

DiscGolf ist jung, neu und anders, da es eine Mischung aus klassischem Golf und Frisbee darstellt. DiscGolf ist ein Sport für jede Generation, egal ob im Team oder alleine!

Das Ziel ist es, einen Kurs von 9 oder 18 Bahnen mit möglichst wenigen Würfeln zu absolvieren. Von einer festgelegten Abwurfzone aus wirft der Spieler die Scheibe in Richtung eines Fangkorbes aus Metall. Der Spieler markiert die Stelle, wo die Scheibe gelandet ist und spielt von dort aus weiter. Die Bahn ist zu Ende gespielt, wenn die Scheibe im Fangkorb versenkt wurde.

Die Länge der Bahnen beträgt bei diesem Bergparcours zwischen 54 und 106 Metern. Dabei sind Höhenunterschiede von bis zu 21 Metern zu überwinden.

Die Kombination aus Sport, Wandern und Natur kann nur hier erlebt werden und bietet gerade für Familien die Möglichkeit, etwas gemeinsam zu erleben.

Die Kosten sind gering und die Hemmschwelle sehr niedrig. Lediglich das Ausleihen der Scheiben ist notwendig, ähnlich wie beim Minigolf, eigene Scheiben können mitgebracht werden.

Verleihstation:

Tourist-Information Altenau
im Kurgastzentrum „Altenauer Hof“
Hüttenstraße 9
Tel. 05328 – 8020

(siehe www.oberharz.de für die Öffnungszeiten)

Kosten:

Verleih 3 Euro pro Satz (2 Scheiben)
Kaution 20 Euro pro Satz oder Dokument
Verlorene Scheibe 10 Euro

Scan mich:



Mit freundlicher Unterstützung durch



Discgolf - eine Mischung aus Golf und Frisbee, ein Sport für jede Generation!

**Sport, Wandern und Natur
- alles in Einem!**

Spielen Sie sich über 9 Bahnen mit möglichst wenig Würfeln zum Ziel.

Ein Spaß für die ganze Familie!

Wir sind auf der Höhe!

DIE 5 OBERHARZER®

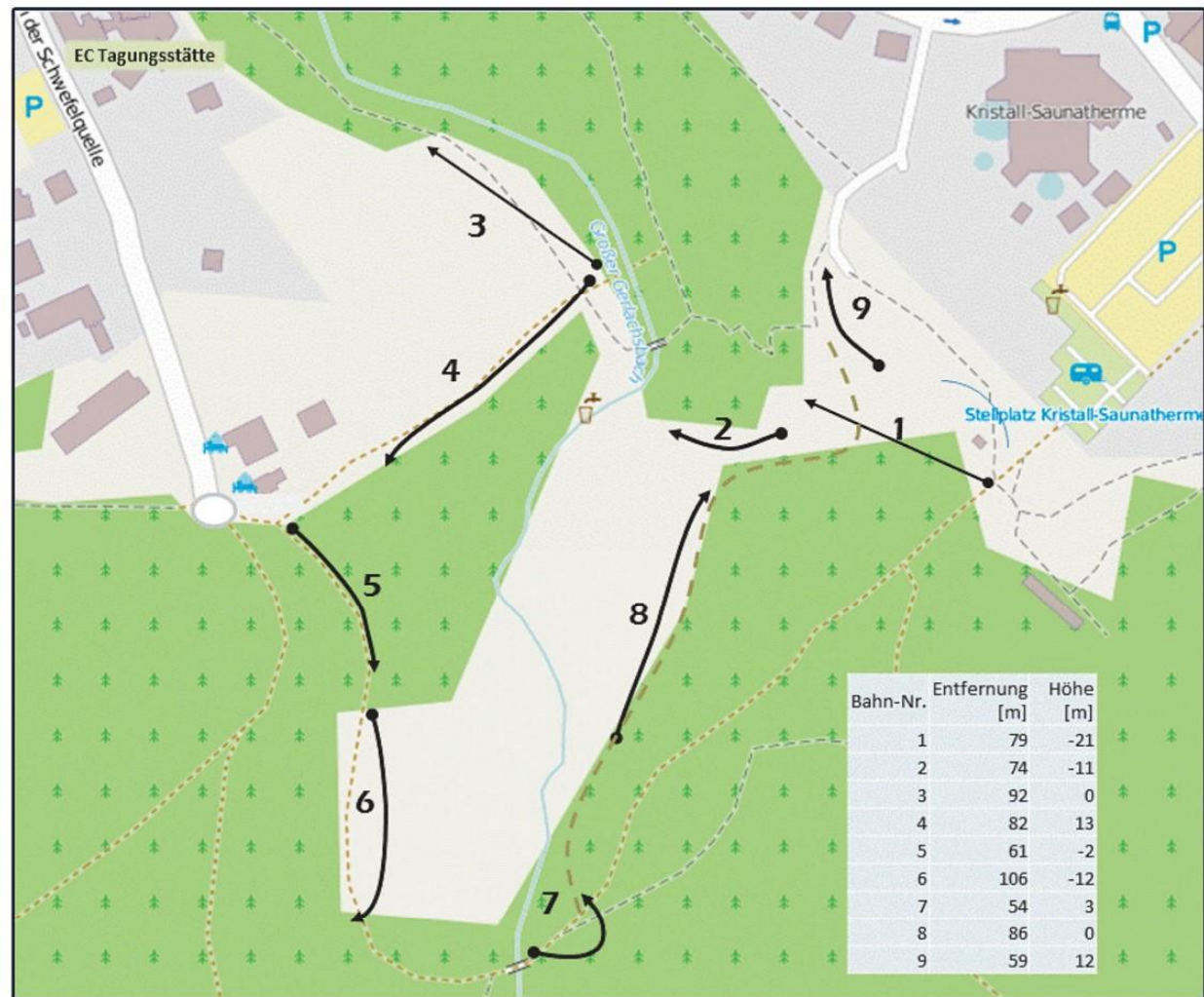


Spieler 1	Name:	
	Runde 1	Runde 2
Bahn 1		
Bahn 2		
Bahn 3		
Bahn 4		
Bahn 5		
Bahn 6		
Bahn 7		
Bahn 8		
Bahn 9		
Ergebnis:		

Spieler 2	Name:	
	Runde 1	Runde 2
Bahn 1		
Bahn 2		
Bahn 3		
Bahn 4		
Bahn 5		
Bahn 6		
Bahn 7		
Bahn 8		
Bahn 9		
Ergebnis:		

Spieler 3	Name:	
	Runde 1	Runde 2
Bahn 1		
Bahn 2		
Bahn 3		
Bahn 4		
Bahn 5		
Bahn 6		
Bahn 7		
Bahn 8		
Bahn 9		
Ergebnis:		

Spieler 4	Name:	
	Runde 1	Runde 2
Bahn 1		
Bahn 2		
Bahn 3		
Bahn 4		
Bahn 5		
Bahn 6		
Bahn 7		
Bahn 8		
Bahn 9		
Ergebnis:		



Spielinfos und Regeln

1. Rücksichtnahme: Oberstes Gebot beim Disc Golf ist die Rücksichtnahme auf Mitspieler, Fußgänger und Tiere, sowie der schonende Umgang mit der Natur!

2. Sicherheit: Jeder Spieler muss sich vor dem Wurf vergewissern, dass sich niemand auf der Spielbahn befindet. Die Mitspieler müssen sich immer hinter dem abwerfenden Spieler aufhalten.

3. Abwurfreihenfolge: Zu Beginn werfen alle nacheinander vom Abwurf aus ab. Danach spielt immer derjenige als erstes

weiter, dessen Disc am weitesten vom Ziel entfernt liegt. Ab der zweiten Bahn beginnt der Spieler, der an der vorigen Bahn am wenigsten Würfe gebraucht hat. Bei Gleichstand werden solange die Ergebnisse der vorigen Bahnen verglichen, bis die Reihenfolge feststeht.

4. Wertung (Score): Liegt die Disc eines Spielers im Zielkorb, so ist für ihn diese Spielbahn beendet. Die Anzahl der benötigten Würfe wird in die Scorekarte eingetragen. Gesamtsieger ist am Ende der Runde der Spieler mit der geringsten Gesamtwurfanzahl.

5. Abwurfposition: Beim Abwurf vom Tee (Startpunkt) muss hinter der Teemarkierung begonnen werden. Nach dem Wurf darf die Markierung übertreten werden. Im weiteren Spielverlauf wird immer von dort weitergeworfen, wo die Disc liegen blieb. Dabei kann die Scheibe entweder liegen gelassen werden oder man markiert die Position der Disc mit einem „Marker“ in Richtung des Zielkorbes. Die Disc darf nun entfernt und auch für den nächsten Wurf, bei Bedarf, verwendet werden. Es muss immer direkt hinter der Scheibe bzw. dem Marker abgeworfen

werden, auch wenn die Disc in einem Gebüsch oder hinter einem Baum gelandet ist – auch knifflige Lagen gehören zum Spiel! Sollte die Disc aufgrund eines Hindernisses nicht den Boden berühren, so markiert man direkt unterhalb der Scheibe (lotrecht) und spielt von dort weiter. Ausnahme: Kann von einer Scheibenposition nicht ohne Risiko abgeworfen werden oder ist die Disc nicht erreichbar, so hat ein Spieler die Möglichkeit, hinter dem Hindernis weiter zu spielen, kassiert dafür allerdings einen Strafpunkt (Score +1).

Scan mich:

