

Kuidas mängida discgolfi?

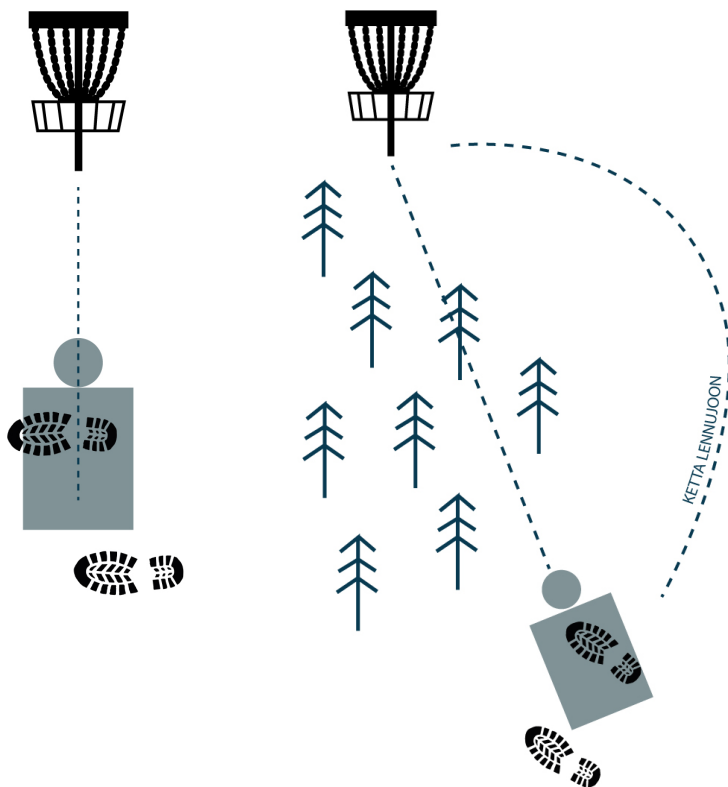
Alljärgnevalt leiad alustõed discgolfi mängimiseks – kust ja kuidas võib viskeid sooritada, mida tähendavad erinevad märgistused radadel ja rajakaardil ning kuidas lugeda punkte.

Viskeala

Igal korvil sooritatakse avavise tiialalt.

Järgmine vise sooritatakse markeeritud kohast mängualal. Markeeritud koht on 20 cm laiune ja 30 cm sügavune ala, mis jääb äsja visatud ketta või selle ette asetatud minimarkeri taha ning läbi sihtmärgi ja ketta tõmmatud mõttelisele sirgjoonele. Sellel alal peab olema viske hetkel üks jalg. Teine jalg võib olla tagapool või küljel, kuid mitte eespool ehk sihtmärgile lähemal.

Pane tähele! Jälgi oma jalgade asetust ka siis, kui korv on nurga taga. Viske suund ei ole alati korvi suund.



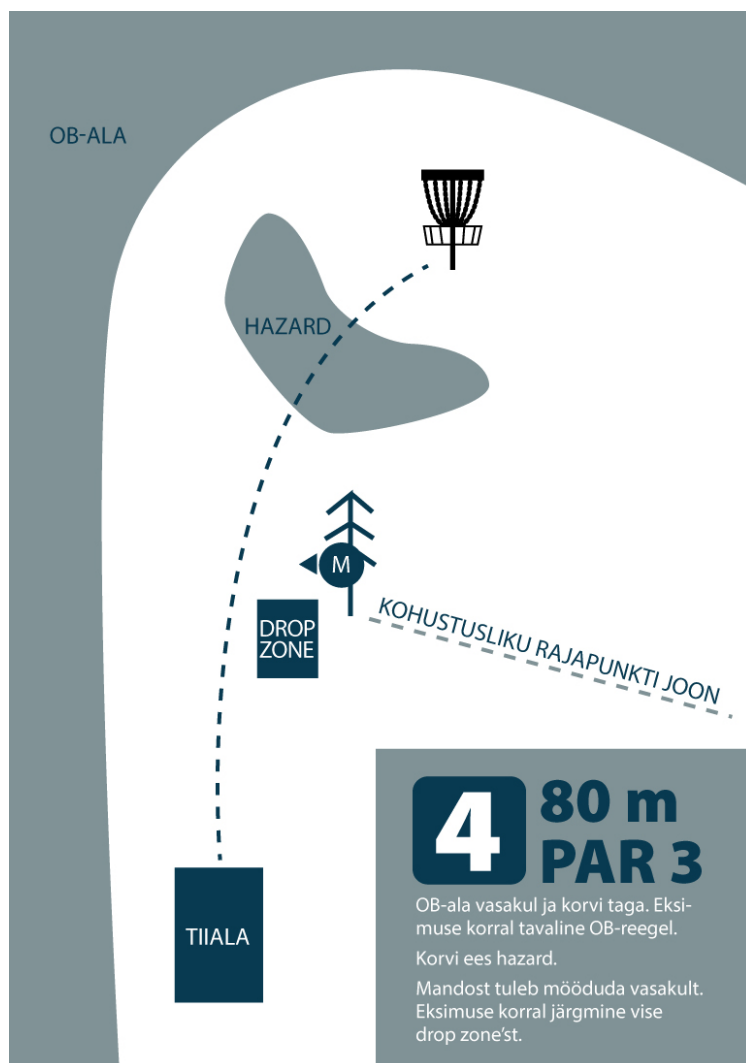
Minimarker

on kuni 12 cm läbimõõduga viskekoha markeerimise “miniketas”. Kui kasutad seda, võid eemaldada ketta, mille ette markeri asetad.

Vahel on viskealaks *drop zone*. Sealt visatakse kohustusliku rajapunktiga eksimise või OB-asse viskamise korral.

Kohustuslik rajapunkt

- Kohustuslik rajapunkt määrab ketta trajektoori. See on enamasti mõni puu või post, millel on tähis “M” või “MANDO”. Reegel, kummalt poolt rajapunkti peab ketas mööduma, on kirjas rajakaardil või noolena rajapunkti küljes.
- Ketas loetakse valelt poolt möödunuks, kui see ületab kohustuslikust rajapunktist valel pool olevaid märgistustokke. Seda ka siis, kui ketas möödub õigelt poolt, ent saab põrke ja ületab tagasiteel kohustuslikust rajapunktist valel pool olevaid märgistustokke. Lühidalt – tegemist on eksimusega alati, kui ketas ületab kohustusliku rajapunkti joone.
- Rajapunktiga eksimise korral lisandub mängija skoorile üks punkt ning järgmine vise tuleb sooritada samast kohast või *drop zone*’st. See on määratud rajakaardil.



OB ehk väljaspool mänguala (*out of bounds*)

- OB ei ole mänguala ning sealt ei tohi viskeid teha.
- OB-ala ja -jooned on märgitud rajakaardil. Rajal tähistavad OB-joont tavaliselt kuni mõnekümne sentimeetri kõrgused tokid.
- Kui ketas jääb pidama OB-alas, lisandub mängija skoorile üks punkt.
- Vastavalt rajakaardil märgitule, tehakse järgmine vise vahel eelmisest viskekohast (*re-tee* või *re-throw*). Enam levinud on reegel, et järgmine vise sooritatakse kohast, kust ketas OB-alasse sisenes (tavaline OB-reegel).

Tavaline OB-reegel tähendab, et vise sooritatakse kuni ühe meetri kauguselt OB-joonest, et ükski toetuspunkt (jalg) ei oleks viske ajal OB-alas. Sealjuures võetakse meeter mängualasse mis tahes suunas.

Ketas loetakse mängualast väljas olevaks juhul, kui ta on tervenisti ümbritsetud OB-alast. See tähendab, et kui joondad enda jaoks ketta ees ja taga olevate OB-tokkide mängualapoolsed servad ning ketast on mänguala pool näha kasvõi osaliselt, loetakse ketas mängualas olevaks. Mängimist võib jätkata ilma lisapunkti skoorile lisamata ja tavalise OB-reegli kohaselt, kuid ühe meetri võib joonest mängualasse võtta vaid ristisuunal.



Hazard-ala

Hazard-ala sarnaneb OB-alale. Kui ketas jääb *hazard*-alasse, lisandub mängija skoorile üks punkt, kuid järgmine vise sooritatakse sealt, kus ketas peatus.

Viskejärjekord

- Kõige esimese järjekorra määrab skoori märkimise süsteem (nt discgolfmetrix.com) või kui seda ei kasutata, võib järjekorra loosida.
- Järgnevate avavisete järjekorra määrab skoor. Eelmisel korvil kõige vähem viskeid teinud mängija alustab, kõige rohkem teinu lõpetab. Võrdse tulemuse korral lähtutakse eelnevate korvide mängimise järjestusest.
- Peale avaviskeid sooritab järgmise viske see, kes on korvist kõige kaugemal.
- Kõik visked tuleb sooritada 30 sekundi jooksul.

Punktide lugemine

Valdavalt on discgolfirajal 18 korvi ning igaühel neist on väärtus ehk *par*. See tähistab optimaalset visete arvu, millega kogunud mängija ketas võiks korvi jõuda.

Näiteks par 3 tähendab, et ketas võiks korvi jõuda kolme viskega.

Korviväärtuse leiab avaviske jaoks mõeldud tiiala juures olevalt rajakaardilt. Väärtuse määravad üldiselt korvi kaugus, vahel ka keerukust lisavad rajaelemendid. Kõige enam on levinud *par* 3 ja *par* 4, ja harvemini *par* 5 korvid. Raja koguväärtus on kõikide korviväärtuste summa.

Näiteks 18 par 3 korvi tähendab, et raja väärtus on 54 (18×3).

Punkte loetakse visete arvu järgi, mis jäävad *par*'ist ehk optimaalsest visete arvust üles- või allapoole.

Erinevalt paljudest teistest spordialadest, tuleb discgolfis teenida miinuspunkte iga tegemata jäänud viske arvelt ehk läbida rada võimalikult väheste visetega.

Seega *par* 3 korvi mängides on eesmärk saada ketas korvi kolme või vähema viskega.

Näiteks kui lõpetad par 3 korvi kolme viskega, teenid selle korvi pealt 0 punkti. Kui lõpetad korvi kahe viskega, teenid -1 punkti ja viie viskega +2 punkti.

Lõpptulemus on kõikide korvide pealt teenitud punktide summa. Võidab mängija, kes on teinud kõige vähem viskeid. Võrdse tulemuse korral alustatakse mängimist uuesti määratud korvilt kuni esimese eksimiseni ehk kuni üks mängijatest on lõpetanud korvi teistest vähemate visetega.

Discgolfi etikett

- Mängijate grupis on soovitatavalt kuni 5 inimest.
- Hoia tempot.
- Lase kiiremad grupid mööda, oodates tiialal, mitte raja keskel.
- Veendu, et viske suunas ei ole kaasmängijaid või teisi pargis viibijaid, kes ei pruugi ohtu tajuda. Viskeala vabastamiseks võib viisakalt märku anda.
- Discgolf on emotsionaalne mäng, kuid liigne lärmakus ei ole kohane.
- Ära räägi või häiri muul moel viske sooritajat. Ära liigu ega seisa puttija vaateväljas.
- Jälgi kaasmängijate viskeid lõpuni. Kui ketas kaob ja seda kohe ei leita, aitab kogu grupp seda otsida.
- Kui ketast kolme minuti jooksul ei leita, peab grupp otsustama, kas mängitakse edasi eelnevast viskekohast või vabastatakse rada vajadusel järgmise grupi jaoks, tagades visete ohutuse.
- Kirjuta ketta alla oma nimi ja telefoninumber. Ketta leidmise korral helistatakse sellel olevale numbrile. Tee seda ka ise, kui ketta leiad.
- Loetamatu numbri puhul anna ketta leidmisest teada Facebooki grupis “Kaotatud ja leitud kettad”.
- Hoia rada puhtana.
- Säasta loodust.
- Alkohool ja suitsetamine ei sobi spordirajale.

