

Reeglid

Disc-Golfi mängitakse spetsiaalsete disc-golfi lend-taldrikutega. Mängu eesmärk on vähima visete arvuga tabada sihtmärki, milleks on disc-golfi korv. Visketehnikad on erinevad ning baseeruvad mängijate leidlikusel ja kogemusel.

Võitja on mängija, kes läbib raja minimaalseima visete ja karistuspunktide arvuga.

Head tavad

Mängijad peavad jälgima, et viske sooritamine ei tekitaks kellelegi vigastusi.

Mängijad peavad vastastikku jälgima viskeid, et vajadusel tuvastada lend-taldriku asukohta.

Prügi mahaviskamine on heade tavade vastu.

Heade tavade vastu eksija saab karistuspunkti kui temale on eelnevalt tehtud juba üks hoiatus kaasmängija(te) poolt.

Mängijate järjekord

Kohtunik jagab mängijatele punktikaardid. Esimese viske grupis teeb see mängija, kelle nimi on kantud esimesele väljajagatud punktikaardile.

Peale lahtiviskeid tiist sooritab järgmise viske korvi tabamiseks see mängija, kelle taldrik asub korvist kõige kaugemal.

Järjekord hakkab grupis vahelduma vastavalt tulemustele. Vähima visete arvuga korvi tabanud mängija teeb järgmisel rajal esimesena viske, järgnevad ülejäänud mängijad vastavalt viimastele rajatulemustele. Kui grupis on kaks võrdsete viskearvudega mängijat, siis viskab esimesena mängija, kes mängu algjärjestuses oli nimekirjas eespool.

Varustus

Mängus kasutatavad lend-taldrikud peavad vastama Professionaalse Disc-Golfi Assotsiatsiooni (PDGA) kehtestatud nõuetele.

Mõranenud või augulise taldriku kasutamine on keelatud.

Väikese diameetriga märkimis-taldriku(te)le peab olema kantud omaniku nimi või teda iseloomustav sümbol.

Märkimis-taldrikut kasutatakse ainult viske lõpp-punkti märkimiseks.

Avaviste tiist

Avaviske sooritamisel peab mängijal olema vähemalt üks puutekontakt tii alaga. Avaviset tehes ei tohi mängija tii alast üle astuda.

Viske lõpp-punkti mängimine

Viske järel ei tohi taldrikut liigutada enne kui tema asukoht on märgitud märkimis-taldrikuga. Märkimis-taldriku tuleb asetada lebava taldriku korvi poolse serva vastu.

Rajatakistused

Mängijal on keelatud mistahes rajatakistuste liigutamine, vahetamine, painutamine jne.

Lennukatkestus

Kui taldrik tabab lennul looma või inimest, siis viske lõpp-punktiks arvestatakse taldriku maandumiskoht.

Aut

Audiks loetakse taldriku täielikku väljumist rajapiiretest. Kui taldrikut löikab kasvõi osaliseltki rajapiir, siis arvestatakse taldrik rajapiiridesse.

Kadunud taldrik

Taldrik loetakse kadunuks kui mängija ei ole tema asukohta tuvastanud kolme minuti jooksul.

Kõik mängijad peavad aitama taldrikut otsida.

Taldriku kaotanud mängija saab ühe karistusviske.

Viskekorraldused

Rajale kantud nooletähisega viskekorraldused näitavad mängijale, millisest suunast peab taldrik korvile lähenema.

Valest suunast visanud mängija saab ühe karistusviske, mille ta peab sooritama kaardile märgitud alalt.

Tabamus korvi

Korvi tuleb tabada viskega ning tabamus loetakse õnnestunuks kui taldrik maandub korvi või jääb osaliselt toetuma korvile.

Punktiarvestus

Esimene viskaja märgib ka kõikide mängijate esimese raja visketulemused. Peale seda võivad mängijad jagada omavahel punktikaartide täitmist.

Allikas: www.frisbee.ee