

DISC GOLF-REGELN

Nachdem alle vom Tee-Pad abgeworfen haben, beginnt der oder die Spielende, welche am weitesten vom Zielkorb entfernt liegt, mit dem nächsten Wurf. Die restlichen Spielenden der Gruppe halten sich hinter der werfenden Person auf, um den Spieler bzw. die Spielerin nicht zu irritieren oder aus Versehen von einer Disc getroffen zu werden. Die Spielenden müssen mit dem gesamten Körper hinter der Position stehen, an der die Disc zum Liegen gekommen ist. Ein Fuß ist dabei direkt hinter der Disc zu positionieren. Die Bahn ist beendet, wenn die Disc im Fangkorb zum Liegen gekommen ist. Gewonnen hat, wer den Parcours mit den wenigsten Würfen absolviert hat.

NUTZUNGSREGELN

- 1. Es wird nur geworfen, wenn die Bahn absolut frei von Mensch und Tier ist. Beim Discgolf geht es nicht um Zeit. Geduld und ein freundlicher, respektvoller Umgang haben Priorität.
- 2. Sollten langsamere Gruppen vor euch spielen, fragt, ob sie euch durchspielen lassen, nachdem sie die Bahn beendet haben. Anderen in den Rücken zu spielen bringt schlechtes Karma und ist gefährlich.
- 3. Achtet auf die Natur! Natürliche Hindernisse wie Büsche und Bäume dürfen nicht beschädigt werden.
- 4. In den Waldbereichen gilt striktes Rauchverbot!

BITTE BEACHTEN

Die Anlage nur nutzen, wenn es die Witterungsbedingungen zulassen: Es dürfen keine Waldbrandwarnstufen, Unwetterwarnungen oder Schneelasten vorliegen!

Der Parcours darf von jedem auf **eigene Gefahr** genutzt und gespielt werden. Discs können **im Freischwimmbad** geliehen werden. Für eine Runde am Parcours des SV-Bach wird eine Gebühr in Höhe von **EUR 2,50** erhoben, dieser Betrag kommt ausschließlich dem Verein, für die Erhaltung und Pflege des Parcours zugute.

Unser **Splash & Throw, Approach & Putt Course** ist so konzipiert, dass Interessierte erste Erfahrungen und Eindrücke mit dem **Disc Golf Sport** sammeln können. Wer Gefallen findet ist herzlich eingeladen den **Alpine Disc Golf Parcours Bach/Jöchelspitze** zu besuchen. Dort warten 18 vollwertige Bahnen in traumhafter Kulisse, jeweils mit einem Anfänger und einem „Pro“ Abwurf auf Disc Golf Enthusiasten.

Viel Spaß beim Disc Golf und eine „schöne Runde!“

Herzlichen Dank

allen Unterstützern und Befürwortern unseres **SPLASH & THROW, APPROACH & PUTT COURSE – BACH/ELBIGENALP** die uns bei diesem Projekt unterstützt haben bzw. unterstützen.

Allen Grundeigentümern, Gemeinde Elbigenalp, Gemeindegutsagrargemeinschaft Obergiblen, Freischwimmbad, Gemeinde Bach, SV-Bach, Lechtal Tourismus sowie allen fleißigen Helfern für div. Arbeiten am Parcours.

Legende							
	Bahnnummer Abwurf		Zielkorb		Bahnverlauf		Bäume und Sträucher
.....	Weg zur nächsten Bahn		Schotterweg		Straße		

BAHN-NUMMER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SUMME
PAR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
BAHN-LÄNGE (m)	57	35	50	46	40	67	63	60	43	37	498m

Splash & Throw
APPROACH & PUTT COURSE
BACH/ELBIGENALP

Nähere Informationen

Sportverein-Bach
Sektion DiscGolf
Oliver Heel
+43 699 17234362

DISC GOLFERS CODE

PDGA™ PROFESSIONAL DISC GOLF ASSOCIATION

1 PLAY SMART
Never throw into a blind area or when players, spectators, pedestrians, or other facility users are within range. Use a spotter.

2 RESPECT THE COURSE
Observe all posted rules. No littering, graffiti, or abuse of equipment or flora.

3 REPRESENT THE SPORT
Be positive and responsible. Teach others.

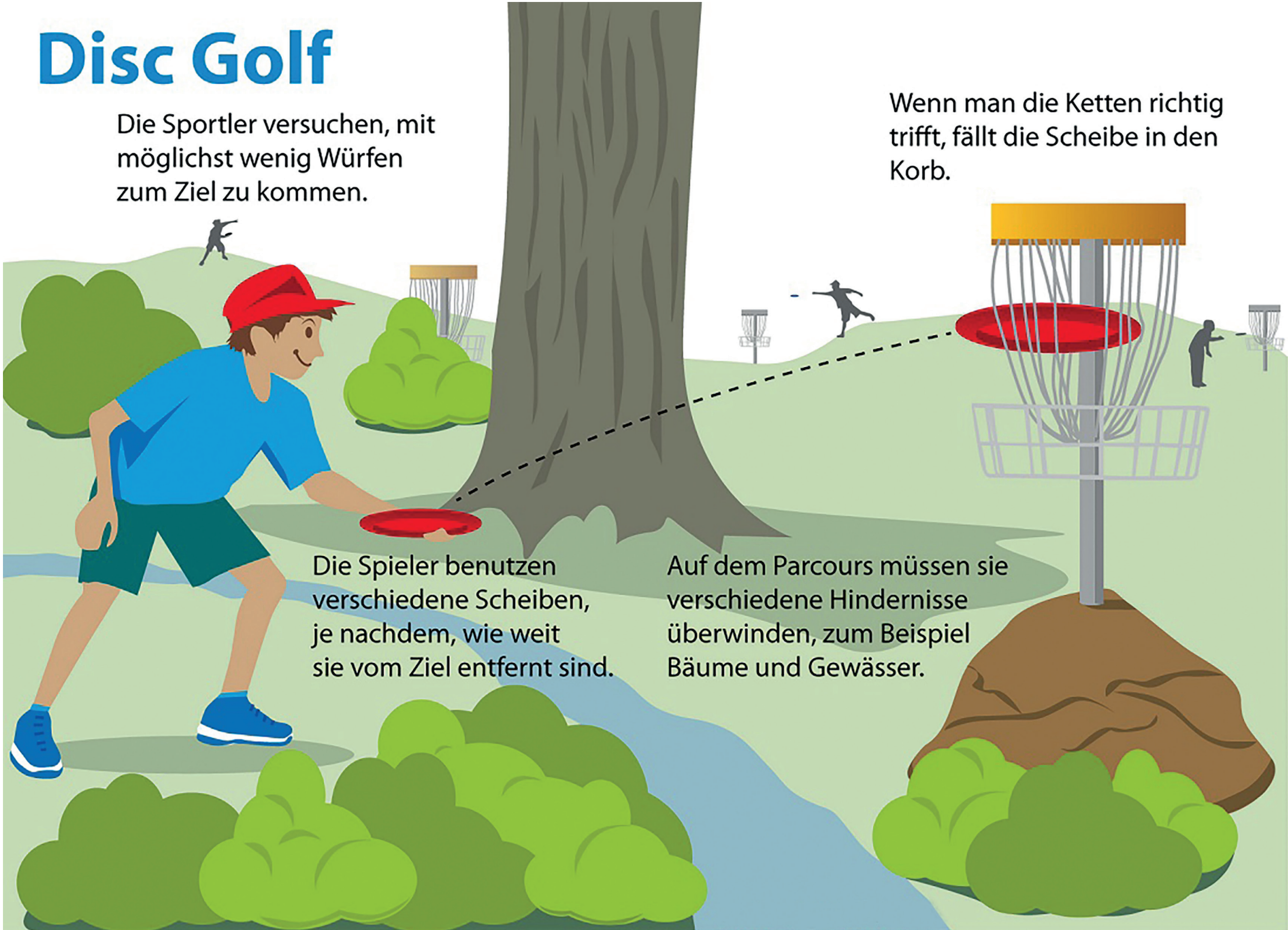
BITTE BEACHTEN! Der Parcours verläuft auf weiten Strecken abseits der Wanderwege, es besteht die Gefahr aus zu rutschen oder zu stolpern, gutes Schuhwerk ist zwingend erforderlich. Die Wetterlage ist eigenständig auf die Gefahr von Unwetter und Sturm zu prüfen, bei bestehenden Warnungen darf der Parcours nicht bespielt werden.

Die Benützung des Parcours geschieht auf eigene Verantwortung, der Betreiber übernimmt keinerlei Haftung für eventuelle Verletzungen. Scheiben dürfen nur geworfen werden, wenn die Flugbahn zur Gänze frei von Personen und Tieren ist, wenn durch Missachtung dieser Regel eine dritte Person, ein Tier oder Dinge zu Schaden kommt haftet der verursachende Spieler selbst für den entstandenen Schaden.

TAKE CARE! The course runs for long stretches away from the hiking trails, so there is a risk of slipping, tripping or stumbling, good footwear is essential. The weather situation must be checked independently for the risk of thunderstorms; the course may not be used if there are warnings.

Use of the course is at your own risk, the operator accepts no liability for any injuries. Discs may only be thrown if the fairway is completely clear of people and animals. If a third person, an animal or objects are damaged as a result of disregarding this rule, the player causing the damage is liable for the damage caused.





Disc Golf Regeln kurz und leicht erklärt

Als Sportart, die auch auf vom Weltverband anerkannten Turnieren gespielt wird, verfügt diese Frisbee-Variante natürlich auch über dementsprechende Disc Golf Regeln. **Das gesamte Regelwerk** an dieser Stelle vorzustellen, würde jedoch den Rahmen sprengen, zumal die Disc Golf Regeln denen des klassischen Golfs per Ball recht weit ähneln. Deswegen nun nur **die wichtigsten Elemente**:

- **Während der gesamten Partie** wird **Rücksicht** auf weitere Personen (Mitspieler*innen wie unbeteiligte Spaziergänger*innen o.ä.), Flora, Fauna und mögliche Gegenstände genommen.
- Es wird **nur dann geworfen, wenn sich nichts und niemand auf der Bahn befindet**.
- **Beginn ist der Abwurfpunkt**, der vor dem Start markiert wird. Anschließend muss versucht werden, den Korb mit so wenig Würfeln wie möglich zu erreichen und zu putten.
- **Beim Abwurf einer neuen Bahn startet die Person, die bisher die wenigsten Würfe auf den anderen Bahnen benötigt hat**.
- Danach wirft immer zuerst die Person, deren Scheibe sich zum aktuellen Zeitpunkt am weitesten vom Ziel entfernt befindet.
- **Es darf immer nur von dort weitergespielt werden, wo die Scheibe liegen geblieben ist**.
- Die **Zone um den Korb herum** ist von einem **Kreis mit 10 Metern Durchmesser** umgeben. Hier darf nicht gesprungen werden – es muss stehen geblieben und **vom Standort aus geputtet werden**.
- Nach dem Putten werden die für die Bahn benötigten Würfe notiert. (Wobei es auch hier, 'Pars' wie beim Golf gibt – Idealwerte für die Wurfzahlen.) **Wer am Ende aller Bahnen die geringste Wurffanzahl vorweist, ist Erste*r**.

Selbstverständlich darfst Du, um diesem Ziel näherzukommen, Dein gesamtes Können und Wissen aufbieten. Dazu zählt, rechtzeitig zu überlegen, **welche Scheibe Du nimmst**, wie die **Windverhältnisse** sind, was für eine **Wurftechnik** für die Stelle in der Bahn die Beste ist und ob Du lieber auf Sicherheit oder auf ein schnelles, niedriges Ergebnis (Risiko) spielen willst. Also schon wirklich nicht langweilig, oder?!

Das Format der Disc Golf Scheiben

Alles klar? Dann noch einige Worte zum Gewicht und zur Größe der Disc Golf Scheiben. Die Discs besitzen einen **21- bis 23-Zentimeter-Durchmesser** und **wiegen zwischen ca. 130 und 200 Gramm**. Als 'schwere' Scheiben gelten bei der Mehrheit der Spieler*innen die Modelle, die 170 Gramm oder mehr wiegen. Tipp für **Disc Golf Scheiben für Anfänger**: Lieber langsamere und **etwas leichtere Varianten wählen**, da diese weiter fliegen. Schwerere Scheiben dagegen sind nicht so windanfällig und werden von besseren Disc Golfer*innen aufgrund der größeren Sicherheit bevorzugt.

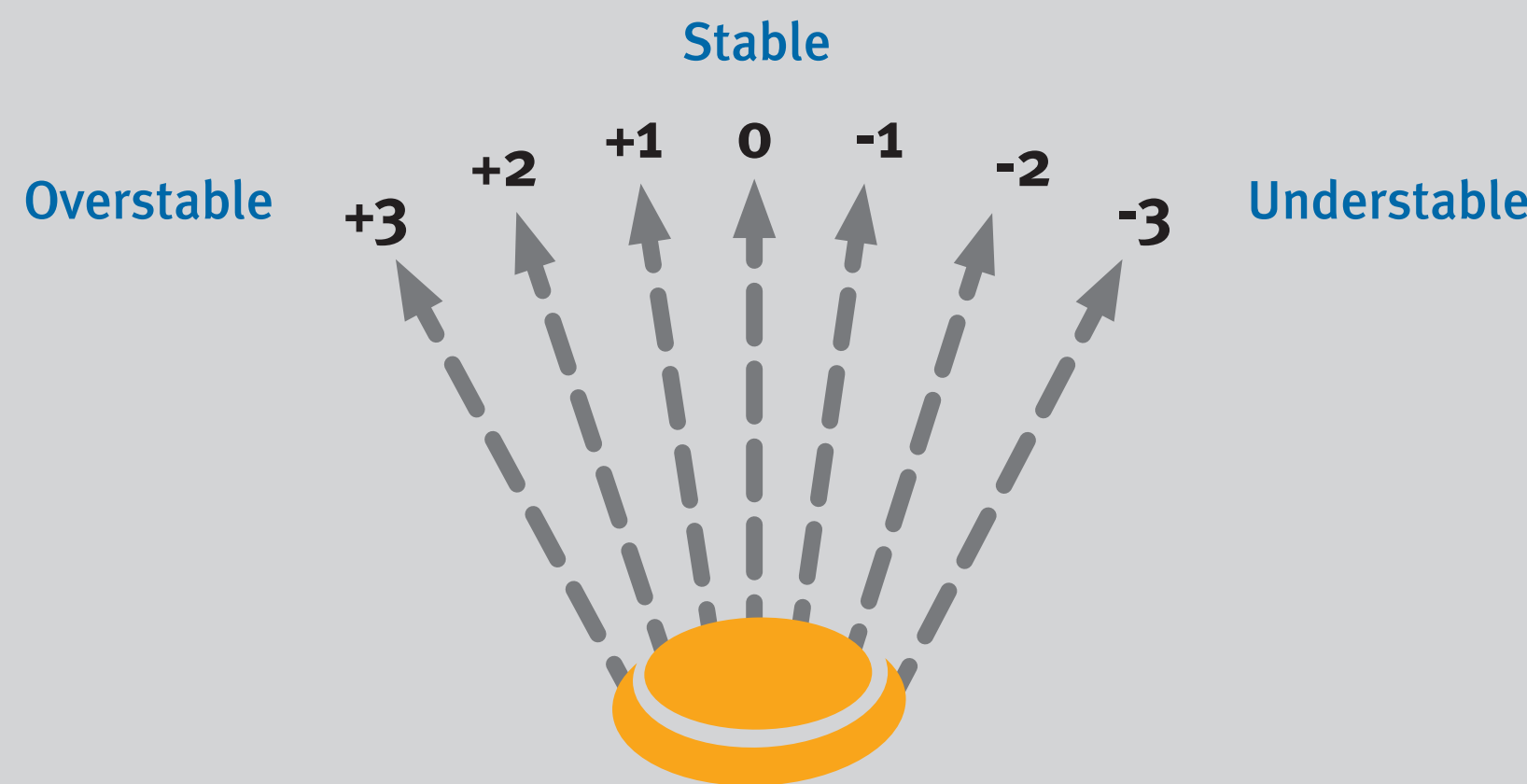


Letztlich ist aber alles eine Typ- und Übungsfrage. In der Konsequenz kommt es also nicht selten vor, dass sich die **Zahl der beim Spiel eingesetzten Discs** irgendwann von **3 auf bis zu 15** hochsummiert. Was auch daran liegt, dass das Flugverhalten von Disc Golf Scheiben sehr unterschiedlich sein kann. Woran das liegt? Hier ein kleiner Überblick.

Scheibenkunde: Understable, Stable und Overstable (-3 bis +3)

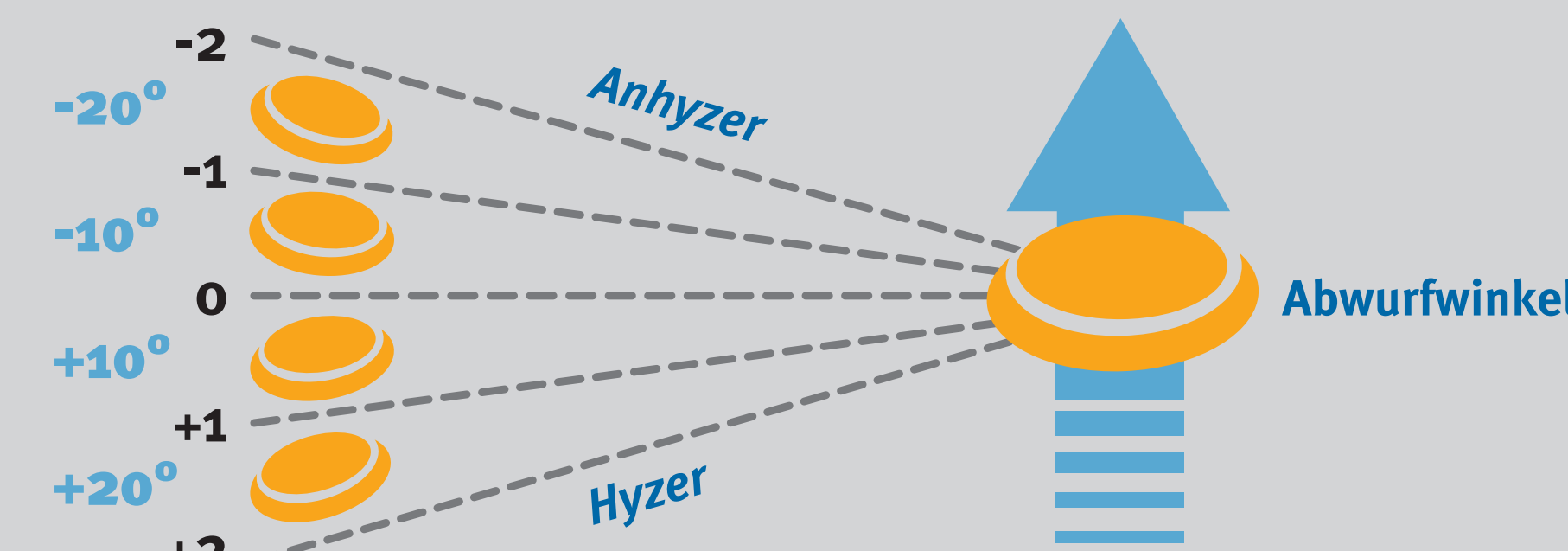
Mit diesen Begriffen bezeichnet man das **richtungsweisende Flugverhalten** der Disc. Während sich eine **Stable Disc (o)** für eine lange Zeit **geradeaus** bewegt, schlägt die **Understable Disc** (bis zu -3) am Ende einen **Bogen nach rechts**. Dies gilt allerdings nur für die Würfe von rechtshändigen Rückhandwürfen – für Linkshänder*innen ist der Effekt genau gegenteilig. Dementsprechend wird die **Overstable Disc** (bis zu +3) sich bei Rechtshänder*innen **nach links** und bei Linkshänder*innen nach rechts bewegen.

Aber **Achtung**: Dieses Verhalten ist bei verschiedenen Discs unterschiedlich ausgeprägt, was auch die abgestufte Kennzeichnung von -3, -2, -1, 0, +1, +2 und +3 angibt. Und natürlich ist das Flugverhalten einer Disc auch von den Fähigkeiten der Werfer*innen abhängig. Das zeigt sich beispielsweise daran, dass der 'Schlussbogen' bei Profis erst deutlich später und weniger stark gekrümmt als bei Anfänger*innen auftritt.



Anhyzer und Hyzer

Nicht nur die Stable-, Speed-, Glide-, Turn- und Fade-Werte sind beim Discgolfen wichtig. Auch die Art des Wurfes entscheidet wesentlich mit darüber, ob die Disc im Sinne der Disc Golf Spielregeln schnell und effizient ankommt. Dabei lässt sich der Neigungswinkel verändern, indem Du die **Disc mit einer zur Erde geneigten Außenkante spielst**. Dieser **Hyze** (rechtshändig geworfene Rückhand) sorgt für eine deutliche **Linkskurve**. Oder Du spielst einen **Anhyzer**, bei dem die Du die **Disc** in die andere Richtung, also **vom Boden weg neigst**. Dann ist eine mehr oder weniger starke **Rechtskurve** die Konsequenz.



Speed (1 bis 14)

Mit dem Speed wird die **Geschwindigkeit der Scheibe** angegeben. Je höher dieser Wert, umso weiter der Flug – potenziell jedenfalls. Über diesen Wert kannst Du bestimmen, wie viel Geschwindigkeit und Kraft Du erzeugen und über den Arm in die Scheibe bringen musst. Aber wie Du Dir dabei wohl denken kannst: Von nichts kommen keine 85 Meter oder mehr ...

Glide (1 bis 7)

Mit dieser Zahl werden die **Gleit- also die Schweb-Fähigkeiten der Scheibe** beschrieben. Dieser Wert wird dann wichtig, wenn die Scheibe langsam in den Sinkflug über geht, weil die Schub-Energie des Abwurfs allmählich nachlässt. Auch hier gilt: Je größer der Glide-Effekt, desto weiter wird die Disc noch kommen. Damit verbunden sind aber auch eine größere Flughöhe, eine stärkere Abbremsung und eine Veränderung der Flugrichtung. Deswegen sind Scheiben mit hohen Glide-Werten gut bei schwereren Modellen, starkem Rückenwind und dann, wenn Du eine weitere Distanz bei einer niedrigen Armgeschwindigkeit überbrücken willst.

Turn (+1 bis -6)

Der **Turn-Wert zeigt an, wie weit die Scheibe bei Flugbeginn nach rechts abdriftet**. (Grundvoraussetzung ist dabei ein Rückhandwurf mit der rechten Hand). Je höher die Zahl (+1), desto weniger neigt die Scheibe dazu. +1 wird dabei als extrem overstable, -6 als sehr understable gerechnet. Diese Turn-Eigenschaft betrifft alle Driver (wenn auch nicht im gleichen Ausmaß), da sie der Turn länger in der Luft hält. In der Konsequenz bedeutet ein höherer Turn, dass die Disc nicht nur eher rechtslastig fliegt; sie kommt bei niedrigeren Geschwindigkeiten auch auf eine größere Weite. Allerdings ist das mit einer starken Windanfälligkeit und einer geringeren Kontrolle bei viel Speed verbunden.

Fade (0 bis 5)

Der Fade ist der Gegenspieler vom Turn und drückt aus, **wie weit sich die Disc am Flugende nach links neigt**. Ein Wert von 0 zeigt einen fast geraden Flug an. Ein 5-er Wert dagegen weist auf ein deutliches Nach-Links-Kippen hin. Daraus ergibt sich, dass das Spielgerät bei einem hohen Fade-Wert nicht so sehr turnt und kontrollierter, aber sehr wahrscheinlich auch nicht ganz so weit fliegen wird. Deswegen bietet sich eine Scheibe mit hohem Fade bei viel Gegenwind, einem vergleichsweise geringen Spielrisiko und bei Vorhandwürfen mit weniger Geschwindigkeit nach vorne, aber mehr Spin an.

