.B.2)。
 2. RULEプレイヤーはPDGA会員番号がなくても賞金を獲得できる(1.10.A)。
 3. プロフェッショナルプレイヤーは、プロフェッショナル資格に影響を与えずに賞金を受け取ることができる(2.01.F)。
 4. 現地の法律および大会会場の規則で許可されている場合、法定年齢に達したプレイヤーは、2分前の合図からスコアカードを提出するまでの間にプレイヤーを数人だけ持ち出したとしてもよい(3.03.B.5)。ただし、プレイヤーは飲み過ぎたり、公の場で酩酊したりしてはいけない(3.03.B.6)。

D. 公認オアシシャルは、個人がJPDGA・PDGAの大会でルールを決めることができるトーチメント・オアシシャルであることを認めるものではない。

1.12 トーチメントオアシシャル

A. トーチメントオアシシャルまたはPDGAオアシシャル (司令官) により指名された公認オアシシャルのみが、所定の大会のトーチメントオアシシャルである。
B. JPDGA (PDGA) 公認の大会においては、トーチメントオアシシャルのみが、オアシシャルまたはオアシシャルが行うルールで許可されている通告以外に裁定を下すことができる。

C. 観客はトーチメントオアシシャルではなく、ルール判定を行うことはできない。トーチメントオアシシャルではなく、ラウンド中にオアシシャルを行っていない大会のオアシシャルは、(ラウンド終了後であれオアシシャル前であれ) 観客と見なされる。
D. 各トーチメントオアシシャルは、常にトーチメントにおけるコース上のルールとPDGARuleブックの両方を携帯しなければならない。

E. もしトーチメントにおいて、任命されたトーチメントオアシシャルが競技する場合は、彼または彼女は規定により許されるクルーメンバースとしてのみ行動し、どのような判定のためにも自分参加する部門内ではオアシシャルとしてルール判定を行わないものとする。

F. ルール内でのルール解釈は、トーチメントオアシシャルの判定によって置き換えられる。しかし、トーチメントオアシシャルであるトーチメントオアシシャルは、または任命されたオアシシャルに対して訴えを行うことができる。

G. トーチメントオアシシャルは、ボウラケットに視認を目的にボウラケットとして行動する権限を与えることができる。しかし、ボウラケットの判定がクルーメンバースの判定に取って代わることはない。

H. デバイスによる証拠や他のメディアをプレイ違反を判定する目的で使用することは認められない。そのような証拠は(3.03の通り)オアシシャルの不正行為を立証するためにのみ使用できる。オアシシャルの不正行為の証拠は、PDGA懲戒委員会によっていつでも査定される可能性がある。

1.13 若年者の安全

A. 親または保護者は、JPDGA・PDGA承認の大会開催中、彼らの子供達に対し責任を負わなければならない。大会開催中は、JPDGA・PDGAスタッフもトーチメントオアシシャルや観客等の子供達に対し責任を負わない。親または保護者は、スコア記録エリア、クラフトハウス、またはその他のトーチメント会場またはその近くに同伴者のいない子供達を預けることはできない。いかなるプレイヤースタッフにも、オアシシャルは、オアシシャルには属さず、なおオアシシャルでない成人によって保護監督されなければならない。

B. シュニア≤ 12、シュニア≤ 10、およびシュニア≤ 6部門のオアシシャルは、トーチメントラウンド中に親または保護者の同伴が必要となる。さらに、13歳未満のオアシシャルは、プレイする部門に関係なく親または保護者の同伴が必要となる。ラウンド開始前にすべての親が同意した場合、1人の親または保護者が同じグループの複数のシュニアオアシシャルに責任を負う。シュニア≤ 18およびシュニア≤ 15部門のオアシシャルは、トーチメントラウンド中に親または保護者の同伴を可能とする。

- C. すべてのプレイヤーは、JPDGAのNT大会（エリートシリーズ/シニアシリーズ/ジュニア）ほか主要なPDGA承認大会）において競技するために、公認プレイヤーの資格がなければならない。試験は、PDGA公認フィスクールとPDGA競技マニュアルに基づいて行われる。
- B. トーナメントプレイヤー（およびアシスタント・トーナメントプレイヤー）は、どのようなPDGA・PDGA大会においても承認されて活動するために、有効期限内の公認プレイヤーであることが要求される。
- A. 公認プレイヤーになるためには、個人は有効期限内のPDGA・PDGA会員でなければならず、JP-DGA（PDGA）オフェンシブルの試験を通過した後に公認される。プレイヤーの規則への重要な変化において、JP-DGA・PDGA理事会は、それらの公認プレイヤーとしての地位を継続するために、アップグレードされた試験に合格または講習会に参加することを公認プレイヤーに要求できる。

1.11 オフェンシブル

1. トーナメントプレイヤーは自由裁量で、早めに賞を授与することができる。
 2. 賞の公式な配布より早く、自分の賞金をもらわずに去るプレイヤーは、その賞金の要求を意思表示するため、TDにできるだけ早く連絡し、また、いかなる送金関係の費用についても責任を負担しなければならない。
 3. もしトーナメントプレイヤーがプロ賞金の電子支払い（PayPalなど）を使うならば、それらの賞金は大会の完了後の2営業日以内に配布されなければならない。トーナメントプレイヤーは支払いを電子的に受け取る能力を持たない人々には現金または小切手で提供しなければならない。
 4. もしトーナメントプレイヤーがアマチュアのために商品券を使うならば、その大会において、またはオンラインで購入後、買い戻しが可能でなければならない。
 5. (トーナメントプレイヤーに適用がな) 大会の終了後6ヶ月間請求が行われていない残っている賞（賞金または品物）は、プレイヤーにより放棄されたものとする。トーナメントプレイヤーは、プレイヤーに連絡を取って発送を申し出るなどプレイヤーに賞を提供する適切な努力をしなければならぬ。
- E. 大会の終了時において、結果がリストにされ確認されたら、プレイヤーには自らが得たすべての賞が配布される。
- D. スコアブックや（及び、他の同様なソフトウェア）の使用は、PDGA大会で許可されるが、それらのスコアによって最終的なプレイヤーの大会での全体順位を決定することを認められない。また、そのような賞はプレイヤーの勝利に対して栄誉とはされない。
- C. プレイヤーによって辞退されたような賞（現金または品物）も下位の順位の者に順次、譲られて行く。(例: もし第3位のプレイヤーが賞を辞退した場合、第4位のプレイヤーが3位の賞を受け取り、第5位のプレイヤーは4位の賞を受け取る。) トーナメントは、辞退された賞が部門内のすべての順位のプレイヤーに行きわたった後にのみ、譲られた賞を保留することを許される。
- B. プロ部門でプレイするアマチュアは、アジア大会およびその上位大会において賞金の代わりにして賞品を受け取ることはできない。(もしあれば) トロフィーのみを受け取ることができる。以下、すべての賞金は順次下位の者に譲られて行き、賞金を受け取ることができない順位が追加される。
- 発行されたプレイヤーは、その大会開催前にトーナメントプレイヤーに通告しなければならない) PDGAの会員番号を持たないプレイヤーは賞品のみを受け取ることができ、以下、すべての賞金は順次下位の者に譲られて行き、賞金を受け取ることができない順位が追加される。

A. PDGAの承認大会(リーグを除く、1.14.C.2参照)のフロ部門で賞金を受け取るプレイヤーは、追跡のため大会開催に先立ってPDGA会員番号を有する必要がある(大会登録後にPDGA会員番号が

※ここに記載された事項以外は、PDGA競技レギュレーションに準ずる。

- C. プレイヤーによって辞退されたような賞(現金または品物)も下位の順位の者に順次、譲られて行く。(例: もし第3位のプレイヤーが賞を辞退した場合、第4位のプレイヤーが3位の賞を受け取り、第5位のプレイヤーは4位の賞を受け取る。) トーナメントは、辞退された賞が部門内のすべての順位のプレイヤーに行きわたった後にのみ、譲られた賞を保留することを許される。
- B. フロ部門でプレイするアマチュアは現金や現金の代わりに賞品を受け取ることができない。彼らはもし用意されていれば) トロフィーのみを受け取ることができる。この場合、以下のすべての賞金は順次下位の者に譲られて行き、賞金を受け取ることができない順位が追加される。
- A. JPDA承認の大会(リーグを除く)のフロ部門で賞金を受け取ることができるプレイヤーは、有効期限内のフロ部門に登録するJPDA・PDGAの会員のみである。もし現在、フロクラスのメンバーでない者が、賞金を受け取ることが望む場合は、新しいフロメンバーシップ料金、フットウェア料金(もし現在アマチュアならば)またはフロメンバーシップ更新料金がトーナメントチケットに、および彼らの賞金から差し引かれJPDA・PDGAに送られる。

1.10 賞の配布

- E. 他の順位における最終的な同順位は、同順位として公式に記録されることになる。同順位のプレイヤー(第1位を除いて)への賞金の配布は、同順位プレイヤーに位置付けられている順位の数に割り当てられた全部の賞金を合計して分配される。同順位プレイヤーの数によって決定されることとする。同順位の場合のトロフィーの分配は、サブクラス、あるいはトーナメントチケットが決められる任意のフィギュアに関する技術を競うことによって決定される場合がある; ただし、公式の結果報告においては同順位として記録されなければならない。
1. 同順位競技者が既に大会会場を去ってしまった場合の第1位の同順位者。
2. 適切に予定された大会最終日において、危険な状況になったため、イベント終了または第1位の同順位者の分割を行う時間が足りなくなった場合の第1位の同順位者。いかなる状況の下であれ、プレイヤーは大会を完了させるために、適切に予定されたラウンドの最終日の翌日になって再び会場に戻ることを要求されるべきではない。もし競技のために適切に予定されたラウンドの最終日にサブクラスのプレイヤーが実施できないならば、第1位の同順位者は、プレイヤーの間で、共同ラウンドと宣言され、ラウンド付けに応じた順位の賞金と賞が分割されるべきである(もし2人のプレイヤーが第1位に同順位ならば、彼らは、1位と2位の賞金または賞を分割するものとする)。

D. 優勝者を決める同順位分割のための要件への例外:

- C. 優勝賞金または賞は、部門勝者に授けられ、大会結果にリストされなければならない。賞金または賞は、優勝者以外では下記1.09.D.1において示される場合を除き同順位プレイヤーの間で均等に分割されない場合もある。
2. サブクラスによるプレイヤーがプレイヤーを開始する順番は例えばジャンケンやコインなど) ランダムな手段によって決定するのが望ましい。
3. サブクラスによるプレイヤーが順位が決定しない場合、その次のホルのプレイヤーを開始する順番は、直前に終了したホールにおける順番を順送りに交代させてもよい。

1. サブドレスによるプレーは、トーナメントの開始前にトーナメントプレイヤーによって別のコートで使用したコート1番ホールから開始しなければならない。チームプレーの場合は、直前のラウンドと同じ形式を使用しなければならない。

A. ラウンド間のグループが組み直される時には、同順位の者は分割されるべきである。順位がセットされる時は、直近のラウンドにおいて最も少ないスコアを持つプレーヤーが、最も高い順位に位置することとする。以前のラウンドに勝っても最少スコアが同順位の場合には、同順位のプレーヤー間でより高いスコアとされる、より若いPDGA番号によって分割され、PDGA番号を持たない同順位プレーヤーにおいては姓のアルファベット順によって分割されるものとする。

B. 下記1.09.Dで示される場合を除き、いかなる部門の優勝者を決める場合にも、または人数カットの開始前に、一定のホールまたは一定のホール群が、トーナメントプレイヤーにより明示されていない限り、サブドレスは1番ホールから始めるものとする。どのような状況の下でも、優勝者の決定（同順位の分割）のためにサブドレス以外の方法を用いるべきではない。

1.09 タグ(同順位)

F. 敗者復活ラウンドは大会の範疇外であり、非公式であり、推奨されない。トーナメントにおけるプレーヤーの順位にも影響しない。敗者復活ラウンドは公式なトーナメントのスケジュール内で採用されるべきではない。

E. 2ラウンドを超える大会は、最後のラウンドの開始に先がけて、原則として賞および賞金（すべての追加賞金を含む）を発表しなければならない。

D. 準決勝や決勝に参加しないことを選択できるプレーヤーは、残りのラウンドで最後に終了した場合と同等の順位と賞金、もしくは賞品を受け取るものとする。

C. プレーヤーに対して賞金が支払われるために、足切りを含めて賞および賞金支払サイン、あるいはサインより上にカットサインを作成することが求められる。唯一の例外は、大会の終了を強いられる悪天候に依る場合である（大会中の中断と取消し方針を参照）。

B. トーナメントプレイヤーにより事前に発表されていないければ、準決勝または最終カットのためすべての同順位者はタグ・プレイク（サブドレス）によって分割される（1.09を参照）。

1.08 プレーヤーの人数カット（足切り）

A. プレーヤー登録の受付開始に先立って発表される場合に限り、トーナメントプレイヤーの裁量で準決勝や決勝のためにプレーヤー数を削減できる。唯一の例外は、大会を完遂するために発動される「PDGA・JPDGA大会開催中の悪天候による一時中断および中止のための指針」の施策による人数カット（足切り）である。

K. 中断されたラウンドの完了は以後のラウンドより高い優先事項であるため、中断されたラウンドを完了するために以後のラウンドがキャンセルされる場合がある。

J. すべての中断されたラウンドは実行可能なコンディションでない限り、完了されるものとする。もし実行可能なコンディションならば、必要なラウンド要件が満たされている限り、完了したラウンドのみで終了とされる（大会中の中断と取消し方針を参照）。

2. コーススケジュールは、コースの流れとプレイの進行への影響を最小限にするため、より長いホールまたはより難しいホールからの開始するのが望ましい。

1.07 プレイの中断 (サスペンション)

IPDGA・PDGA認定大会においては全員の安全確保が最も重要である。トーナメントスケジュールは、コンディションがプレイヤー、スタッフ、および観客に危険をもたらす前にプレイを中断するため、雷検出器やソライソンの天気図(非常に活発な風や霜妻がエリアに移動しているとの表示)など、すべての入手可能な情報を利用することが強く推奨される(大会中の中断と取消し方針を参照)。

A. もし、トーナメントスケジュールの判断により、重、豪雨その他の危険な状況により、プレイの継続が困難な場合や危険な場合は、トーナメントは中断される場合がある。プレイを中断する合図は、スタートの合図と同じ方式で行われ、短いホンを3回鳴らすこととする。ホンは1分毎に繰り返されるべきで、トーナメントスケジュールは、すべてのスケジュールを聞けるように最善を尽くす。

B. プレイヤーは直ちにプレイを止めて、グリーン上のスコアをキープレジしなければならぬ。プレイを再開する場合のおよそのサインをキープレジするために石などの自然物を用いてもいい。その後、プレイヤーは速やかに避難すること。プレイヤーは、適時、豊初の手エリア、クラブハウス、トーナメント本部またはトーナメントスケジュールにより指示されたエリアに戻るものとする。中断の合図の後に最低30分間はプレイを中止となる。

C. ラウンドが中断された時点のおよそのサインからプレイを再開する。およそのサインはグリーン内の多数決で決定される。

D. トーナメントスケジュールがコンディションを判断した上で、30分間以上の中断後にプレイが再開されるか、もしくは中断が延長される。

E. プレイは、ラウンドの開始と同じ合図を使って再開される:2分前の合図は2回短くホーンが鳴らされ、そして、2分後に長いホーンが1回鳴らされる。これがラウンドの再スタートの合図である。

F. もしコンディションが改善しないか、または、トーナメントスケジュールが計画していた終了時刻より早く陽が落ちると判断した場合には、トーナメントスケジュールは、予定されたトーナメントのうちの後日程へラウンドの未完了の部分を延期してもよい(大会中の中止と取消し方針を参照)。

G. ラウンドが再開された場合は、部分的なラウンドのスコアはラウンドの終了まで常に持ち越される。

H. プレイヤーが、時期尚早にプレイを止めた場合や、中止の合図が鳴る前にプレイを止めた場合は、トーナメントスケジュールの判断で2投のペナルティアスコアが課せられるものとする。

I. トーナメントスケジュールは、予定されたトーナメントのすべてのラウンドを完了するためのあらゆる努力を行うべきである。

1. もし全体で3ラウンド以内のラウンドが予定されているならば、大会が公式であるとみなされるには、すべてのプレイヤーが最低1ラウンドを完了しなければならぬ。
2. もし全体で4ラウンド以上のラウンドが予定されているならば、大会が公式であるとみなされるには、すべてのプレイヤーが最低2ラウンドを完了しなければならない。
3. もしこれらの基準が満たされなければ、大会は予定を変更されるべきである。もし予定の細み直しが可能で、および(または)、プレイヤーが参加することができないならば、プレイヤーおよびその他の関連費用を差し引いた返済が行われる。

1. コースグループは、第1ラウンドのグループ分け(1.06.B)と引き続くラウンド(1.06.D)の両方向において、より小さなホール番号のホールにおいては常に2番目にテニスを開始する。

K. コースグループとは、すでに開始ホールが割り当てられたグループに対してセカンダリと呼ばれる。コースグループは、洪水、停電、またはトーナメントスケジュールの制御が及ばないその他の状況によって、特定のホールが予期せずプレイできないなどの緊急事態を解決するためにのみ使用される。

J. グループ内の個々のプレイヤーと大会TD (PDGAディレクター) によって事前に承認されない限り、スケジュールを対象とした「スーパーグループ」(限られたトッププレイヤーのみの構成) による第1ラウンドは許可されない。

I. もしコンフィクションがセッション間でプレイヤーに異なった影響を与えるならば、トーナメントスケジュールは、進行を考慮するためにセッションを分けることを検討してもよい。そのケースにおいて、進行中のプレイヤー数に一致した人数がスコアに応じて個々のセッションから再編されるが、それまでのスコアは引き継がない。

H. 1つのラウンドにおいて同時にプレイすることが可能な数以上の出場者がいる場合には、競技のルールではセッションまたはグループに分割することができる。同一部門内のプレイヤーは競技中、確実に同じスケジュールのホールをプレイしなければならない。

G. グループは5人を超えるべきではなく、可能な限り、常時4人のプレイヤーに制限されるべきである。

F. 公正さを期するために、グループは、トーナメントスケジュールによって必要であると考えられる酌量状況の場合を除き、3人のプレイヤーより少数人数で成立しないようにすべきである。3人未満のプレイヤーでプレイする必要がある場合、指名されたトーナメントオフィサーがグループに同行し、競技中のプレイヤーを妨げないようにプレイしなければならない。

E. 同一の合計スコアのためのタイブレーク (1.09タイを参照)

1. タイブレークは最も少ないスコア順にグループにされるべきである。(1.09のタイブレーク参照) 最も少ないスコアを持つグループは、最も若い番号のホールからスタートする。もしプレイヤーが採用されているならば、最も少ないスコアを持つグループは最も速いプレイヤーからスタートする。

D. 部門内では、プレイヤーは最も少ないスコア順にグループにされるべきである。(1.09のタイブレーク参照) 最も少ないスコアを持つグループは、最も若い番号のホールからスタートする。もしプレイヤーが採用されているならば、最も少ないスコアを持つグループは最も速いプレイヤーからスタートする。

C. その後の全てのラウンドにおいても、プレイヤーは実行可能な限り多くの部門別にグループ分けされるべきである。

4. LTDの大会 (PDGAのCクラス大会) は、グループ分け (最初のラウンドのみ) のために部門を無作為に混在させる選択ができる。唯一、シユニクII〜シユニクVI部門のプレイヤーは、同じ部門とみなして混在させることが可能である。

3. 複数のグループまたはセッションに分けられるほど多人数の部門について、プレイヤーは、1人ずつ個別に分割されるべきである。(例: グループAには72人の高レベルプレイヤーのグループとして、グループBには72人の低レベルプレイヤーのグループ) そして、最初のラウンドのために個々のグループ内でラウンド化されるべきである。

プレイヤーの順位により設定される3つのホールにわたる12人のグループ分けは下記のようになる:
ホール1: プレイヤー1、4、7、および10ホール2: プレイヤー2、5、8、および11ホール3: プレイヤー3、6、9、および12

部門内プレイヤーの順位により設定される3つのホールにわたる12人のグループ分けは下記のようになる:

- 1. ランダムグループ分け：部門内のプレイヤーは最初のラウンドのために無作為にグループ分けされる。
- 2. プレイヤー・シフトイン/アウト・グループ分け：部門内のプレイヤーは、最初のラウンドのグループを設定するために、プレイヤー・シフトイン/アウトによってグループ分けされる。最も高いシフトインのプレイヤーは、最も若い番号のホール、2番目に高いシフトインのプレイヤーは次のホールから始める、このラウンドを、すべてのラウンドのスタートホールが満たされるまで続ける。例えば、同一

- A. フロントアタッチメントのプレイヤーは同一のグループに組むべきではない。同一部門同士は実行可能な限り、同一グループとするべきである。
- B. 部門内のすべてのプレイヤーは以下の方法のうちの一つによって、最初のラウンドのためにグループ分けされなければならない：

1.06 グループ分けとセクション分け

- H. トーナメントプレイヤーが公式のスコア記録方式であると言ったものに関係なく、紙のスコアカードはプレイヤーそれぞれに常に用意する必要がある。

- G. トーナメントプレイヤーは、互いに独立して付けられるよう、各グループに2枚のスコアカードを提出する必要があります。これらのスコアカードは、同じプレイヤーのものでも、異なるプレイヤーのもので構わない。2つのスコアカードは、グループによって調整され、トーナメントプレイヤーが大会の公式スコア記録方式として指定した方法で提出する必要があります。

- F. ショット方式またはプレイヤースタイル方式のラウンドに連れて到着したプレイヤーは、自分の正しい開始グループを知するためにトーナメントプレイヤー、大会本部、またはプレイヤースタイル係に確認する義務があり、さらにそのグループもしくはプレイヤー不在のためトーナメントプレイヤーにより作成された新たなグループとプレイを始めることに自己責任がある。それを怠ることはミスプレイになる(規則811.F.10参照)。

- E. 開始ホールまたは競合ホールで不在のプレイヤーは、ミスプレイである(規則811.F.5および6)のミスプレイを参照)。ラウンドすべてをプレイしなかった、またはプレイヤーがラウンドを終了しなかった場合、トーナメントプレイヤーの裁量によりプレイヤーは失格となる場合がある。

- D. コースの規則を理解すること、開始するホールにいてこと、ラウンドの開始に間に合わせてプレイヤーの準備をすることはプレイヤーの自己責任である。

- C. もし開始2分前の合図と開始までの間に、プレイヤーによるスコアが、2人以上のプレイヤーまたはオファシヤルによって確認された場合は警告を受け、その後、さらに同じプレイヤーによるスコアが2人以上のプレイヤーまたはオファシヤルによって確認された場合は、スコアの回数にかかわらずプレイヤーのスコアに1投のペナルティスコアが加算される。

- 2. 時間差スタートまたはプレイヤースタイル(グループが一定のホールから順に始めるラウンド)：プレイヤーは、トーナメントプレイヤーにより発表された時間にスタートする。プレイヤーは、それらのプレイヤーが10分前にスタート係の元にチェックインするようことが望ましい。コース上のプレイヤーを邪魔しない限り、プレイヤーは、スタート係がそのグループに2分前であることを示すまでの間、練習することができる。

- 分であることを示すために音響装置(エアホーンなど)が使用される。合図として2回短くホーンが鳴らされる。その時、プレイヤーは、練習を終えて、即座にそれらの開始ホールのプレイヤー行かねばならない。長く1回鳴らすプレイヤーが、ラウンド開始とスコア係へのスコア順をコールする合図となる。

1. ショットガンスタート(複数のグループが同時に始まるラウンド)：予定された時間に、スコカードがトーナメント本部でグループに分配される。カードが配布された後に、グループは、それらの割り当てられたホールに到着するのに十分な時間を与えられる。プレイ開始まで残り2
- B. スタートの開始方法が競技を開始するために用いられる：

A. プレイヤーは、大会に先がけて自らの練習ラウンドをスケジュールする責任がある。コースが利用可能かどうか、および練習ラウンドのためのセットアップは変更される場合がある。(詳細はツアー基準を参照)。1つのコースまたは複数のコースは、トーナメント中、およびトーナメントプレイターが明示した練習時間以外はすべて閉鎖される。

1.05 練習ラウンド、プレイの開始、遅刻

- A. ミジヤ、エントリー、ナショナルツアー、およびAクラスの大会のプレイヤーは事前のトーナメントチェックインが必須で、すべての他のクラスの大会においても推奨される。
- B. トーナメントプレイヤーにより指定された時間までにチェックインしないプレイヤーは、すべて公式な参加資格と参加料を没収される。例外は唯一、トーナメントプレイヤーの裁量においてのみ認められる。
- ※ここに記載された事項以外は、PGA競技マニキュアルに準ずる。

A. 公式大会 (NT・ABT) のプレイヤーは事前のトーナメントチェックインが必須で、LTの大会においても推奨される。

1.04 大会チェックイン

注記：大規模の大会では、辞退と返金が引き起こす複雑さを回避するため、プレイヤーズバッグ内にパーソナルアイテム(個人を特定する)された物品を含まないことを強く推奨する。パーソナルアイテムは、大会参加料を含むことなく、登録期間中に購入できる個別の商品として、払い戻しできない料金で提供されるべきである。

- H. トーナメントプレイヤーが、ある部門に登録されたプレイヤー数が不足のために部門を取りやめる場合は、(2.01.Kを参照) 別の部門への移行を望まないプレイヤーは、全額の返済がなされる。
- G. ミジヤ、ナショナルツアー、およびAクラスの大会のトーナメントプレイヤーは、C、D、およびE、F、Gの予定変更をツアーマネージャーに申請できる。承諾された場合、その方針はすべての印刷物とともに、はっきりと公表されなければならない。
- F. 登録の締め切りや待機者リストの更新の最終発表の前に、大会からの辞退を正式に申し出す。かつ、プレイを行わない(もしくは現れない)プレイヤーは、参加料を喪失し、返済またはプレイヤーズバッグを受領できない。(これは待機者には適用されない；上記1.03.B参照。)

E. 大会開始の14日前以降に参加の辞退を正式に申し出したプレイヤーは、参加予定の部門の待機者リスト、もしくは繰り上がりリスト(もし提示されていれば)がすでに満たされている場合に限り、最大10ドルの手数料が差し引かれた100%の現金が返済される。もし、満たされていない場合は、トーナメントプレイヤーは25%の現金返済、もしくはプレイヤーが受け取る予定だったプレイヤーズバッグ(送料を差し引く)を送るかの選択ができる。参加料の最低25%の価格のプレイヤーバッグが提供されない大会におけるプロ部門のプレイヤーについては、トーナメントプレイヤーは25%の現金を返済する。

セクショントーナメントの手続き

1.01 フリーヤーの資格

A. JPDGA・JFDAに所属するすべての会員は、クラス（プロまたはアマチュア）、年齢、性別に基づいて、どの部門においても競技する資格を有する。例外は事前にトーナメントダイレクターにより承認されなければならない。部門の適正についての詳細は、セクショントーナメントの部門資格を参照。

B. 有効期限内のJPDGA・JFA会員は、あらゆるJPDGA公式大会において競技することができる（ただし、NT大会においてはオアシスの資格を有することとする）。正会員ではないフリーヤーは、非会員の料金を支払うことで競技できる。この料金は、ジュニア部門で競技するフリーヤーを除くすべてのフリーヤーに求められる。

※ここに記載された事項以外は、以下のPDGA競技マニュアルに準ずる。

A. PDGAに所属するすべてのメンバーは、クラス（プロまたはアマチュア）、年齢、性別、およびレイトライフに基づいて、どの部門においても競技する資格を有する。例外は事前にPDGAウェブページにより承認されなければならない。部門の適正についての詳細は、セクショントーナメントの部門資格を参照。

B. 会員要件

1. PDGA正会員は、あらゆるメジャー大会、エリートツアー、アマリア大会もしくはBリア大会でも競技に参加することができる。
2. 正会員ではないフリーヤーは、上記以外の全てのPDGA承認の大会において非会員料金（リーグでは必要ない。1.14.C.1参照）を支払うことで競技に参加できる。
3. 非会員または失効会員が非会員料金を支払うことで競技することを許可するPDGA承認の大会において、同料金はジュニア部門で競技するフリーヤーや、PDGAの（例えばWGEや競技基金プログラム等）の大会支援プログラムによってその要件が放棄された大会には適用されない。

1.02 トーナメント登録

A. JPDGAの公式大会（NT・ABT・LT）には事前登録が必須であり、すべての他の公式大会にも事前登録が推奨される。

B. 原則として、最終的に参加料が開催側によって受け取られて確認されるまで、フリーヤーは正式なエントリとはならない。

C. 登録については、部門別またはプロ/アムのクラス別に、事前に公表された上限数に達するまで先着順に受付される。公表されないクラスでも各部門または各クラスは先着順となる。

D. その他については、JPDGA「公式戦優先出場資格について」による。

※ここに記載された事項以外は、以下のPDGA競技マニュアルに準ずる。

A. PDGAのメジャー、エリートツアー/ナショナルツアー、アマリアの大会には事前登録が必須であり、すべての他の大会にも事前登録が推奨される。

B. 最終的に、参加料が開催側によって受け取られて確認されるまで、フリーヤーは正式なエントリとはならない。

C. 登録については、部門別またはプロ/アムのクラス別に、事前に公表された上限数に達するまで先着順に受付される。公表されないクラスでも各部門または各クラスは先着順となる。

1. プレー・スタート:
フライト(物陰)エリア、またはプレーヤー、観客、歩行者、他の施設の利用者が範囲内にいる時のスタートの禁止。スポットターを活用する。
2. コースの尊重:
明示されているすべてのルールを遵守すべきである。コース内の設備あるいは植物の損壊、落書き、ゴミの散らかしは禁止である。
3. スポーツを表現しなさい:
ポジティブでありなさい、責任感を持ちなさい、他の人に教えなさい。

ディスクゴルフフリー規定

ディスクゴルフは一般的にシエリーまたは審判員の監督なしで行われる。ゲームは、プレーヤーが規則に従って、スポットター精神、誠実さ、他のプレーヤーへの配慮を發揮することで成り立っている。どれほど競い合うとしても、すべてのプレーヤーは、常に修練を積んだ礼儀、スポットター精神の元、自分自身を律しなければならぬ。「コースを受け入れなさい、ルールを受け入れなさい」それは個人的にはなく、ルールに基くもの。それがディスクゴルフのゲームの精神である。

ゲームの精神

PDGA競技マニュアルはPDGAおよびPDGA大会のための手続とガイドラインを概説すると共に、ツアー標準文書および公式ルールと連携して使われることになっている。これらの手続とガイドラインは、遠くた形で指定されない限り、PDGAおよびPDGA公認の全ての大会に必要である。もしツアーメンバーがそれらの文書の中に受け入れられない可能な何らかの要件を発見した場合は、tourmgr@pdga.com宛メーイルでPDGAツアーマネージャーに連絡するか、706.261.6342に電話することによって撤回を要求することができる。同様にPDGA宛メーイルはoffice@jpdga.jp、電話の場合は、096-200-2336へ。

序論 (イントロダクション)

ディスクゴルフ競技マニュアル



PDGATM

目次

Page

序論 (イントロダクション)	1
ゲームの精神	1
ディスクゴルフの規則	1

セクション1: トーナメントの手続

プレイヤーの資格	1.01
トーナメント登録	1.02
大会の辞退と返済方針	1.03
大会エントリー	1.04
練習ラウンド、プレイヤーの開始、運刻	1.05
グループ分けとセクション分け	1.06
プレイヤーの中断 (サスペンション)	1.07
プレイヤーの人数カット	1.08
タイ(同順位)	1.09
賞の配布	1.10
エントリー	1.11
トーナメントエントリー	1.12
若年者の安全	1.13
リーグ	1.14

セクション2: 部門資格

一般	2.01
例外	2.02
フロ/アエントリーの変更	2.03
アエントリーするフロ、フロでプレイするアエントリー	2.04
真のアエントリー	2.05

セクション3: プレイヤーの行動規範

一般	3.01
プレイヤーのペニス	3.02
プレイヤーの不正行為	3.03
服装規定 (ドレスコード)	3.04
カート、キャプラー、およびグリーン	3.05
プレイヤーとスポンサーの関係	3.06
クラブにおける行商の方針	3.07
トーナメントプレイヤーの権利と責任	3.08

PDGA™

PDGA.com

DISC GOLF EVENTS



ディスクゴルフ
競技大会