




Discolf-Park Kurt-Körper-Gymnasium

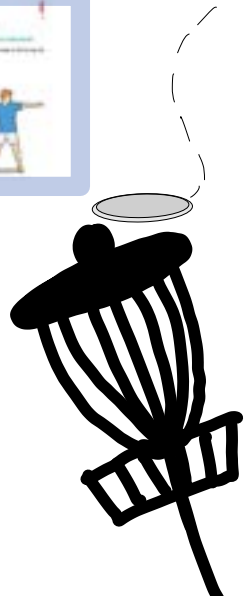


Discolf- Regeln

- 01 Ziel des Spiels ist es, an jeder Bahn die Scheibe mit möglichst wenigen Würfeln in den Zielkorb oder in das Ziel zu werfen.
- 02 Der erste Wurf an jeder Bahn erfolgt aus dem Abwurf-Feld. Anschließend wird von dort weitergespielt, wo die Scheibe liegen geblieben ist.
- 03 Der Spieler, der am weitesten vom Ziel entfernt ist, ist immer als nächster an der Reihe.
- 04 Beim Abwurf muss sich ein Fuß hinter der Scheibe auf dem Boden befinden.
- 05 Eine Bahn ist beendet, wenn die Scheibe sich im Fangkorb bzw. im Ziel befindet.
- 06 Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten Würfeln.
- 07 Spieler dürfen nur werfen, wenn die Bahn vor Ihnen frei ist.
- 08 Bäume, Äste und Sträucher sind Teil des Kurses und dürfen nicht weggebogen werden.
- 09 Nicht nur das Ergebnis, sondern vor allem der Spaß am Spiel ist wichtig.



Start	Zwischenstop	Ziel
		



Bahn 1

Par: 6

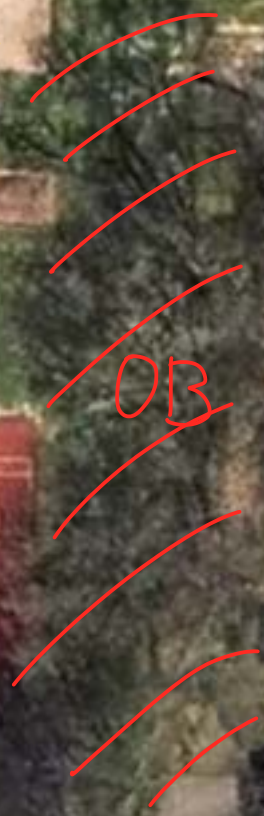
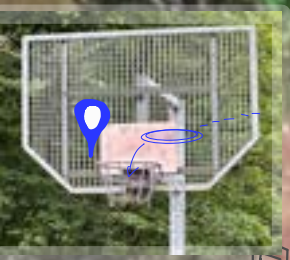
Distanz: 62m

**Start: Start ist die
110m-Markierung der
Tartanbahn**

**Ziel: Die Scheibe soll
mit möglichst wenig
Würfen im
Basketballkorb landen**



**Die rot
gekennzeichneten
Wege markieren den
Aus-Bereich
(Out of Bounds =
OB).**





Bahn 2

Par: 6

Distanz: 64m

Start: wir starten im

zweiten Kugelstoßring

Ziel: die Scheibe muss

zuerst im ersten Tor

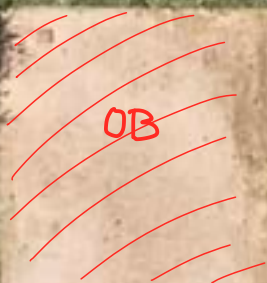
landen, dann durch

den Ring des zweiten

Tors



**Die rot
gekennzeichneten
Wege (Sandplatz)
markieren den Aus-
Bereich
(Out of Bounds =
OB).**



Bahn 3

Par: 6

Distanz: 73m

Start: neben dem

Klettergerüst

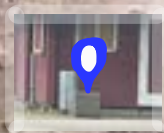
Zuerst muss die Scheibe die
Latte des Tores treffen.

Ziel: Der Blumentopf neben
der Spielscheune

Die rot
gekennzeichneten
Wege (Grünfläche
außerhalb des
Steinplatzes,
Sprintbahn, Baum)
markieren den Aus-
Bereich
(Out of Bounds = OB).



START



Bahn 4

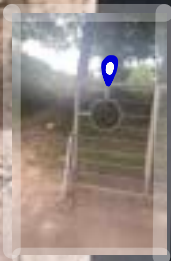
Par: 5

Distanz: 122m

Start: Der Eimer in der Nähe der Tischtennisplatten
Dann muss man über den Schulhof (Klettergerüst) werfen

Ziel: Das obere Ringtor

In diesem Fall gibt es keinen Aus-Bereich.



START



Bahn 5

Par: 6

Distanz: 63m

Start: am Gulli

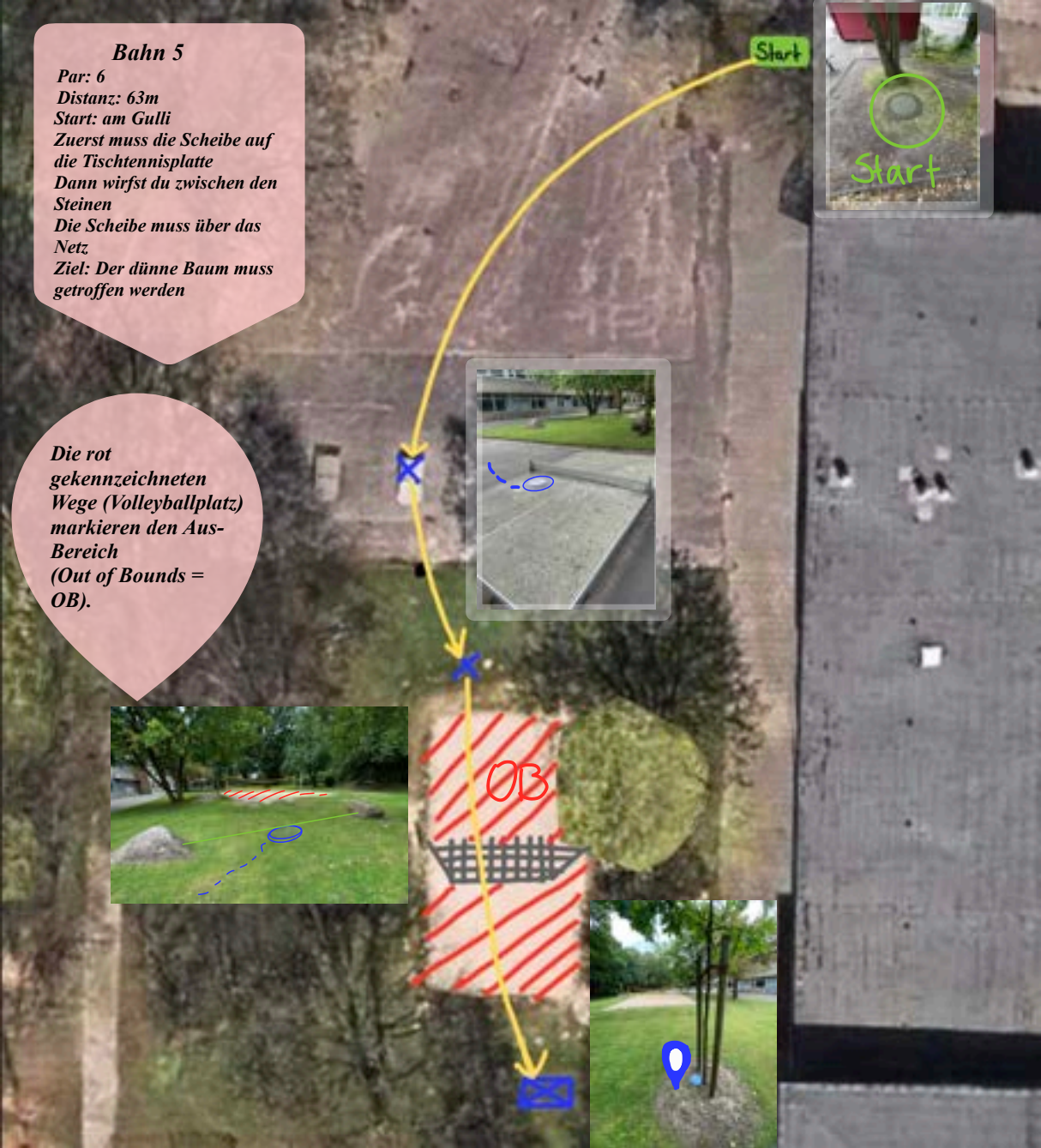
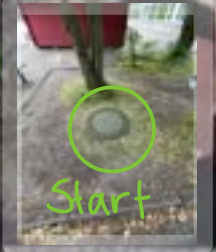
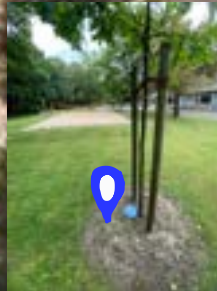
Zuerst muss die Scheibe auf
die Tischtennisplatte

Dann wirfst du zwischen den
Steinen

Die Scheibe muss über das
Netz

Ziel: Der dünne Baum muss
getroffen werden

Die rot
gekennzeichneten
Wege (Volleyballplatz)
markieren den Aus-
Bereich
(Out of Bounds =
OB).



Bahn 6

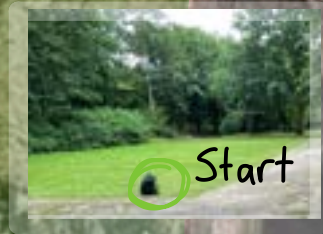
Par: 5

Distanz: 65m

Start: In der Ecke
Über die grüne Wiese
werfen
Dann weiter im den
Wald
Dann in den
Baumstumpf



In diesem Fall gibt es
keinen Aus-Bereich.



Start