PDGA.com

JPDGA

# ディスクゴルフ 公式ルールブック

PDGA
PROFESSIONAL DISC GOLF ASSOCIATION

Ricky Wysocki
PDGA #38008

# 目 次

Page

**800 ゲームの説明**.....1

**801 ルールの適用** .....1

801.01 公平性
801.02 適用
801.03 抗議（アピール）

**802 スロー**.....3

802.01 スロー
802.02 順番
802.03 タイムオーバー
802.04 ティーの開始（ティーオフ）
802.05 ライ
802.06 ライのマーキング
802.07 スタンス

**803 障害物と救済措置** .....5

803.01 動かせる障害物
803.02 障害物からの救済措置
803.03 コースへのダメージ

**804 規制されたルート** .....6

804.01 マンダトリールートとオブジェクト（構造物）
804.02 制限されたルート

**805 規制されたポジション（ライ）** .....7

805.01 ポジション（ライ）の確立
805.02 2m以上のディスク
805.03 ロストディスク

**806 規制されたエリア**.....8

806.01 パッティングエリア
806.02 アウト・オブ・バウンズ
806.03 カジュアルエリア
806.04 救済エリア
806.05 ハザード

**807 ホールの完了**.....10

**808 スコア** .....10

Page

**809 その他のスロー** .....11

809.01 スローの放棄（アバンダンス）
809.02 暫定スロー
809.03 練習スロー

**810 干渉** .....11

**811 ミスプレー** .....12

**812 礼儀（マナー）** .....14

**813 装備**.....15

813.01 違反ディスク
813.02 不正な装置

**付録A：マッチプレー** .....16

A.01 総論
A.02 プレーの順番
A.03 ペナルティ
A.04 得点
A.05 合意
A.06 試合の勝敗

**付録B：ダブルスとチームプレー** .....17

B.01 総論
B.02 プレーの順番
B.03 ペナルティ
B.04 ライ
B.05 フォーマット

**付録C：換算** .....20

**付録E：索引** .....20

**Q & A** .....22

**ルール変更の概要**.....38

© Copyright 2018 The Professional Disc Golf Association (PDGA)

# ディスクゴルフ公式ルールブック

## 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、プレイ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ー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

A. スローは、ディスクの位置を変更するための推進とリリースである。

## 802.02 順番

A. スタートホール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、 かつ、

   2. ライに到達するために十分な時間があり、 かつ、

   3. 次にスローをする順番が正しく、 かつ、

   4. プレーエリアが明らかであり、邪魔をするものががない状態。

B. 1回目のタイムオーバー違反の場合、警告を受ける。同じラウンド中、警告され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。

## 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内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で囲まれて明確にされている場合は、そこからとなる。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内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表面に接触していなければならない。支持点は、リリースする際、プレー上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が不明な場合は、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. ドロップゾーンはライである。ドロップゾーンは、ディレクターによって指定されたコース内に設置され、一定の条件の下でスローされる。ドロップゾーンは、ティーエリアのマーキングやライのマーキングと同様のやり方で実施される。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。マーカーディスクまたはマーカーは、802.06に従ってライをマーク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. インバ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ディスクを置くことによってライをマークすることができる。ミニマーカーディスクとは、スロー自体には使用されず、ミニマーカーディスク専用の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バ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ってミニマーカーディスクを置くことによってライをマークする。

D. 上記以外の方法でライをマークすることは違反となる。最初のマーキング違反は警告となる。ラウンド中に次のマーキング違反があった場合、プレーヤーは1投のペナルティスローが課される。

## 802.07 スタンス

A. ライがマーカーディスクでマークされている場合、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バウンズ内にある。

B. ドロップゾーンはティーエリアとみなされる。 802.04.Bを参照。

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、ゴールに近づかないスタンスエリアにあって邪魔になるカジュアルな障害物を動かすことができる。カジュアルな障害物とは、石、葉、小枝、折れた枝などの破片やディレクターが指定した品目を指す。

   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、自動車、有害な昆虫や動物、人、またはディレクターが指定した品目やエリアなど、ライの上または後方にある以下の障害物から救済を得ることができる。プレーヤーは、ターゲットに近づかない、最も近いプレーライン上に新しいライをマークすることができる。

B. 大きな障害物によって、プレーヤーがマーカーディスクの後ろに正しいスタンスを取ることができない場合、またはプレーエリアの上または下にディスクをマーキングすることによって、プレーヤーはそのラインの障害物の後ろに新しいライをマークすることができる。

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クすることによって、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 マンダトリールートとオブジェクト（構造物）

A. マンダトリールートは、ディスクがターゲットに到達するまでの制限されたルートを意味し、1つ以上のマンダトリーオブジェクトによって設定される。それぞれのマンダトリーオブジェクトは、マンダトリールートが左、右、下、またはその上に設けられる。最も一般的な事項は次の通りである。
右または左へのマンダトリールートを設置するシングルマンダトリー、2つのマンダトリーオブジェクトの間に単一のルートを設置するダブルマンダトリー。高さ制限付きのダブルマンダトリーは、上部にも境界を追加する。

## 804.02 制限されたルート

A. マンダトリーライン

1. マンダトリーラインは、ディスクがマンダトリーを通過しなかったことを示すためにディレクターによって設定されるラインである。
2. シングルマンダトリーにラインが引かれていない場合は、マンダトリーラインは不通過側においてマンダトリーオブジェクトの中心から、（手前に別のマンダトリーがある場合はそのマンダトリーオブジェクトを結ぶ線に、もし、手前に別のマンダトリーがない場合は、ティーとマンダトリーを結ぶ線に）直角に無制限に延びている直線と定義される。
3. ダブルマンダトリーにラインが引かれていない場合は、それぞれのマンダトリーオブジェクトから2本のラインが設定される。各々のラインはシングルマンダトリーと同様である。
4. ダブルマンダトリーは、2つのマンダトリーオブジェクトを結んだ第3のラインを設け、不通過ラインを上もしくは下に設定することによって高さを制限できる。

B. 前のライ方向から、完全にマンダトリーラインを通過してラインを戻ることなく静止した場合（ラインを一度通過したディスクがライン手前に戻ってきた場合は、マンダトリーラインをまだ通過していないと判断される）は、マンダトリー不通過とみなされる。

C. マンダトリーを失敗したプレーヤーは1投のペナルティスローが課され、設定されたドロップゾーンから次のスローを行う。ドロップゾーンが設定されていない場合は、プレー直前のライから続行する。

D. マンダトリーラインがターゲットとライを結ぶラインと交差する場合、マンダトリーに対してマークするライの位置は、ターゲット、スタンス、障害物、救済処置など、関連するすべての規則が適用される。（マンダトリーをターゲットとみなす）（806.01）

# 805 規制されたポジション（ライ）

## 805.01 ポジション（ライ）の確立

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か下に静止した際、そのライはディスクの真上または真下となる。

D. スローしたディスクが破断した場合、次にスローするライは大きい破片の方からとなる。

## 805.02 2m以上のディスク

A. 2mルールは805.02のルールを指す。トーナメント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ルールの対象ではない。

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みなされる。

## 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、そうしなければマナー違反となる。

C. ディスクが紛失したと宣告されたプレーヤーには、1投のペナルティースローが課される。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。

D. 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。

E. 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・バウンズとみなされる。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。

   2. ディスクが最後にアウト・オブ・バウンズの境界線を横切った地点から境界線と直角のライン上1m以内の任意のポイントで、マーカーディスクによってマーキングされるライ。

   3. 上記のような直角方向のライが取れない場合、ディスクが最後にインバウンズを通過したところから最も近いポイントで、アウト・オブ・バウンズから1m以内にマーカーディスクによって指定されたライ。

   上記のアウト・オブ・バウンズ・エリアにおけるオプションは、PDGAツアーマネージャーの事前承認の元、デイ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：

   4. 指定されたドロップゾーン内。

   5. OBゾーン内のディスクが静止した位置に最も近い地点で、アウト・オブ・バウンズに垂直である1m以内の任意のポイントでマーカーディスクによってマーキングされるライ。

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、最も近いアウト・オブ・バウンズから直角に延びる1m以内のライン上とディスクの中心を結ぶライン上の任意のポイントで新しいライに移行できる。

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、垂直面上の上方向または下方向に適用できる。

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. 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すと、ディスクはアウト・オブ・バウンズとみなされる。

## 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エリアである。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をいい、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すと、ディスクはハザード内にあるとみなされる。

# 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、プレーヤーのリリースしたディスクが、トレイ上部とチェーンサポート下部との間に留まっていなければならない。

C. オブジェクトターゲットでホールを完了させるには、プレーヤーのリリースしたディスクが、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ごとに、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. すべての選手は、ラウンドの完了後30分以内にスコアカードを提出しなければならない。これはコース上の最後のグループが最終ホールを終え、スコアカードを提出するのに十分な余裕がある時間と見なされる。スコアカードを規定時間内に提出しないと、スコアカードに記載されたすべてのプレーヤーのスコアに、2投のペナルティスローが加算される。

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、誤った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、すでに他の違反によって正しいスコアカードに調整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一番直近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。

## 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ていない場合、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、マンダトリー不通過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でき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、両方の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。その練習スロー自体はカウントされない。

# 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ところからプレーを続ける。

D. 投げたディスクが故意に進路を変えられた場合は、グループの合意に基づき、干渉があった位置からプレーを続ける。プレーヤーは合意されたライからプレーするか、またはペナルティなしでそのスローの放棄を選択することができる。

E. 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、捜索、マーキング、または810.Hで許可されている場合を除く）

F. 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。ディスクは静止したところ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。

G. 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。

H. 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・バウンズのエリア、マンダ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、ミスプレーとはされない。

E. 競技に有利になるよう意図的にミスプレーしたプレーヤーは、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. マンダトリー不通過だったにもかかわらず、そこ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ディスクをスローをした。

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なった場合、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加算される。

2. 間違ったターゲット。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て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順序でプレーをしたホールの数にかかわらず、合計スコアにミスプレーの2投のペナルティスローが加算される。ホールアウトしたスコアは成立する。

5. 遅刻または不在のためにプレーしなかったホール。プレーヤーが次の投げ順になってから30秒以内にプレーしていなければ、それ以上投げることは認められず、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。（パーは、通常の天候下、ディレクターが決定した特定のホールにおいて、エキスパートクラスのプレーヤーがミスのないプレーで予想されるスコアである）。遅刻に関しては、競技マニュアルのセクション1.05.Bを参照。

6. 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課される。

7. 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。

8. 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。

9. 誤ったスタートホールまたはグループ。プレーヤーが、割り当てられた以外のグループまたはホールでプレーをスタートした場合、プレーヤーはそのままプレーを続行し、最初のホールのスコアに2投のペナルティスローが加算される。

# 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では試合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捜索を手伝えるよう、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うる。

# 813 装備

## 813.01 違反ディスク

A. プレー中に使用されるディスクは、PDGAの技術基準に定められているすべての条件を満たす必要がある。

B. 製造後にオリジナルの飛行特性が変化するように改造されたディスクは、プレー中の使用による磨耗と、成形の際の欠陥（バリ、突起など）や擦りを滑らかにするために行われた適度な研磨を除き、違反となる。過度に研磨されたディスク、または検出可能な厚さの材料で塗装されたディスクは違反である。ディレクターから夜間や雪上でのプレーが発表された場合のみ、ディスクを容易に見つけるための道具（例えば、ライト、リボン、チョークの粉など）を装着することができる。

C. ひび割れたり、穴の空いたディスクは違反である。

D. 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違反となる。

E. プレー中に違反ディスクを投げたプレーヤーは、2投のペナルティースローが課される。違反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。

F. 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回のスローごとに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。ただし、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）や、医療用具（膝や足首のサポーターなど）の装着は許される。方向を定める目的で物を置くことはできない。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以下であれば認められる。

B. 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違反となる。

C. 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. 以下のルール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、またはオールスクェアで開始される。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、現在行な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一スコアである場合、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て行なったスローは「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ごと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、同じマーカーディスク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ディスク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

1. 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になるように、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**

1. 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6 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.A
インバウンズ.....806.02.A
オフィシャル .....801.02.F
カジュアルウォーター .....806.03.A
カジュアルエリア.....806.03.A
カジュアルな障害物 .....803.01.B.1
救済エリア .....806.04.A
グループ.....801.02.A
警告.....801.02.D
構造物のターゲット .....807.A
暫定スロー.....809.02.A
支持点 .....802.04.B
シングルマンダトリー.....804.01.A
スロー .....802.01.A
スローの放棄.....809.01
ターゲット .....807.A
高さ制限のあるマンダトリー....804.01.A
ダブルマンダトリー.....804.01.A
ティーエリア、ティー .....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
２m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、
　バスケット .....807.A
パット .....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
プレーエリア.....802.05.A
ペナルティスロー.....801.02.E
ホール.....800
ポジション .....805.01.A
マーカー.....802.05.D
マーカーディスク .....802.05.D
マンダトリーライン .....804.02.A.1
マンダトリールート .....804.01.A
マンダトリー構造物 .....804.01.A
ミスプレー .....811.B
ミニマーカーディスク、
　ミニ .....802.06.B
ライ .....802.05.A
ラウンドの完了 .....808.F
リスロー.....802.02.D
練習スロー.....809.03.A

ディスクゴルフ公式ルールブック
（２０１８年度版）

発行日：２０１８年1月1日
監修：日本ディスクゴルフ協会 競技委員会
翻訳：諸岡通容、武藤秀彰
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
Email office@jpdga.jp
HP http:/www.jpdga.jp

**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:

Conrad Damon (chair)
Steve West
Shawn Sinclair
Peter Bygde
Rick Voakes
Neil Crellin
Harold Duvall
John Hernlund

Design and typography: Neal Dambra
Cover photos: Stuart Mullenberg

**Suggestions for improvements to the next revision should be in writing and made to:**

Conrad Damon
International Disc Golf Center
3828 Dogwood Lane
Appling, GA 30802
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：ルール上に書かれた「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）とマンダトリーです。そのケースでは、ディスクがマンダトリーラインを横切った瞬間と最終的にOBラインを横切った瞬間との、どちらが先に起こったのかで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こと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」ではないでしょうか。私はセーフですよね？

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OB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：おそらく、そうなります。
それはトーナメントディレクターの判断に委ねられます。そのスローについて、正しいルール判定が行われたならば、あなたはOBについてペナルティを課せられるでしょう。
しかし、あなたがグループのルール判定に従って間違ったライからプレーしたこと（ミスプレー）についてペナルティを課せられるべきではありません。もし、ルール判定が正しいかどうかについての疑いがあるならば、あなたは暫定スローをすることを考慮するべきでした。

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：PDGAルールが当てはまることが発表された場所であなたがイベント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ルールがあてはまります。競技マニュアルはPDGAイベントにのみ当てはまります。
もし、ルールについての発表が全くされなかったならば、あなたはPDGA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ルールを参照）
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、ルール判定を行ううえで制限があります。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、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：スローが使われない場合（例えば、放棄されたスロー、使われなかった暫定スロー、妨害されたスロー、ダブルスにおける放棄されたスローなど）には、そのスローで受けるペナルティスローは無かったことにされます。正確にはどのペナルティですか？

A：この場合のペナルティスローとは、OB、ハザード、マンダトリーの失敗、2m以上ルール、スタンス違反、マーク違反、不適切な救済措置、またはロストディスクに関するものです。これら以外のすべてのペナルティや警告は適用されます。

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とき始まります。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くほか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ますか？　これは不在のプレーヤーが現れるまでに多くの時間を与えることになりますか？

A：いいえ。
不在のプレーヤーが投げるまで30秒待った後に次のプレーヤーはスローできます。
もし、その時までに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個のマーカーまたはマーカー以外で）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、マーカーが使われるならば、ティーエリアはマーカー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個のティーマーカー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ーの外の縁までです。
もし、ティーの目印のみ、または1個のティーマーカーだけが置いてあるならば、ティーは目印またはマーカーの後ろ側です。

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、橋はインバウンズ（セーフ）です。
もし、2m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クし、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、マーク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：ライをマークするために、不適切な方法が用いられたので、それはマーク違反になります。プレーヤーの最初のマーク違反は警告を受けることになります。

QA-MAR-2
Q：ミニでライをマークした後になって、元々のディスクを元あった位置に戻し、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、マーカー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っりました。
どのようにマークすればよいですか？

A：もし、あなたのディスクの直下にマーク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らゆる部分」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-STA-2
Q：私がパットをしている間、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。あなたは、コースの障害物を可能な限り最小限に動かすような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-STA-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、「プレー地表面の下のディスク」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ク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ガイダンス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クすることができます。

QA-STA-4
Q：短いパットをするため、つま先上が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」パ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には、あなた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）を超えて行ってはいません。

## 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、そうするべきです。
もし、あなたのディスクがピクニックテーブルの上にあって、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クします。

QA-OBS-2
Q：大きい折れた枝（直径約３０cn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秒以内に投げることになります。

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。
その枝は明らかに木から離れていて、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。
もし、枝の一部があなたのマーカーの後ろのスタンス、または助走路にあるならば、たとえ別の部分がライとホールの間にあっても、それを移動することができます。

QA-OBS-4
Q：折れて垂れ下がった枝が、私のマーカー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、ポイゾンオーク、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についての移動可能な障害物による救済措置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クすればよいですか？

A：トーナメントディレクターは、OBあるいは移動可能な障害物とする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クします。
エリアがOBあるいは移動可能な障害物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クします。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、ペナルティなしで移動可能な障害物の救済措置を受けることができます。
あなたは常に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）移動可能な障害物であるならば、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、それを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。
２m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、自分のティー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

ローを追加します。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：障害物や移動可能な障害物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かぎり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：私のスローが、マンダトリーの誤った側を通り過ぎて、正しい側から転がって戻り、マンダトリーより手前に静止しました。
私はマンダトリーを失敗したことになりますか？

A：はい。
マンダトリーラインはマンダトリーの誤った側にだけに伸びています。
マンダトリーの正しい側にはラインはありません。したがって正しい側から戻ってきたとしてもスローの置かれた状況は変わりません。あなたはラインを横切り、そこを横切るようには戻ってきませんでした。したがって、あなたはマンダトリーを失敗したことになります。
もし、あなたのディスクがそのラインを越え、それから同じラインを横切って戻ったならば、あなたはマンダトリーを失敗しなかったことになります。
マンダトリーについて考えるための一つの方法は、ディスクの通った経路を糸と想像してみることです。その糸を引っ張ってみて、そして、その糸がマンダトリーのどちら側を通っているかを考慮してください。

QA-MAN-2
Q：私はマンダ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：マンダ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す。
私のディスクは2つ幹の間の上空を通過しました。マンダトリーを失敗したことになりますか？

A：マンダ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、マンダ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の一本が低い部分の幹の続きであるということを初めに決定する必要があります。一度それが確認されたら、マンダ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ライン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クすればよいですか？　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す。
あなたが、裂け目にディスクを見つけることができた場合は、ペナルティなしでプレー地表面の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クします。

## 2mより上空にあるディスク

QA-2M-1
Q：2mルールはまだ有効ですか？

A：標準では、2m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、2m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2mルールは適用されません。
ティーや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、2m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のターゲットです。したがって、どういう状況かに関わらず、あなたがディスクを別のホールのターゲットの2mより高い位置にのせたならば、それについては2mルールが適用されます。

QA-2M-3
Q：オフィシャルは、私がその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2mより上空にあると判定しました。
私がライをマークする前に、別のプレーヤーが私のディスクを払い落としました。
2m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、2m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られませんでした。
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分間の捜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けました。
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、ストラドルパットをするとしたら、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に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ではいけません。
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、タイムオーバールールによって認められた30秒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1m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オプションのうちの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、それは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1m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クするようにオプションの救済措置ルールを用いてもよいですか？

A：はい。オプションの救済措置ルール（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メートルを越えて上空の場合など）。

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、押して落としてしまいました。
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にはなりません。
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になります。

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ないですが）。
リスローはありません。従って、ディスクはＯＢとしてプレーが続行されます。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ク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ラインの上を飛ぶかもしれません。
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、ディスク全体がラインを横切った時の地点です。
高度な技術的に言えば、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。それがマークするためにあなたが使う地点です。

## 動かせる障害物エリア

QA-CAS-1
Q：私のディスクは、動かせる障害物エリアであると宣言された小川に着地しました。マーク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：もし、動かせる障害物による救済措置をライの5m以内の後方にとらないことを選択した場合は、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。あなたは、動かせる障害物以外の理由によって、ライやコース上の障害物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、動かせる障害物による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：動かせる障害物による救済ルールで言うところの「水の中」という用語は、氷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（動かせる障害物である水たまり）とはルールでは液体状の水のみです。
ルール上では、雪、氷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あなたの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。

QA-CAS-3
Q：グループが私のディスクがカジュアルウォーターの濁った水の中に着地したことに同意しており、私たちがそれを見つけることができませんでした。私はロストディスクとしてプレーしますか？　それとも動かせる障害物の救済措置をとりますか？

A：あなたのグループが、ディスクが水たまりにあることに説得力のある証拠があると同意した場合、実際に水たまりにあると仮定し、ペナルティなしで動かせる障害物の救済措置を適用されます。救済措置を得るために、あなたのグループは、おおよそのポジションに同意する必要があります。あなたのグループが、ディスクが水たまりにあることを確信していない場合は、ロストディスクとしてプレーされます。

## 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て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イスクを一旦、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、単にパター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、私の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す?

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す。

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。そうなのですか?

A : はい。
グループまたは一人のオフィシャルによって、下のかごを通りぬけてターゲットに入ること、またはチェーンサポートの上部を通りぬけて落ちることによってターゲットに入るのが目撃されたスローは、バスケットまたはチェーンの中に停止したとしても、それはターゲットに正しく (トレイより上で、最上部のチェーンサポートより下から) 入っていませんので、正しいパットとは見なされません。
もし、ブラインド (前方が見えていない) ホールにおけるスローで誰も見ていない場合、またはターゲットが遠く離れていた場合は、グループ内で決定しなければなりません。

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、スピードのある安定したディスクを投げ、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った時に、それがトレイの前面に突き刺さっているのを発見しました。それはエースだったでしょうか？

A：たぶん違います。
それはグループ内で意思統一するべき事項です。
ディスクが外側からトレイに突っ込んだという高い可能性があります。
ホールを完了するためには、ディスクが目標に正しく入らなければなりません。それがトレイの上から入り、その後、トレイの外側に突き刺さったという可能性は極めて低いです。
しかし、もしあなたのグループが多数決に達することができなければ、「疑いのあるときは投げる人に有利に」としてエースがカウントされます。

## 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は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、正しい総スコアに追加して2投のペナルティスローが加算されます。

## 放棄されたスロー

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カウントされます。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。

## 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失敗の場合に、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、不確かなケースにおいて、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。
いったんルール判定が行われたら、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3m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10m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5m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３０ｍ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５ｍ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２ｍの場所から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かすためや、ディスクをプレーヤーに返すためのものではありませんでした。
このことで、そ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２ｍより高い位置に引っ掛かりました。（２ｍルールは有効になっています）。その時、別のプレーヤーのスローによって地面に叩き落されました。
私のライはどこになりますか？　また２ｍ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、最初にそれが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２ｍより高い位置でしたので、あなたは、ディスクが木の中にとどまったのと同じように、ペナルティスローが課せられます。
スローによって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時には、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、投げる時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：私はマンダ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：１投の誤ったスロー（ドロップゾーンから投げられるべきであったスロー）の後に、あなたが誤りに気が付いたのであれば、あなたはミススローの１投のペナルティスローを加えてドロップゾーンに行きます。
間違ったスローよるペナルティスローなので、マンダトリー失敗のペナルティはまだ有効です。したがって、あなたはそのホールを終わって２投のペナルティスローを受けます。
マンダトリーを失敗した後に２投以上投げてしまっていたなら、あなたはそのままそのホールを終了し、３投のペナルティスローがスコアに加えられます。（マンダトリーを失敗

した1投とミスを見逃したことによる2投）

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パットをしていなかったことに気がつきました。
ペナルティはどうなりますか？

A：ペナルティはルール811.Cにおいて述べられるように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に基づく）。
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、私はおなかが痛くなりトイレを見つける必要がありました。
私はトイレに長くいて、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ますか？
また私が回れなかったホールのためのペナルティを受けますか？

A：はい。
それは、遅刻または不在によりホールを回れなかった場合として知られているタイプのミスプレーとなります。
あなたはそのホールで、パープラス4が記録されます。

QA-MIS-6
Q：私のグループは間違ったホールから始めてしまいました。
私達はどうしたらよいですか？

A：それは、個々のプレーヤーによって、何回のスローが行われたかによります。
もし、1回のみスローが行われたならば、1投のペナルティスローを受けます。
もし、2回以上のスローが行われたならば、プレーヤーはホールを終えてから、2投ペナルティスローを受けます。
もし、最低1人のプレーヤーが2回のスローを行ったならば、グループはそのホールのプレーを続行します。
そうでなければ、グループは拾い上げて正しいホールへと行きます。

QA-MIS-7
Q：私のグループの1人のプレーヤーが、急いでトイレ休憩を取ってくると言いました。しかし、彼が投げる番が来た時にはティーにいませんでした。
３０秒が経過したすぐ後に、そのプレーヤーはティーにやってきました。
そのプレーヤーは不在のためのパープラス4を受けることになりますか？

A：いいえ。
もし、グループが、プレーヤーが現れるという少しの見通しも持っていないならば、そのプレーヤーは不在となります。それはこのケースではありません。従って、プレーヤーは時間超過のための警告を受けます。
しかし、もしそのプレーヤーがそのグループを過度に待たせているならば（たとえば数分以上）彼らは、不在と見なすことができます。

QA-MIS-8
Q：私は2分前のホーン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う行為は、あなたを失格させる可能性があります。
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ルールは、不注意な誤りによる場合を示唆しています。
意図的に、より大きいペナルティを避けるために間違ったグループで始めることにより、あなたは、失格を含むより大きいペナルティの危険にさらされます。
このケースでは、トーナメントディレクターは

両方の刑罰を適用できます：あなたの最初のホールでの（遅刻の）パープラス４に加えて、間違ったホールで始めための２投のペナルティスローが追加されます。

## 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、私にパットを外させる等）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十分に悪い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、行動が十分に悪いか、またはそのプレーヤーにそういう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：私は大好きなパ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、摩擦グラブ類を着用するのが好きです。
これらの物は許されますか？

A：はい。
グラブは、す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も構いません。
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にしてくれました。でも私は、自分のパットのストロークを保っ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。
それ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ますす；
その後の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、ライのマークは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て早く始めて、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分前のホーン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けれども、公式な開始の合図が全く聞こえなかったならば、スコアはペナルティなしで投げられたとおりになります。

# ルール変更の概要

PDGAルール委員会の見解では、2018年版は大きな一歩を踏み出した。多くの努力によって改訂がなされている。かなり大幅な変更があるので、これを以下に要約します。
もし、質問や意見がある場合は、PDGAウェブサイトの問い合わせフォームを使用して、ルール委員会に気軽に問い合わせてください。

## < 一般 >

※ ルールは、ホールのプレー中で進行する順序に、より厳密に即するように再構成された。 そうすることで、適切なルールを見つけるのがずっと簡単になり、関連するルールも一緒に保持される。稀なケースをカバーするルール（ミスプレーなどの）は無くすようにした。

※ 定義のために設ける項目はもはやありません。用語は、冒頭に出てくる項目で定義される。
そうすることで、定義とルールの間を行き来する必要はなくなった。定義された各用語は、定義されているルールとともに、後半の索引にリストアップされている。

※ 同じカテゴリーのルールをまとめた新しい項目が追加された。規制されたルート、規制されたポジション、規制されたエリア。

※ マッチプレーとダブルスのルールが追加された。

※ Q&Aは書き直され、再編成して大幅に増やした。

## < 新しい事柄 >

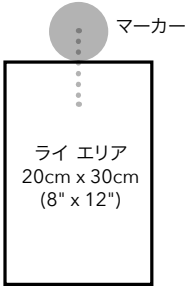
※ 救済エリア：救済エリアは基本的にペナルティなしのOBエリアである。 TDは救済エリアを使用して、コースの特定のエリア、例えばスズメバチの巣の周りのエリア、建設工事中のエリア、保護された植物の生息するエリアにプレーヤーを立ち入らせないようにすることができる。

※ ハザード：ハザードは、ペナルティを受けて、ライを変更できないエリアである。

※ TDの裁量で設置可能な新しいOBオプションが加わった。：プレーヤーはOB内に静止したディスクの最も直近のインバウンズ側からプレーできる。（ボールゴルフのラテラルハザードに相当）

## < 重要なルールの変更 >

※ ライは今後、エリア（面）として考えます。それはマーカーの後ろから幅20cm、奥行き30cmの長方形である。



## < ルールのマイナーチェンジ >

※ スローの際、プレーヤーのライが変わらない場合（例えば、アイランドホールで着地しない場合）は、他のプレーヤーが投げるのを待たずに同じプレーヤーがスローを続ける。

※スタンス違反の後でリスローは必要なく、そのスローがカウントされる。

※ 1回目のスタンス違反への警告は、今後ありません。

※カジュアル救済の5m制限が解除された。プレーライン上に沿って最初にスロー可能なライになるまで、どんなに遠くなっても戻ることができる。

※ プレーヤーは、OBもしくは2m以上でのペナルティを受けた後、救済処置として（プレーライン上に沿って）ライを自由に取ることができる。

※ プレーヤーは、1投のペナルティを加算すればスローを放棄することができる。
（他のペナルティはカウントされない）
放棄されたスローは、追加されたリスロー扱いになる。

※ マンダトリールールは、マンダトリーの誤った方向へ通過した際のペナルティスローに限定することで明確になっている。最も重要なのは、マンダトリーラインは、不通過側（ダブルマンダトリーは2つのラインを外側に指定する）に延長されることである。

※ プレーされているホール以外のホールのターゲット（ゴール）は2mルールの対象となる。

※ TDはOBオプションを制限する必要がなくなった。

※ OBエリアにドロップゾーンがある場合、TDは2投のペナルティスローを課して（例えばOBである湖の上を投げようとする場合など）直接、ドロップゾーンから投げることを許可できる。

※ 選手はすべてのOB（OBラインで作られたコーナーも含む）から最大1mのライを保証される。

※ インゴールのルールが簡素化された。ディスクは、ゴールに正しく入ってからゴール内に留まっていなければならない。

※ 練習スローが再定義された。ディスクをプレーヤーに渡すため、または自分のバッグに戻すために投げた5m未満のスローは、練習スローと見なされない。

※ 合意の干渉ルール（旧804.03.G）は削除された。

※ 誤って自分のスローを妨げると（例えば、パットが転がって戻って自分や自分のバッグに当たった場合）1投のペナルティスローが発生する。これまでのように、プレーヤー自身（または誰か他のプレーヤーに）故意に行なった場合は、2投のペナルティスローが課される。

※ プレーヤーのライの上、またはライの手前に落ちたディスクは移動することができる。

※ ホールに現れなかったプレーヤーのスコアは、パープラス4になる。

※ 間違ったホールや間違ったグループでプレーをした場合は、2投のペナルティスローが課される。

# MEMO