Pärnu-Jaagupi DiscGolfPark®

Discgolf

Discgolf on sportmäng, kus mängijad peavad võimalikult väheste visete arvuga discgolfi kettad viskama discgolfi korvi (peale kettaga kettide tabamist kukub ketas korvi, millega loetakse rada läbituks). Mängu võitjaks on mängija, kes väiksema visete arvuga läbib discgolfi pargi. Iga rada algab spetsiaalselt alalt, mida nimetatakse tiialaks.

Ohutus ja rajal käitumise soovitused

Pärnu-Jaagupi DiscGolfPark on disainitud alustavatele ja edasijõudnud mängijatele. Soovituslik mängijate grupi suurus on 3-5 inimest, tagamaks mängu sujuva kulgemise. Terve raja (18 korvi) läbimine võtab umbes 1-2 tundi.

Raja inventari ja hoolduse eest vastutab
Info siia - - - Info siia - - - Info siia

Lühidalt reeglitest

1. Mängu eesmärk saada ketas tiialalt vähima arvu visetega korvi. Mängija võib kasutada erinevaid kettaid.
2. Peale viset tiialalt sooritab järgmisena viske mängija, kes on korvist kõige kaugemal. Järgmine vise sooritatakse kohast kus ketas maandus. Iga mängija sooritab nii palju viskeid kui on vaja, et saada discgolfi ketas korvi.
3. Lähemal kui 10m korvile ei tohi mängija oma märgist üle astuda, igalt poolt mujalt on lubatud peale viset kalduda viskekohast ettepoole.
4. Rada loetakse lõpetatuks siis kui ketas on visatud korvi. Mängija, kes sooritab radade läbimiseks kõige vähem viskeid on võitja.
5. Palun ole viisakas teiste mängijate ja kõigi vastu, kes kasutavad antud maa-ala. Ära reosta ning ära lõhu korve ega discgolfi raja märgistusi. Alati enne viske sooritamist veendu selle ohutuses.

Legend

- Infotahvel
- Korv
- Raja number
- Puu
- Tiiala
- OB — Väljaspool mänguala - lisab ühe karistusviske mängija skoorile.

Kuidas hoida ketast

Nõuandeid visketehnikaks

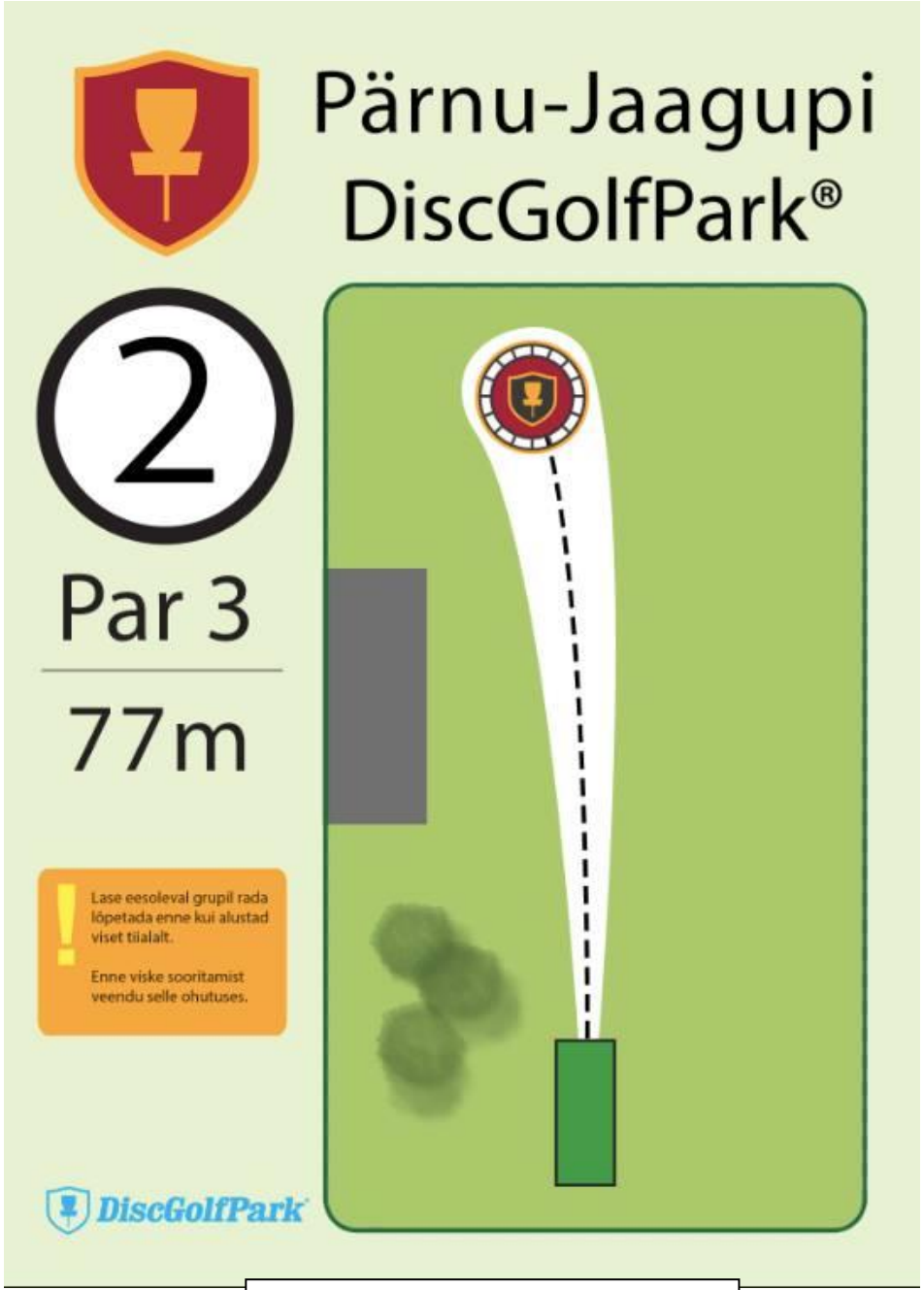
Täpsemalt saate reeglitega ja mängu käiguga tutvuda www.discsport.ee

Rada	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Kokku
Par	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	59
Pikkus (m)	92	77	85	56	58	109	132	156	138	112	68	72	75	50	169	130	144	102	1825

Rajadisainerid: DiscSport.ee

DiscGolfPark®

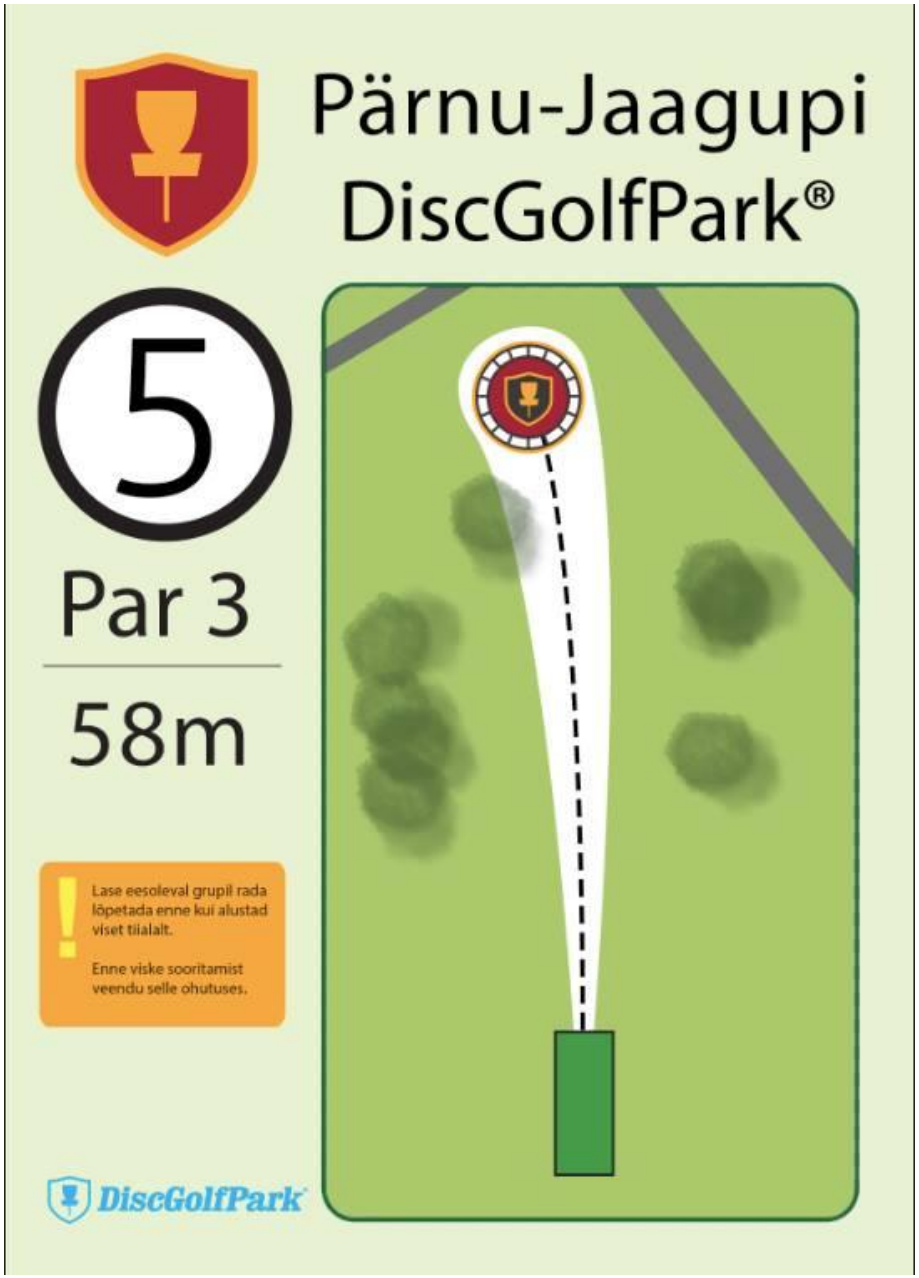
Kohustuslik rajapunkt ehk mando, millest peab mööda mängima paremalt. Eksimuse korral karistus +1



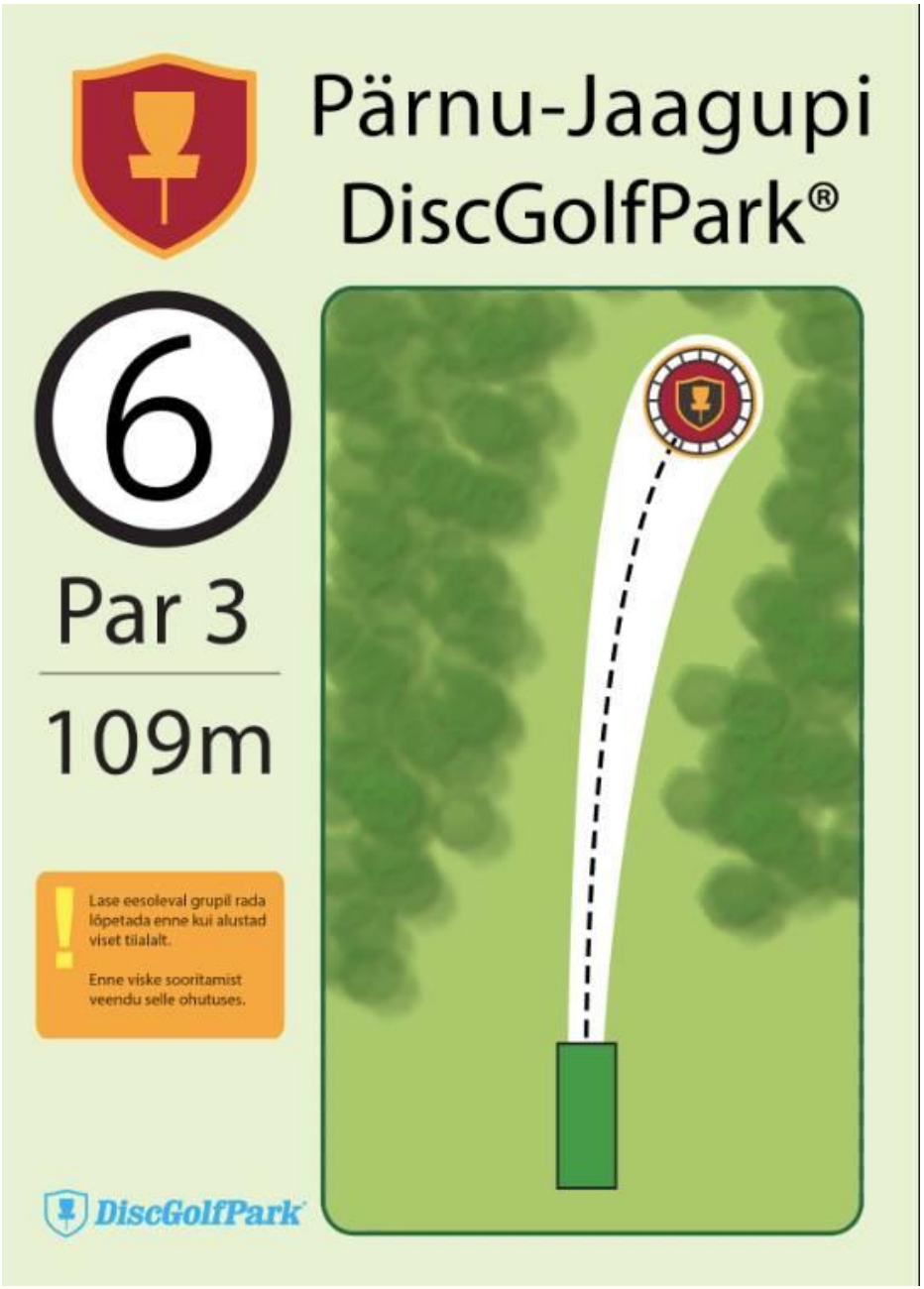
Erireeglid puuduvad

Erireeglid puuduvad

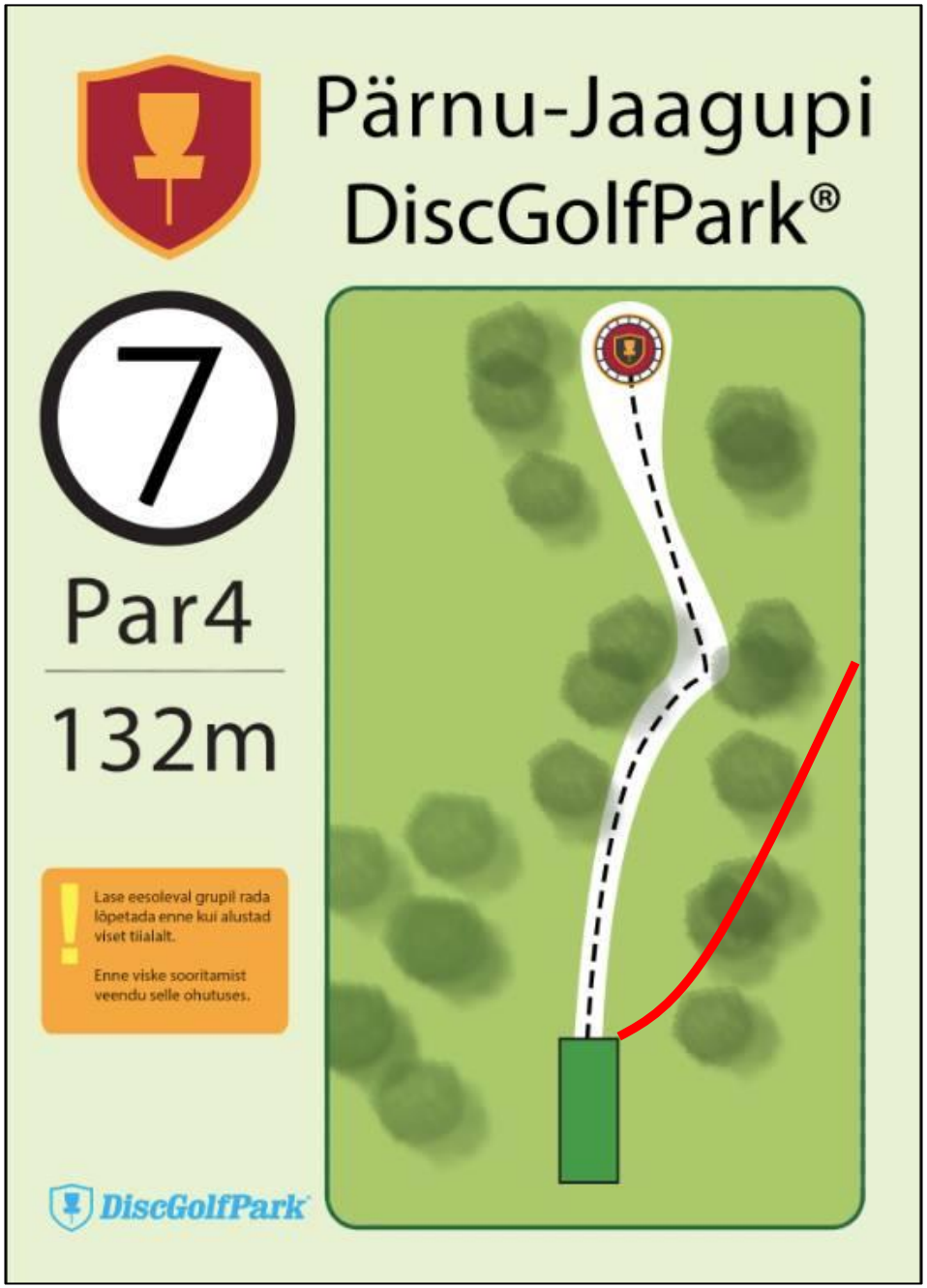
Saarerada. Kui ketas ei peatu esimese viskega saarel, siis karistuseks +1 ja DZ. Edasi tavaline OB reegel.



OB korvi ümbruses olev asfalttee ja üle selle



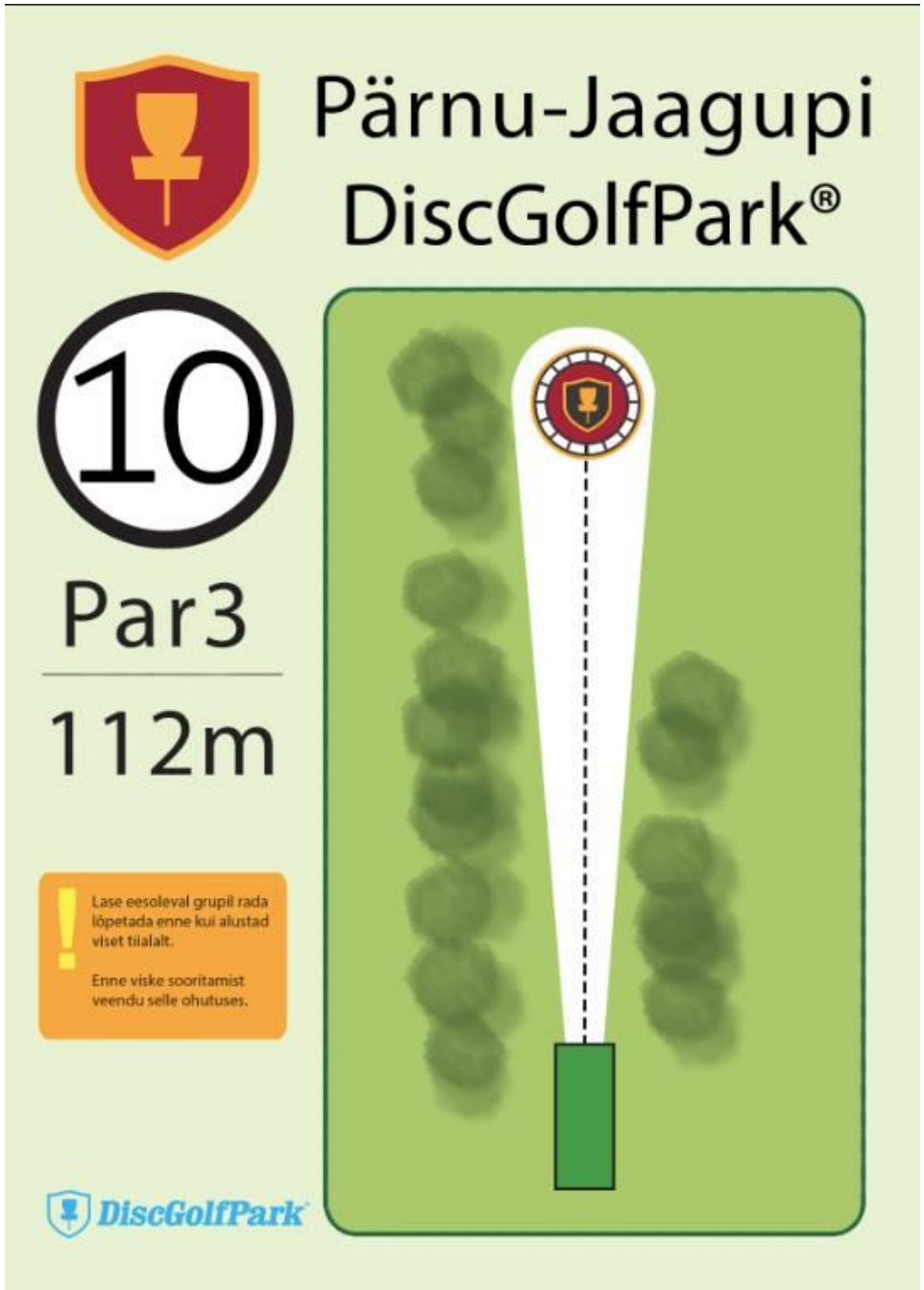
OB korvi taga olev vesi



OB märgitud tikkudega paremal

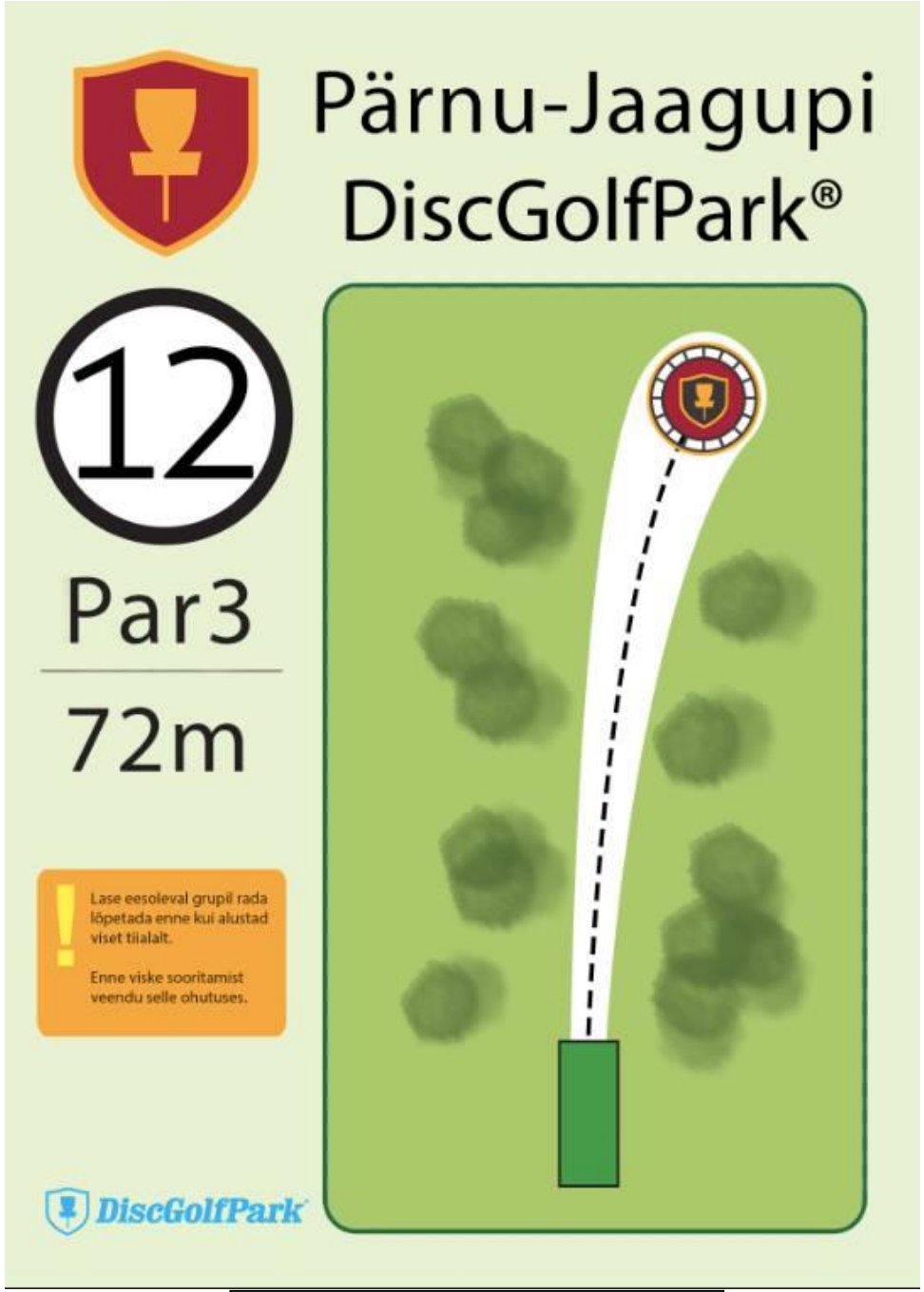
OB paremal ja vasakul märgitud tikkudega, mis on kuni mandodeni. Tavaline OB reegel. Kohustuslikud rajapunktid, mille vahelt tuleb läbi mängida. Eksimuse korral karistuseks +1 jaDZ.

Erireeglid puuduvad

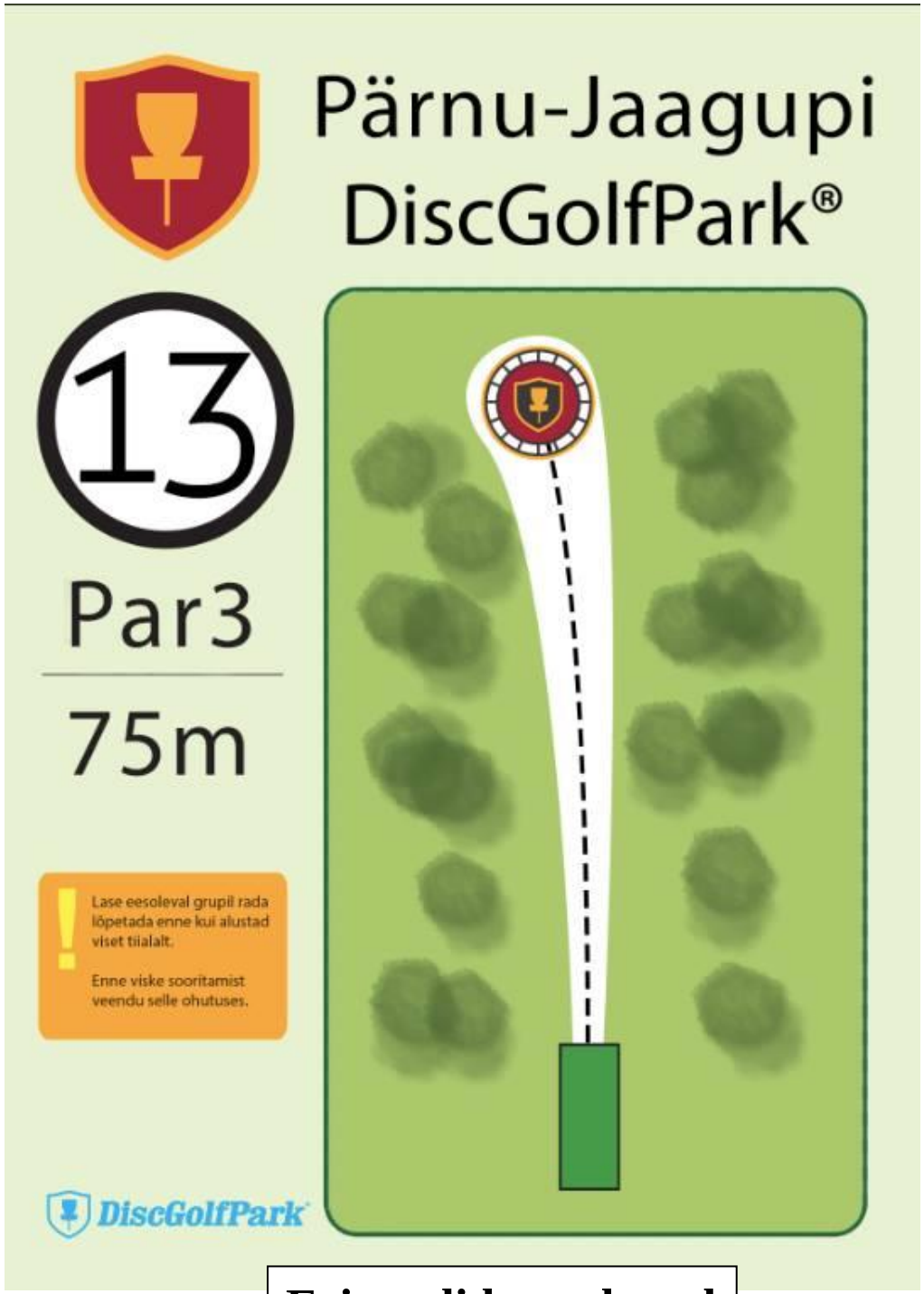


Erireeglid puuduvad

Erireeglid puuduvad



Erireeglid puuduvad

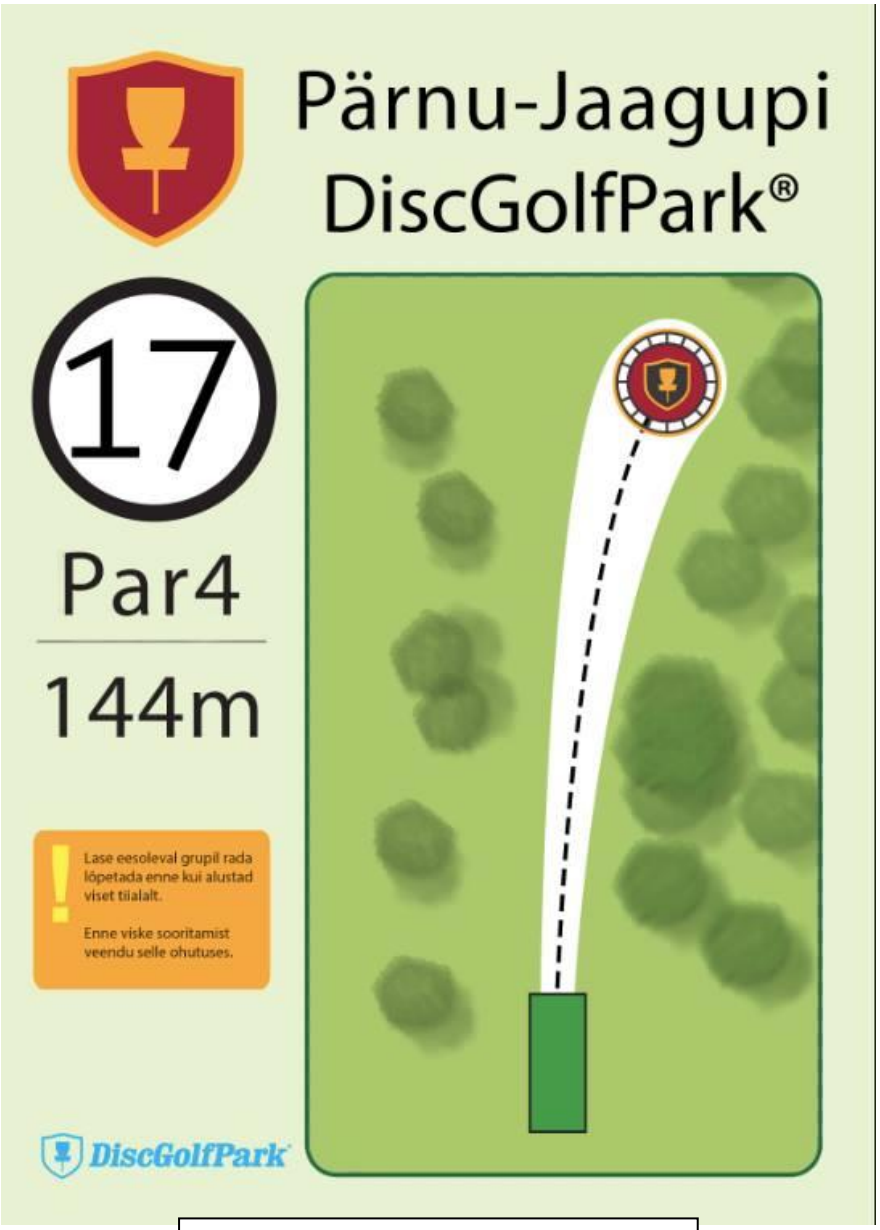


Erireeglid puuduvad

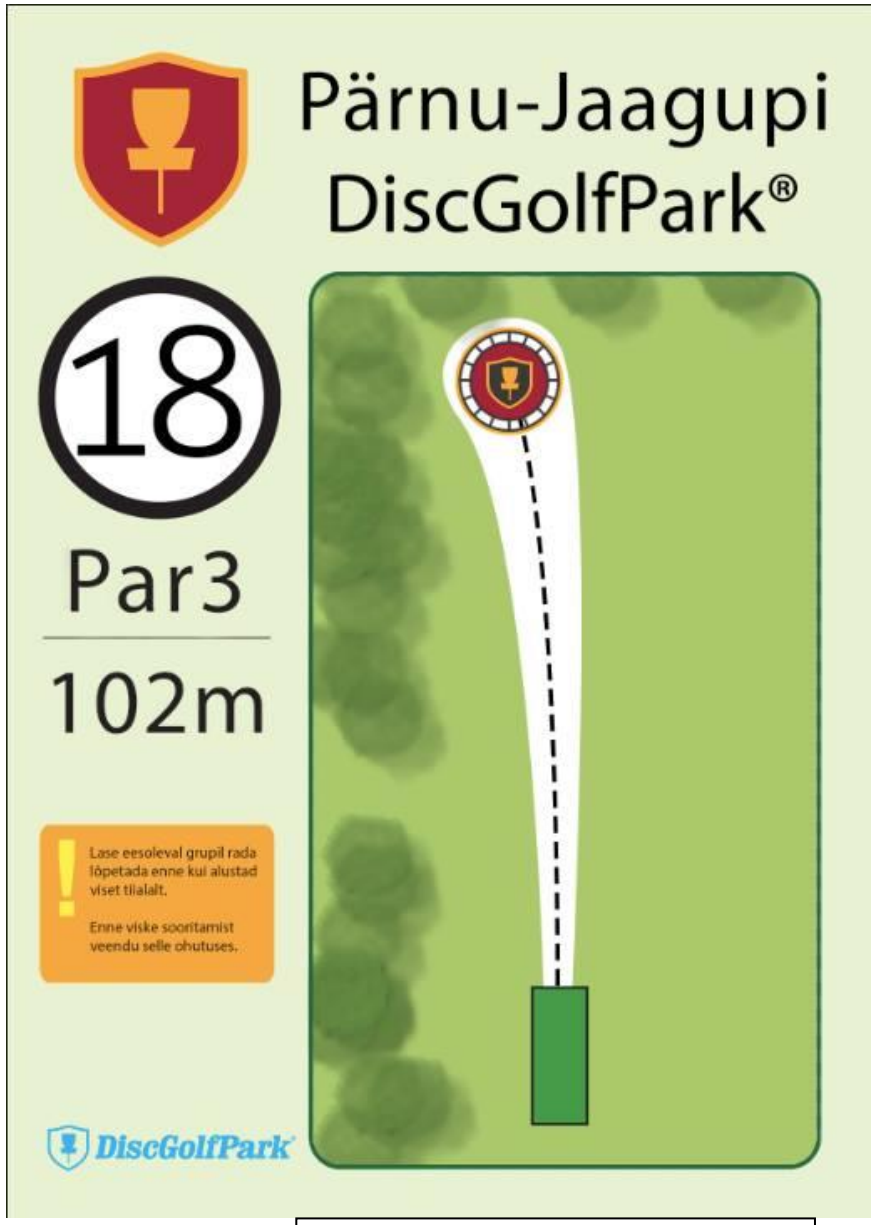
Erireeglid puuduvad

Erireeglid puuduvad

Erireeglid puuduvad



Erireeglid puuduvad



Erireeglid puuduvad