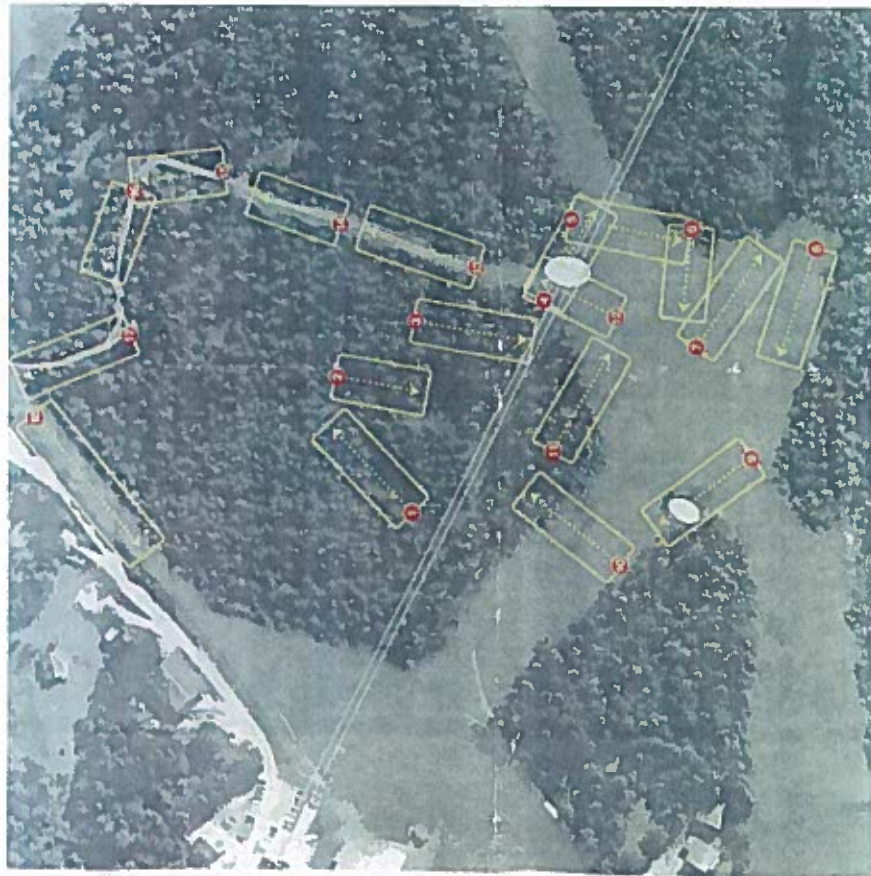


# SCOREKARTE - FRISBEEGOLF WAGRAIN



- Regel 1** Das Ziel des Spiels ist einen Kurs (9- oder 18 Bahnen) mit so wenig als möglichen Wurfen zu durchspielen. (analog Golf oder Bahngolf)
- Regel 2** Jede Bahn besitzt eine Abwurfstelle (Nummertafel und Balken) und ein Ziel (Auffangkorb). Eine Bahn ist beendet, wenn die Scheibe im Korb liegt
- Regel 3** Jede SpielerIn hat sich vor(!) dem Wurf zu vergewissern, dass nichts und niemand gefährdet wird (z.B. die Bahn kreuzt).
- Regel 4** Rücksichtnahme auf Spaziergänger, Mitspieler, Tiere, Pflanzen, Bäume und alle anderen Einrichtungen des Kurses hat Vorrang.
- Regel 5** Gestartet wird vom Abwurf. Weitergespielt wird von dort, wo der eigene Wurf gelandet ist.
- Regel 6** Es kann die Scheibe gewechselt werden oder nach markieren der Lage (z.B. mit Mini-Disc) mit der gleichen Scheibe weitergespielt werden.
- Regel 7** Alle SpielerInnen bleiben hinter der weitest entfernten Scheibe bis von dort aus weitergespielt wurde. Bei der Suche nach Scheiben helfen alle mit. Es kann hilfreich sein eine MitspielerIn zur Beobachtung voraus zu schicken.
- Regel 8** Es fängt immer die/der SpielerIn an, die/der auf der vorherigen Bahn am wenigsten Würfe gebraucht hat.
- Regel 9** Nach dem Abwurf spielt weiter, wer am weitesten vom Ziel entfernt liegt - egal mit dem wievielten Wurf.
- Regel 10** Nach dem Treffen des Ziels werden die Anzahl der Würfe notiert und es geht zur nächsten Bahn.

## SPIELER NR. 1

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

## SPIELER NR. 2

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

## SPIELER NR. 3

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

## SPIELER NR. 4

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

## SPIELER NR. 5

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18

entwickelt von andreas emberger  
kursdesign von johannes petz