

Discgolfpark Schmitten



REGEL 1 / RÈGLE 1

Rücksichtnahme auf Spaziergänger, Mitspieler, Tiere, Pflanzen, Bäume und alle anderen Einrichtungen. Wir hinterlassen auf dem Gelände keinen Abfall.
Respect des promeneurs, des autres joueurs, des animaux, des plantes, des arbres et de toutes les autres installations. On ne laisse pas de déchets sur le terrain.

REGEL 2 / RÈGLE 2

Jeder Spieler hat sich vor (!) seinem Wurf zu vergewissern, dass nichts und niemand seine Bahn kreuzt, wenn er werfen will.
Chaque joueur doit s'assurer avant (!) son lancer que rien ni personne ne croise sa trajectoire lorsqu'il s'apprête à lancer.

REGEL 3 / RÈGLE 3

Gestartet wird vom Abwurf aus. Weitergespielt wird von dort, wo dieser Wurf gelandet ist. So geht es weiter bis zum Ziel.
Le départ est fait depuis le point de lancer. Le jeu se poursuit à partir de l'endroit où le lancer a atterri. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'au but.

REGEL 4 / RÈGLE 4

Es fängt immer der Spieler am Abwurf einer Bahn an, der auf der vorherigen Bahn die wenigsten Würfe benötigt hat.
C'est toujours le joueur qui a utilisé le moins de lancers sur le parcours précédent qui commence à la remise en jeu d'un parcours.

REGEL 5 / RÈGLE 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.
Après le premier lancer, le joueur le plus éloigné de la cible continue à jouer, même s'il a besoin de quelques lancers de plus que ses coéquipiers.

REGEL 6 / RÈGLE 6

Nach dem Treffen des Ziels ist die Bahn beendet und die Anzahl der benötigten Würfe wird notiert. So werden alle Bahnen des Kurses in vorgeschriebener Reihenfolge absolviert. Wer nach Beendigung aller Bahnen die wenigsten
Une fois la cible atteinte, le parcours est terminé et le nombre de lancers nécessaires est noté. Ainsi, tous les parcours du cours sont effectués dans l'ordre prescrit. Celui qui, après avoir terminé tous les parcours, a le moins de lancer l'emporte