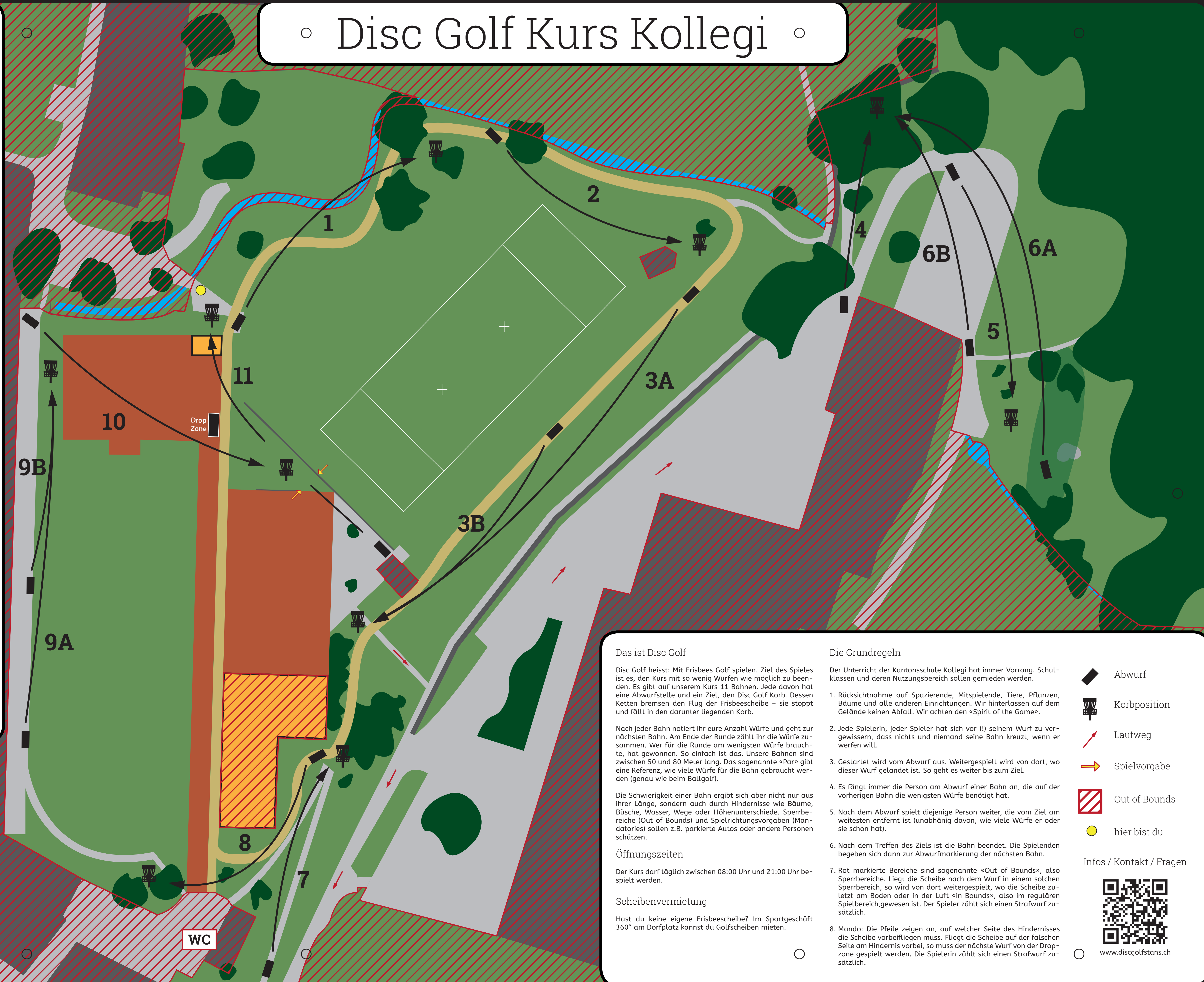


www.discgolf.ch

Sponsoren
 Stefan Mathieu
 Aceon AG
 Hannes Jodar
 Spenglerei Sepp Odermatt AG
 Nidwaldner Kantonalbank

	PAR
1	58m 3
2	59m 3
3	A 123m 4 B 69m 4
4	51m 3
5	61m 3
6	A 95m 3 B 59m 3
7	62m 3
8	52m 3
9	A 97m 3 B 62m 3
10	67m 3
11	71m 3

Disc Golf Kurs Kollegi



Das ist Disc Golf

Disc Golf heisst: Mit Frisbees Golf spielen. Ziel des Spieles ist es, den Kurs mit so wenig Würfeln wie möglich zu beenden. Es gibt auf unserem Kurs 11 Bahnen. Jede davon hat eine Abwurfstelle und ein Ziel, den Disc Golf Korb. Dessen Ketten bremsen den Flug der Frisbeescheibe – sie stoppt und fällt in den darunter liegenden Korb.

Nach jeder Bahn notiert ihr eure Anzahl Würfe und geht zur nächsten Bahn. Am Ende der Runde zählt ihr die Würfe zusammen. Wer für die Runde am wenigsten Würfe brauchte, hat gewonnen. So einfach ist das. Unsere Bahnen sind zwischen 50 und 80 Meter lang. Das sogenannte «Par» gibt eine Referenz, wie viele Würfe für die Bahn gebraucht werden (genau wie beim Ballgolf).

Die Schwierigkeit einer Bahn ergibt sich aber nicht nur aus ihrer Länge, sondern auch durch Hindernisse wie Bäume, Büsche, Wasser, Wege oder Höhenunterschiede. Sperrbereiche (Out of Bounds) und Spielrichtungsvorgaben (Mandatories) sollen z.B. parkierte Autos oder andere Personen schützen.

Öffnungszeiten

Der Kurs darf täglich zwischen 08:00 Uhr und 21:00 Uhr gespielt werden.

Scheibenvermietung

Hast du keine eigene Frisbeescheibe? Im Sportgeschäft 360° am Dorfplatz kannst du Golfscheiben mieten.

Die Grundregeln

Der Unterricht der Kantonsschule Kollegi hat immer Vorrang. Schulklassen und deren Nutzungsbereich sollen gemieden werden.

- Rücksichtnahme auf Spazierende, Mitspielende, Tiere, Pflanzen, Bäume und alle anderen Einrichtungen. Wir hinterlassen auf dem Gelände keinen Abfall. Wir achten den «Spirit of the Game».
- Jede Spielerin, jeder Spieler hat sich vor (!) seinem Wurf zu vergewissern, dass nichts und niemand seine Bahn kreuzt, wenn er werfen will.
- Gestartet wird vom Abwurf aus. Weitergespielt wird von dort, wo dieser Wurf gelandet ist. So geht es weiter bis zum Ziel.
- Es fängt immer die Person am Abwurf einer Bahn an, die auf der vorherigen Bahn die wenigsten Würfe benötigt hat.
- Nach dem Abwurf spielt diejenige Person weiter, die vom Ziel am weitesten entfernt ist (unabhängig davon, wie viele Würfe er oder sie schon hat).
- Nach dem Treffen des Ziels ist die Bahn beendet. Die Spielenden begeben sich dann zur Abwurfmarkierung der nächsten Bahn.
- Rot markierte Bereiche sind sogenannte «Out of Bounds», also Sperrbereiche. Liegt die Scheibe nach dem Wurf in einem solchen Sperrbereich, so wird von dort weitergespielt, wo die Scheibe zuletzt am Boden oder in der Luft «in Bounds», also im regulären Spielbereich, gewesen ist. Der Spieler zählt sich einen Strafwurf zusätzlich.
- Mando: Die Pfeile zeigen an, auf welcher Seite des Hindernisses die Scheibe vorbeifliegen muss. Fliegt die Scheibe auf der falschen Seite am Hindernis vorbei, so muss der nächste Wurf von der Dropzone gespielt werden. Die Spielerin zählt sich einen Strafwurf zusätzlich.

- Abwurf
- Korbposition
- Laufweg
- Spielvorgabe
- Out of Bounds
- hier bist du

Infos / Kontakt / Fragen



www.discgolfstans.ch