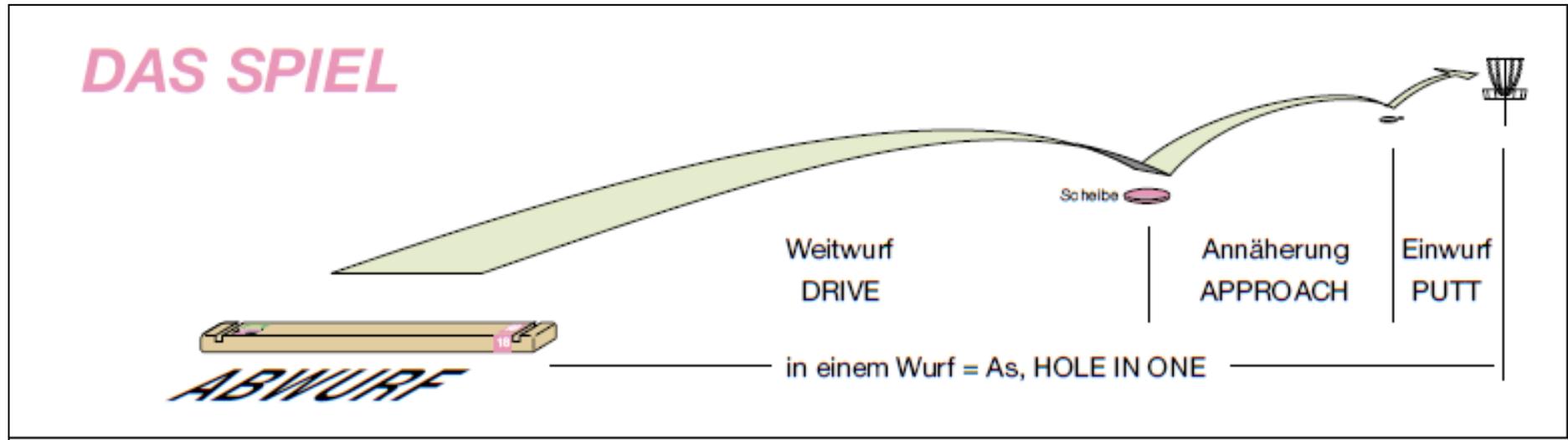


DISCGOLF GURTEN



Mit möglichst wenigen Würfeln die Scheibe vom Abwurf in den Korb spielen. Es wird von der Lage der Scheibe weitergespielt. Jeder Spieler spielt seinen ersten Wurf vom Abwurf aus. In der Folge spielt der Spieler mit der entferntesten Lage zum Korb zuerst weiter. Die Scheibe muss im Korb liegen. Die Anzahl Würfe werden in der Scorecard eingetragen. Am Ende des Parcours hat derjenige Spieler mit den wenigsten Würfeln gewonnen.

OB=Out of Bounds (Engl. Bound=Grenze/ Bereich) od. **Strafzone** (landet die Scheibe darin, gibt es einen Strafpunkt)

OB: alle geteerten Strassen+Wege und abgezaunte Weiden. Die Scheibe muss in vollem Umfang im OB liegen, sonst liegt sie gut. An der Stelle wo die Scheibe ins OB eingetreten ist, wird weitergespielt. Man kann 1m senkrecht zum OB Abstand nehmen, denn man darf beim Werfen nicht im OB (Strafzone) stehen.

Abwürfe: Immer Landung verfolgen → keine Sucherei im hohen Gras!

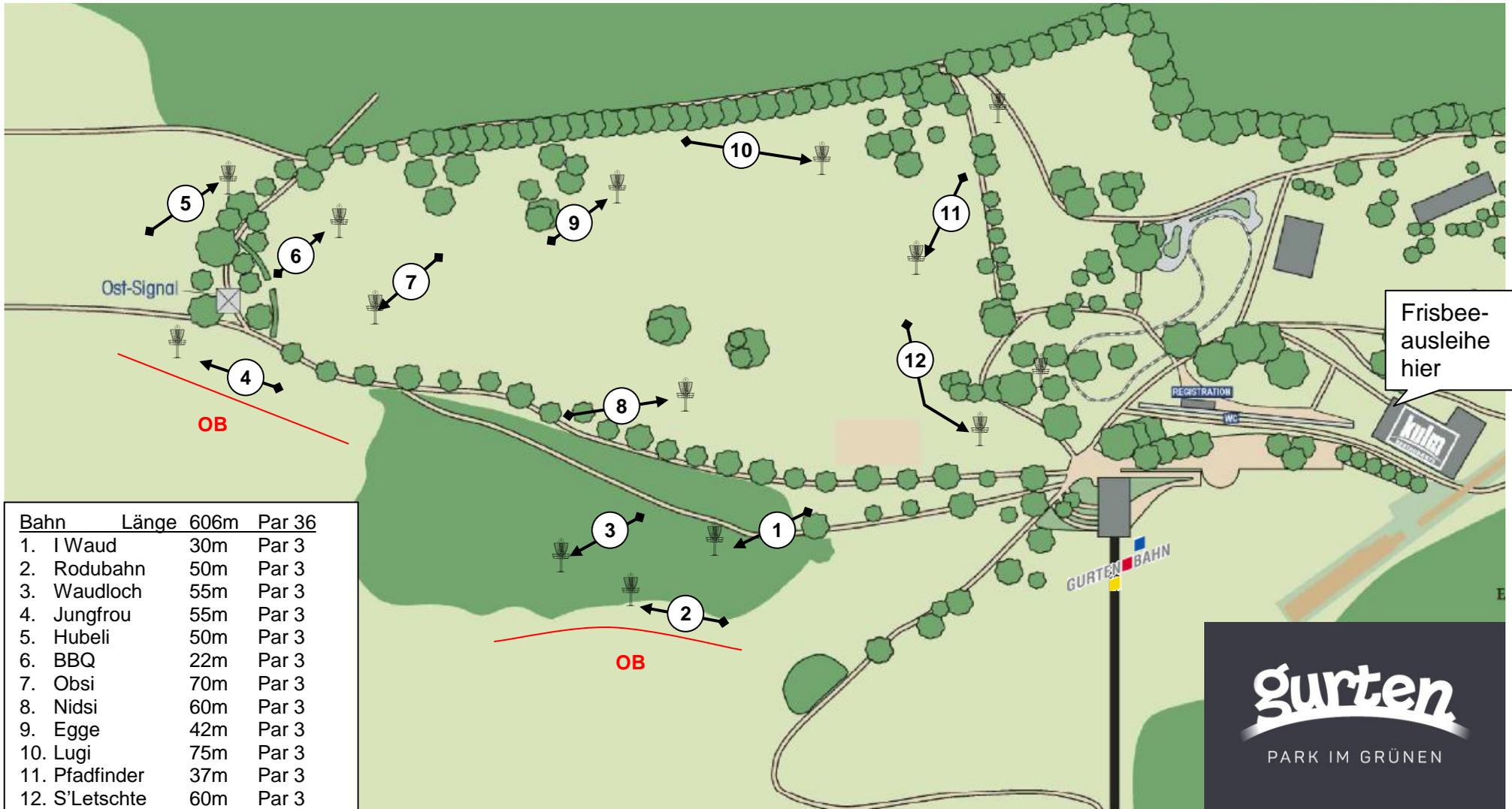
Wenn die Bahn nicht frei ist, wird nicht gespielt.



walkabout

www.swissdiscgolf.ch

DISCGOLF GURTEN



Bahn	Länge	606m	Par	36
1. I Waud	30m		Par 3	
2. Rodubahn	50m		Par 3	
3. Waudloch	55m		Par 3	
4. Jungfrou	55m		Par 3	
5. Hubeli	50m		Par 3	
6. BBQ	22m		Par 3	
7. Obsi	70m		Par 3	
8. Nidsi	60m		Par 3	
9. Egge	42m		Par 3	
10. Lugi	75m		Par 3	
11. Pfadfinder	37m		Par 3	
12. S'Letschte	60m		Par 3	

OB : bei Bahn 2 und 4 nicht in die Weide spielen, sonst 1 Strafpunkt pro Wurf addieren.
Vom Rand aus weiterspielen.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Total

