

Discgolf-Station SCHÜTZENPLATZ Brinkum/Stuhr



Regeln und Ziel des Spiels

Wie beim Golf ist es auch beim Discgolf das Ziel, die Wurfscheibe mit möglichst wenigen Würfungen vom Startpunkt in den jeweiligen Discgolf-Korb zu werfen. Die wichtigsten Regeln findest du hier, das komplette Regelwerk steht auf den Seiten des Deutschen Frisbeesport Verbandes e.V. unter www.discgolf.de zum Download bereit.

Spielablauf:

Es darf nur geworfen werden, wenn Personen und Tiere durch den Wurf nicht gefährdet werden.

1. Bei jeder Bahn startet immer die Person als erstes, die bei der vorangegangenen Bahn am wenigsten Versuche benötigt hat usw.
Haben zwei oder mehr Personen gleich viele Würfe benötigt, ist die letzte Bahn entscheidend, bei der eine Person weniger Würfe benötigt hat.

2. Nach den Startwürfen wirft jeweils diejenige Person als nächstes, dessen Wurfscheibe am weitesten vom Zielkorb entfernt liegt usw. Die nicht werfenden Personen bleiben stets hinter der werfenden Person.

Zur genauen Markierung des neuen Abwurfes wird eine zweite Scheibe vor die zuletzt geworfene gelegt. Die zuletzt geworfene Scheibe wird dann entfernt, so dass die Position des nächsten Wurfes klar gekennzeichnet ist. Die werfende Person muss darauf achten, dass sie im Moment jedes Abwurfes Fuß, Knie o.ä. mittig hinter der Markierungsscheibe in maximal 30 cm Entfernung aufgesetzt hat. Vor dem Abwurf darf kein Körperteil in Richtung Zielkorb aufgesetzt werden. Nach dem Wurf darf die Abwurfmarkierung übertreten werden. Bei einer Entfernung von weniger als 10 m zum Ziel muss sich die werfende Person auch nach dem Wurf noch hinter der Abwurfmarkierung befinden. Hindernisse dürfen nicht beiseite gehalten werden.

3. Eine Bahn wird beendet, indem die Scheibe in die Ketten oder in den darunter befindlichen Auffangkorb geworfen oder gelegt wird und zur Ruhe kommt. Danach geht man zur nächsten Bahn und die benötigten Würfe werden auf der Scorecard eingetragen.



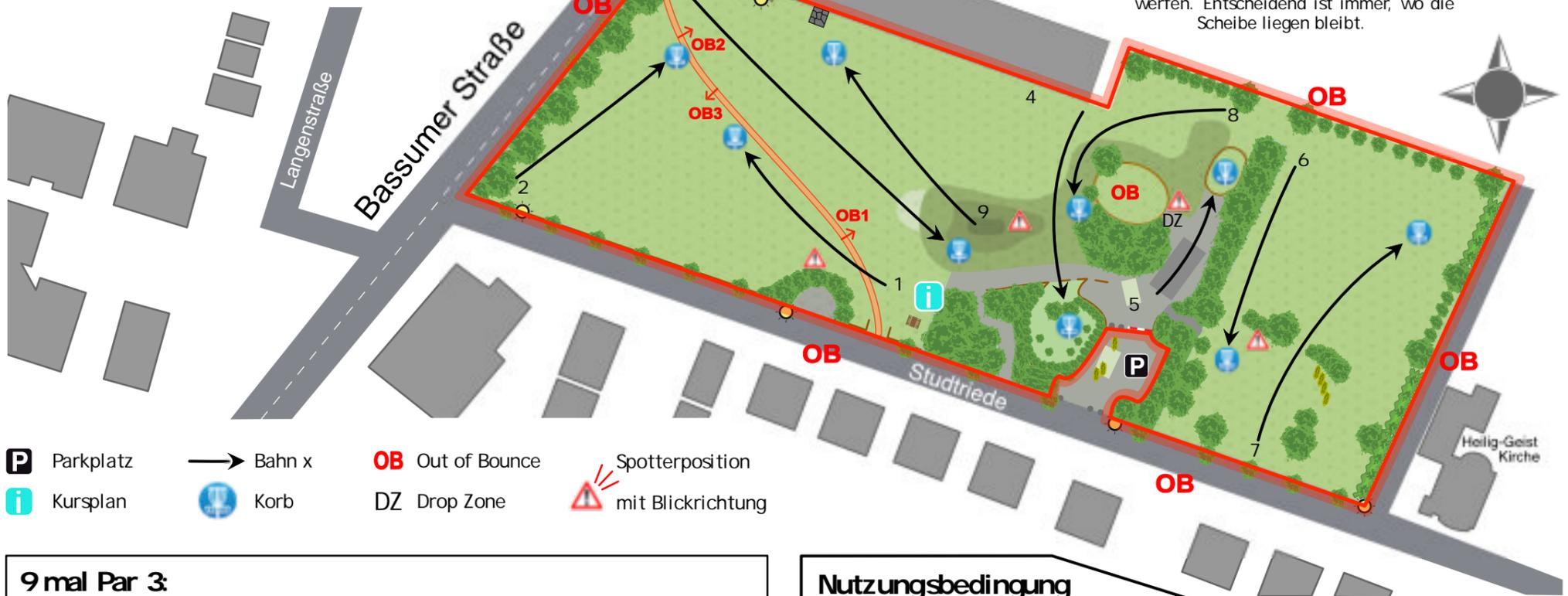
Bei Würfungen, bei denen der mögliche Wurfbereich von der Wurfposition aus nicht komplett einzusehen ist, muss eine weitere Person die Aufgabe des Spotters übernehmen. Spotter sind für die Sicherheit der Verkehrswege verantwortlich und signalisieren dem Werfer, wann die jeweilige Bahn sicher bespielt werden kann. Auf Bahn 3, 4, 5, 6, 7 und 8 muss die markierte Spotter-Position immer besetzt sein.

OB (Out of Bounds):

Kommt eine Wurfscheibe mit vollem Umfang außerhalb der „roten“ OB-Linie zum Liegen, ist die nächste Abwurfposition maximal 1m entfernt und senkrecht zur OB-Linie zu wählen und zwar an der Stelle, an der die Scheibe diese überquert hat. Die Person bekommt hierfür einen Strafwurf angerechnet. Bei Bahn 1, 2 und 3 gehört der Bereich rechts vom Weg (in Richtung Zielkorb) nicht zum Spielfeld und ist somit "Out of Bounds" (OB 1, OB 2 und OB 3).

Inselbahn:

Auf Bahn 5 gilt es die Wurfscheibe auf eine „Insel“ in einen kleinen Bereich um den Zielkorb zu werfen. Gelingt dies nicht, erfolgt der nächste Wurf aus der Dropzone (DZ) und es wird ein Strafwurf berechnet. Auch von der Dropzone gilt es die Wurfscheibe auf die „Insel“ zu werfen. Entscheidend ist immer, wo die Scheibe liegen bleibt.



- P** Parkplatz
- i** Kursplan
- Bahn x
- Korb
- OB** Out of Bounce
- DZ** Drop Zone
- Spotterposition mit Blickrichtung

9 mal Par 3:

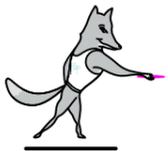
Vor euch stehen 9 abwechslungsreiche Bahnen, die jeweils so angelegt wurden, dass sie von erfahrenen Spieler/innen fehlerfrei mit 3 Würfungen bewältigt werden. Idealtypisch beinhaltet eine Wurfserie Abwurf (Drive), Annäherungswurf (Approach) und Putt (10m).

Bahn	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Länge (m)	56	48	89	50	42	49	62	44	53

"Stuher Wolf" zeigt Grundtechnik bei Distanzwürfen

Die folgenden Wurftelemente stellen die Basis für weite und präzise Würfe dar. Ziel ist, diese Elemente perfekt aufeinander abzustimmen und der Wurfscheibe zu jedem Zeitpunkt ein wenig mehr Führung zu verleihen.

Ausholen



- Oberkörper und Hüfte nach hinten drehen
- Arm weit und geradlinig nach hinten führen
- Belastung auf hinterem Fuß

Idee: Weites, geradliniges Ausholen führt zu einem langen Beschleunigungsweg und somit zu einer längeren Beschleunigungsphase.

Beschleunigen



- Belastung wechselt auf den vorderen Fuß
- Hüfte nach vorne drehen
- Wurfscheibe eng am Körper in Richtung Ziel beschleunigen

Idee: Die enge Armführung ermöglicht eine Beschleunigungsphase auf einer sehr geradlinigen Bahn in Richtung Ziel. Zudem ist sie Voraussetzung für ein peitschenartiges Loslassen.

Loslassen



- Volle Belastung auf vorderem Fuß
- Wurfscheibe peitschenartig in Richtung Ziel loslassen
- Arm- und Körperbewegung zu Ende führen, bzw. den Fuß ausschwingen

Idee: Das peitschenartige Loslassen überträgt zusätzlich zu den anderen Elementen einen letzten Impuls auf die Wurfscheibe und lässt sie fast wie von selbst stark rotieren ("Spin"). Die Wurfscheibe fliegt stabiler, weiter und zeigt ihren spezifischen Charakter.

Nutzungsbedingung der Discgolf-Anlage



Die Benutzung der Discgolf-Anlage geschieht auf eigene Gefahr. Eltern haften für ihre Kinder. Für einen sicheren und geordneten Spielablauf gilt es die folgenden Aspekte zu beachten.

Bestimmungsgemäße Nutzung

Die Discgolf-Anlage wird nur bestimmungsgemäß genutzt. Dies bedeutet insbesondere,

- a) dass nur nach den Vorgaben des Kursplans gespielt wird,
- b) dass mindestens zwei Personen vor Ort sind, um Bereiche zu sichern, die von der werfenden Person nicht einsehbar sind,
- c) dass nur mit Discgolf-Wurfscheiben gespielt wird.

Regeln und Verhalten gegenüber anderen Parkbesuchern und Natur

Die Discgolf-Anlage befindet sich auf öffentlichem Gelände, so dass Berührungspunkte mit anderen Personen und Discgolfer/innen normal sind. Hierbei gilt es folgende Regeln zu beachten:

- a) Es darf nur geworfen werden, wenn Personen oder Tiere durch den Wurf nicht gefährdet werden.
- b) Bei Würfungen, bei denen der mögliche Wurfbereich von der Wurfposition aus nicht komplett einzusehen ist, muss eine weitere Person den nicht einzusehenden Bereich sichern (diese Person nennt man Spotter).
- c) Es wirft immer nur die Person, deren Wurfscheibe am weitesten vom Ziel-Korb entfernt liegt, alle anderen Personen bleiben solange hinter der werfenden Person.
- d) Die auf einer Bahn benötigten Würfe werden erst am Abwurf der nächsten Bahn aufgeschrieben.
- e) Schnellere Discgolf-Gruppen werden vorbeigelassen (Ansprache, Handzeichen).
- f) Im Sinne aller Parkbesucher hat sich jede Gruppe ruhig und respektvoll zu verhalten.
- g) Pflanzen dürfen beim Spiel nicht zurückgehalten oder beschädigt werden.
- h) Anfallender Müll wird ordnungsgemäß entsorgt.