

## Discgolf Alptrider Sattel

Bahn Nr.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Länge in m	33	47	75	50	54	63	93	30	129	
Par	3	3	3	3	3	3	4	3	4	<b>Total</b>

## Übersichtsplan



## Grundregeln

1. Rücksichtnahme auf Spaziergänger, Mitspieler, Tiere, Pflanzen, Bäume 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 Abwurf 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 wird die Anzahl der Würfe notiert und es geht zur nächsten Bahn. Wer nach Beendigung aller Bahnen die wenigsten Würfe benötigt hat, hat gewonnen.

Benutzung auf eigene Gefahr, gutes Schuhwerk empfohlen.

