

# DISC GOLF

## • TYDAL •

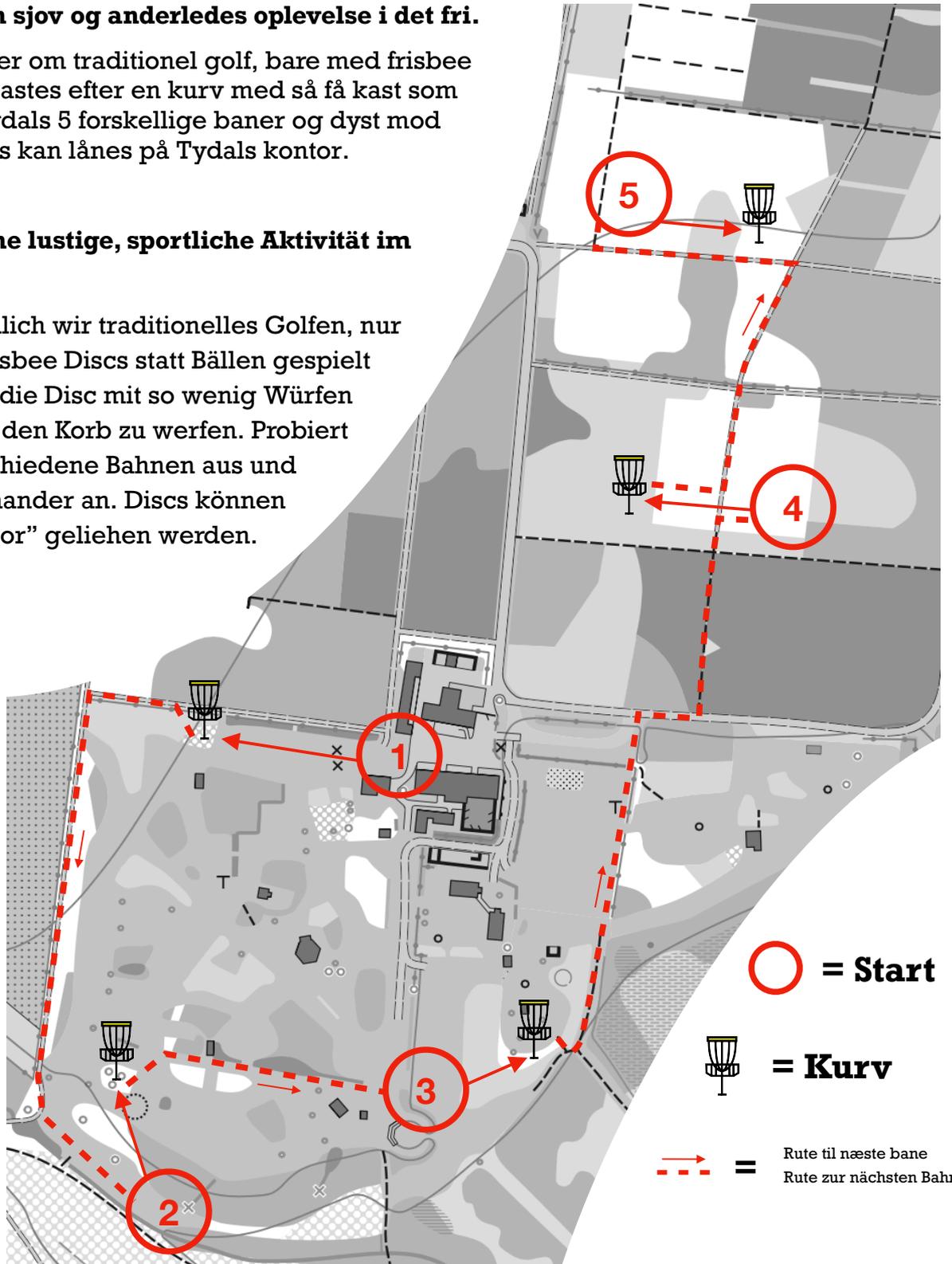


### **Disc Golf er en sjov og anderledes oplevelse i det fri.**

Disc Golf minder om traditionel golf, bare med frisbee disks. Disken kastes efter en kurv med så få kast som muligt. Prøv Tydals 5 forskellige baner og dyst mod hinanden. Disks kan lånes på Tydals kontor.

### **Discgolf ist eine lustige, sportliche Aktivität im Freien.**

Discgolf ist ähnlich wie traditionelles Golfen, nur das hier mit Frisbee Discs statt Bällen gespielt wird. Versucht die Disc mit so wenig Würfen wie möglich in den Korb zu werfen. Probiert Tydals 5 verschiedene Bahnen aus und tretet gegeneinander an. Discs können in Tydals "Kontor" geliehen werden.



## Regler - Disc Golf

1. Tag hensyn til til andre, medspillere, bevoksningen og faciliteterne.
2. Hver spiller skal sørge for, at intet og ingen krydser banen, før der kastes.
3. Der startes fra startpælen (Tee). Kastet fortsætter fra hvor disken lander. Sådan fortsætter man mod kurven.
4. Spilleren med færrest kast på den forrige bane, starter med at kaste på næste bane.
5. Efter første kast fortsætter den spiller, der er længst væk fra målet, selvom han/hun har brug for flere kast end sine medspillere.
6. Efter alle har ramt kurven er banen afsluttet og antal kast noteres. Alle baner gennemføres som beskrevet i den foreskrevne rækkefølge. Den, der har brugt færrest kast efter at have afsluttet alle baner, vinder.
7. Mandatory (Mando) er et objekt, som disken skal passere på en foreskrevet måde. En forkert passage koster 1 strafpoint og disken placeres derefter foran objektet.

## Regeln - Discgolf

1. Rücksichtnahme auf Spaziergänger, Mitspieler, Pflanzen und alle anderen Einrichtungen.
2. Jeder Spieler hat sich vor seinem Wurf zu vergewissern, dass nichts und niemand seine Bahn kreuzt, wenn er werfen will.
3. Gestartet wird vom Abwurfpfahl (Tee) aus. Weitergespielt wird von dort, wo dieser Wurf gelandet ist. So geht es weiter bis zum Korb.
4. Es fängt immer der Spieler am Abwurf einer Bahn an, der auf der vorherigen Bahn die wenigsten Würfe benötigt hat.
5. Nach dem Abwurf spielt derjenige Spieler weiter, der vom Ziel am weitesten entfernt ist, auch wenn er einige Würfe mehr benötigt als seine Mitspieler.
6. Nach dem Treffen des Korbs ist die Bahn beendet und die Anzahl der benötigten Würfe wird notiert. So werden alle Bahnen des Kurses in vorgeschriebener Reihenfolge absolviert. Wer nach Beendigung aller Bahnen die wenigsten Würfe benötigt hat, der hat gewonnen.
7. Mandatory (Mando) ist ein Objekt, das die Disc in einer vorgeschriebenen Weise passieren muss. Das falsche Passieren kostet 1 Strafpunkt und die Disc muss dann vor dem Objekt platziert werden.