DISCGOLF

AANTAL DEELNEMERS : 1 tot 4

INHOUD

2 Mobiele doelen (rood en blauw)
4 Driver discs (oranje)
4 Mid-range discs (geel)
4 Putter discs (turquoise)
1 Marker disc
1 Draagtas



SPELREGELS

Discgolf speel je zoals golf, maar dan met werpschijven (discs) in plaats van een bal en golfclubs. Het doel: je disc in zo weinig mogelijk worpen in de mand van het doel gooien.

OPSTELLEN

- Klap de doelen open en zet ze stevig op hun poten, op een zo vlak mogelijke ondergrond. Controleer of de kettingen vrij hangen.
- Kies per baan een afwerpplaats (tee) op 20 à 60 meter van het doel. Markeer de tee met een kegel, tas of schoen.
- Met 2 doelen speel je heen en terug: gooi af bij het rode doel richting het blauwe, en daarna terug. Verplaats de tee telkens voor nieuwe banen.

DE DISCS

- Driver (oranje) = vliegt het verst. Voor de eerste worp vanaf de tee.
- Mid-range (geel) = voor middellange worpen richting het doel.
- Putter (turquoise) = vliegt traag en recht. Voor korte worpen dicht bij het doel.
- Marker disc = kleine schijf om de plaats van je disc aan te duiden.
- Elke speler krijgt 1 driver, 1 mid-range en 1 putter. Onthoud goed welke disc van jou is!

DISCGOLF SPEL

- Alle spelers werpen om de beurt af vanaf de tee. Daarna gooit telkens de speler die het verst van het doel ligt.
- Gooi je volgende worp vanaf de plaats waar je disc ligt. Leg eventueel de marker disc net vóór je disc en raap je disc op.
- Een baan is uitgespeeld wanneer de disc in de mand ligt of in de kettingen blijft hangen. Een disc bovenop de mand telt niet.
- Puntentelling = tel per baan het aantal worpen. De speler met het laagste totaal na alle banen wint.

VEILIGHEID EN ONDERHOUD

- Gooi nooit wanneer er iemand in je werprichting of bij het doel staat. Vliegt een disc richting mensen? Roep dan luid “Fore!”.
- Blijf altijd achter de speler die gooit. Speel niet in de buurt van wegen, ramen of auto’s.
- Niet aan de doelen hangen of trekken. Laat natte doelen en discs drogen voor je ze opbergt.
- Tel bij het terugbrengen na: 2 doelen, 12 discs en 1 marker disc. Meld eventuele schade.

Spelsuggesties vind je op de volgende pagina!

EIGENDOM VAN RENT YOUR ADVENTURE

SPELSUGGESTIES

SPELEN MET DE DISCGOLFSET

Nieuw in discgolf? Begin met korte banen en gooi eerst enkel met de putter. Zo leer je snel de juiste techniek.

1. PARCOURS MET 9 BANEN

- Zet 9 banen uit door de tee telkens te verplaatsen: van links, van rechts, van dichtbij of van ver, achter een boom, ...
- Geef elke baan een par van 3 worpen. Wie eindigt met het minste aantal worpen, wint.

2. ROOD TEGEN BLAUW

- Twee teams, elk met een eigen doel. Zet de doelen 15 à 20 meter uit elkaar. De teams gooien om de beurt vanaf het midden naar hun eigen doel.
- Disc in de mand = 3 punten, disc raakt de kettingen of de mand = 1 punt. Het eerste team met 21 punten wint.

3. PUTTWEDSTRIJD

- Leg de marker disc op 3, 5 en 7 meter van het doel. Elke speler gooit zijn 3 discs vanaf elke afstand.
- Raak op 3 meter = 1 punt, op 5 meter = 2 punten, op 7 meter = 3 punten. Wie haalt de hoogste score?

4. DICHTST BIJ HET DOEL

- Elke speler krijgt 1 worp van ver. Wiens disc het dichtst bij het doel ligt, wint de ronde. In de mand = meteen gewonnen!

5. DUBBELS

- Speel in teams van 2. Beide spelers gooien, daarna kiest het team de beste disc. Van daaruit gooien beide spelers opnieuw.
- Ideaal om beginners en ervaren spelers samen te laten spelen.

6. D-I-S-C

- De eerste speler kiest een worp, bv. “met je andere hand” of “van achter de boom”. Mist de volgende speler, dan krijgt hij een letter.
- Wie als eerste D-I-S-C gespeld heeft, is uit. De laatste speler die overblijft, wint.

7. RONDJE ROND HET DOEL

- Leg 8 plaatsen in een cirkel rond het doel, op 4 à 6 meter. Gooi vanaf elke plaats tot je raak gooit en ga dan naar de volgende. Wie het rondje in de minste worpen afmaakt, wint.

8. KINDERVERSIE (vanaf 6 jaar)

- Laat kinderen van dichterbij gooien (5 à 10 meter) en enkel met de putter. Elke raak op de mand of de kettingen telt als punt.

Veel plezier!

EIGENDOM VAN RENT YOUR ADVENTURE