Areal 56 Discgolf

DISCGOLF SEIT 2004

Dieser Discgolf-Parcours hält 18 Bahnen mit Abwurfstelle und Fangkorb bereit. Körbe werden mehrmals bespielt.

Ziel des Spiels ist es, eine Frisbee-Scheibe mit möglichst wenig Würfen in die Körbe zu werfen und dabei viel Spaß zu haben.

Schwierigkeitslevel: Fortgeschritten

Für ein anfängerfreundlicheres Erlebnis, empfielt sich der Parcours im Weseruferpark in Rablinghausen.

Für Discgolf existiert ein umfangreiches Regelwerk, das unter www.areal56.de/regeln zum Download bereit steht.

Hier soll eine kurze Einführung genügen:

Sicherheit
Eine Bahn kann nur gespielt werden, wenn sichergestellt ist, dass keine anderen Menschen oder Tiere gefährdet werden. Nehmt auf andere Parkbesucher Rücksicht! Sprecht miteinander!

„Fore!“
Der Ruf „Fore!“ warnt alle Umstehenden vor einem gefährlichen Wurf. Lieber einmal zu viel rufen, als einmal zu wenig. Wer einen „Fore!“ Ruf hört: Kopf einziehen! Nicht hochgucken um die Scheibe zu sehen.

Spielverlauf
- Die Spielerinnen und Spieler werfen nacheinander von der Abwurfstelle ab. Es fängt immer die Person an, die auf der vorherigen Bahn am wenigsten Würfe gebraucht hat.

- Es wird von dort weitergespielt, wo der eigene Wurf gelandet ist. Es ist immer die Person dran, deren Scheibe am weitesten vom Ziel entfernt liegt. Die Mitspieler halten sich solange hinter dem Werfer oder der Werferin auf.

- Eine Bahn ist beendet, wenn die Scheibe im Korb zur Ruhe gekommen ist. Die Anzahl der Würfe wird notiert und es geht zur nächsten Bahn.

Lage markieren
Nach jedem Wurf darf mit einer beliebigen Scheibe weiter geworfen werden. Wenn die gleiche geworfen werden soll, sollte vorher die Lage mit einem Mini-Marker gekennzeichnet werden.

Mandatory
An der Bahn 18 zeigt ein Pfeil die Richtung an, in der ein markiertes Hindernis umspielt werden muss.

Out of Bounds (OB)
Rote Linien im Spielplan kennzeichnen Bereiche, in die nicht geworfen werden darf. Sollte dies dennoch passieren, gibt es einen Strafwurf. Weitergespielt wird von der Stelle, an der die Scheibe die OB-Linie überquert hat. Hinter Zäunen (z.B. Kleingärten), Wasser, Straßen und Fußwege an den Straßen sind immer OB. Im Sumpf oder Matsch (z.B. an Bahn 3) ist dann OB, wenn man dort nicht sicher stehen kann.

Hinweise
Haltet den Park sauber. Lasst keine Abfälle, Zigarettenkippen oder Pfandflaschen zurück!

Das mutwillige Beschädigen von Pflanzen ist beim Discgolf untersagt.

Bahn	Korb	Par	Meter
1	A	3	50
2	B	3	73
3	C	3	75
4	D	3	77
5	E	3	78
6	D	3	90
7	F	3	80
8	G	3	105
9	C	3	104
10	B	3	75
11	A	3	82
12	D	4	178
13	F	3	62
14	G	3	80
15	F	3	94
16	E	3	130
17	C	3	71
18	A	4	160

Gesamt Par 56