

Parcoursplan Hindenburgpark/Ingolstadt

Grundgedanke und Vorgehensweise bei der Bahnenintegration in einen städtischen Park:

Die oberste Regel bei der Planung einer Discgolf-Anlage ist, die Natur zu schützen und die Bahnen in vorhandene Geländestrukturen unter Wahrung der Sicherheitsaspekte in einem Rundkurs zu planen.

Dabei soll die Anlage für die Nutzer attraktiv, verständlich, ohne lange Wege zwischen den Bahnen, nutzbar bei hoher Nutzungsfrequenz, selbständig zum Mitmachen auffordernd und für Spielgruppen jeden Alters zu bewältigen sein.

Die vorgestellte Planung im Hindenburgpark ist besonders interessant für Neulinge und Spieler jüngerer Alters. Erschwert werden können einzelne Bahnen durch gesperrte Bereiche, die jedoch betretbar sind. So kann man dort landende Wurfscheiben wieder an sich nehmen und regelkonform von der Grenze zu dieser Zone weiterspielen.

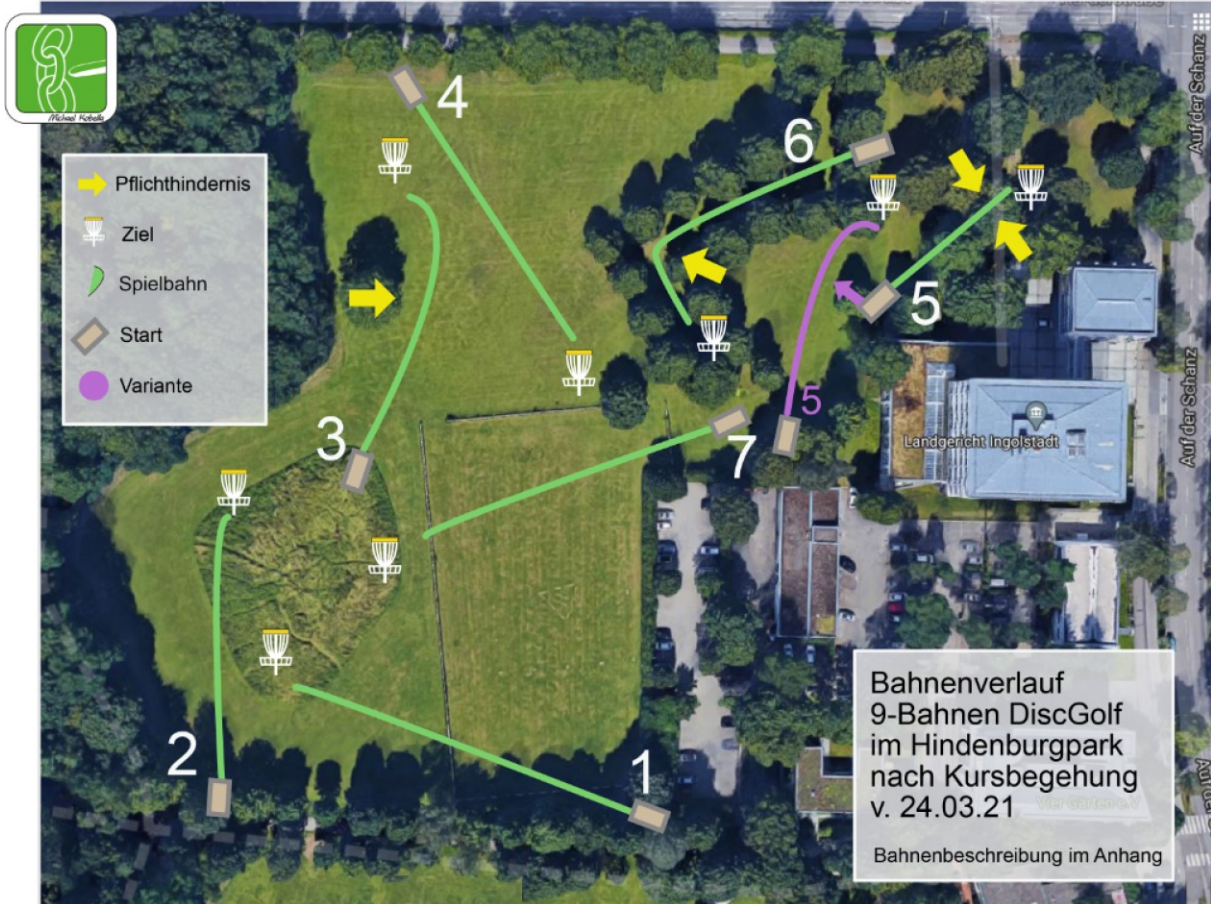
Alle offiziellen Wege und alle Bereiche dahinter werden als gesperrte Bereiche ausgewiesen. Die Bahnenführung wird so gelegt, dass Wege nicht gekreuzt werden. Erfahrungsgemäß fühlen sich regelmäßig nutzende Spieler dem Erhalt und der Pflege der Anlage verpflichtet. Hier können Stadt und Nutzer voneinander profitieren.

Mögliche Planungs- und Gestaltungsoptionen:

Es gibt Discgolf-Anlagen mit variablen Korbpositionen und 2 oder 3 Abwurfpositionen für eine Spielbahn. Auf der Spielbahnbeschreibung (Tafel), die am Tee (Abwurf) angebracht ist, wird die Position des Ziels variabel angezeigt. Hier sind Bodenhülsen eingelassen und die Körbe können regelmäßig umgesetzt werden (ähnlich wie Klettergriffe in der Kletterhalle oder die Lochpositionen am Golfplatz).

Für längere Spielbahnen oder schwierig für Anfänger zu meisternde Abwurfpositionen kann man einen alternativen Startpunkt anbieten.

Die relativ kurze Bahn 8 Richtung Hetschenweiher Biotop kann als „Inselbahn“ gespielt werden, damit sie auch für erfahrenere Spieler interessant ist (Beschreibung zu Bahn 8 siehe unten)



Bahn 1:

Der Abwurf wird zum Ziel ausgerichtet. Der Weg und der Bereich dahinter wird als „Out of Bounds“ („OB“, wie „Aus“ beim Golf) bezeichnet. Nach einem Wurf in das gesperrte Gelände wird vom Rand des OB mit einem addierten Strafwurf weitergespielt. Der Korb wird links oben auf dem Hügel platziert und bedarf einer gefühlvollen Annäherung. Nicht getroffene Zielwürfe rollen gern den Hügel hinunter.

Bahn 2:

Vom Wegrand wirft man über die freie Fläche bis knapp hinter den Hügel (gegebenenfalls ist das Areal von einem Spotter aus Sicherheitsgründen zu beobachten). Dort empfiehlt sich eine interessante Korbblösung zur innovativen Kursgestaltung. Der Korb wird durch eine längere Mittelstange erhöht. Diese kann so hoch sein, dass der Korb vom Abwurf aus betrachtet genau auf der Kuppe zu stehen scheint.

Bahn 3:

Erhöht stehend auf dem Hügel hat man freie Sicht auf das Spielfeld und muss in einem Bogen rechts um die Platane, die als Pflichthindernis auf der Abwurftafel markiert ist, zum Ziel werfen. Der Korb ist mit Abstand zur Straße und zum Blüh-streifen platziert.

Bahn 4:

Vom Fußweg der Harderstraße entlang ist es nicht weit zum Abwurf. Von dort wird über das freie Feld in Richtung auf den Hubschrauberlandeplatz geworfen. Der Korb steht rechts zum Baum mit 10 Meter Abstand zum Zaun. Hinter dem Zaun gilt die „Aus“-Regel.

Bahn 5:

Weiter geht es in der Nähe des Landgerichtes in einer kurzen, aber engen und durch Pflichthindernisse erschwerten Bahn (zwei Varianten in Abhängigkeit, ob eine Nutzung des Grundstücks des Freistaates Bayern, welches außerhalb des Glacisvertrages liegt, gestattet wird).

Bahn 6:

Zurück in Richtung Hubschrauberlandeplatz führt eine sogenannte „Dogleg-Bahn“, deren Spielverlauf nach knapp 60 Metern wegen eines weiteren Pflichthindernisses einen Linksknick aufweist. Es ist ein schwieriger, weil flacher und extrem gerader Wurf durch eine beeindruckende Baumreihe erforderlich, damit der Zielkorb in einem weiteren Wurf erreichbar ist.

Bahn 7:

Diese Bahn führt zurück in Richtung Schlittenberg zum Korb, der auf dem südlichen Rand steht. Die „Aus“-Regel kann wie bei Bahn 1 ausgeführt werden. Anfänger könnten auch rechts herum spielen, um Strafwürfe zu vermeiden.

Bahn 8:

Nach kurzem Fußweg zurück Richtung "Start" wirft man an der „Inselbahn“ in Richtung Hetschenweiher. Um den Korb kann eine Zone eingerichtet werden, die mit dem ersten Wurf im Idealfall zu treffen ist. Bei Erfolg wird von dort aus weitergespielt. Bleibt die Scheibe nicht in der Zone liegen, spielt man vom Rand der Zone mit Strafwurf weiter. Die „Inselzone“ wird durch eine Markierung, die noch näher zu definieren ist, wahrnehmbar.

Bahn 9:

Die letzte Bahn führt vom Hetschenweiher weg diagonal zum Korb am südlichen Rand der Wiese. Durch die Positionierung von Abwurf und Korb ist ein ziemlich genauer und relativ gerader Wurf erforderlich.

Übungskorb:

Es wird vorgeschlagen, einen weiteren „Puttingkorb“ – etwa zwischen den Abwürfen von Bahn 8 und Bahn 1 oder gegenüber des Abwurfes von Bahn 2 – aufzustellen, an dem unabhängig vom Spielbetrieb auf den Parcoursbahnen geübt bzw. sich erwärmt werden kann.

In Nähe zum Abwurf von Bahn 1 bzw. zum Übungskorb sollte auch die Infotafel (siehe unten) mit Hinweisen zur Sicherheit, zu den Spielregeln, zur Discgolfetikette und zum Haftungsausschluss stehen.

Beispiel:

Bahntafel Bad Wörishofen



Beispiel:
Infotafel Text Schwabmünchen

DIE SPIELIDEE



Disc Golf ist eine moderne Variante des Golfspiels. Mit Frisbeescheiben oder speziellen Golf-Discs wird hierbei ein Hindernisparcours durchspielt. Dabei wird immer von der Position weitergespielt, an der die Frisbee liegen geblieben ist.

Das Ziel, der Disc Golf Korb, sollte dabei mit so wenigen Würfen als möglich erreicht werden. Eine Scheibe gilt als „eingelocht“, wenn sie in den Ketten oder in der Auffangschale darunter liegen bleibt.

Wer die gespielten Bahnen mit der geringsten Wurfanzahl gemeistert hat, ist der Sieger.

DIE WICHTIGSTEN SPIELREGELN

Sicherheit:

Vor dem Wurf muß man sich vergewissern, dass niemand die Flugbahn der Scheibe kreuzen wird.

Es darf erst geworfen werden, wenn die Spielbahn absolut frei ist.

Keiner darf näher zum Ziel stehen als der werfende Spieler.

Jeder Spieler haftet für Personen- oder Sachschäden.

Spielreihenfolge:

Es ist immer der Spieler an der Reihe, dessen Scheibe am weitesten vom Ziel entfernt ist.

Dabei muß von der Stelle weitergeworfen werden, an der die Frisbee liegen geblieben ist.

An der nächsten Bahn startet der Spieler mit dem besten Ergebnis als Erster.

Wertung:

Die Anzahl der Würfe werden von jedem Spieler selbst mitgezählt und nach einer beendeten Bahn in die Scorekarte eingetragen. Sieger ist der Spieler, der am Ende aller gespielten Bahnen die niedrigste Wurfanzahl benötigt hat.

Gesperrte Bereiche (Aus oder Out of Bounds):

sind auf den Abwurf tafeln gekennzeichnet und begrenzen das Spielfeld. Verlässt die Scheibe die Spielbahn, wird von der Stelle weitergespielt, an der sie die „Aus-Linie“ gekreuzt hat.

Es wird ein Strafwurf auf der Scorekarte dazu addiert.

Wasserhindernisse:

Alle Bachläufe und Teiche werden wie ein gesperrter Bereich (OB) behandelt. Hat die Scheibe keinen Kontakt zum Ufer oder ist vollständig von Wasser bedeckt, erhält man einen Strafwurf.

Hinweis: Nicht alle Frisbees schwimmen. Gegebenenfalls diese Bahn auslassen.

Rücksichtnahme:

Beim Spiel muss Rücksicht auf Menschen, Tiere, Bäume, Pflanzen und alle Gegenstände dieses Parks genommen werden. Haltet den Parcours sauber!

Die Nutzung des Disc Golf Parcours ist kostenlos und erfolgt auf eigene Gefahr.



Viel Spaß beim Disc Golf !

Beispiel:
Bilder Fangkörbe



Beispiel:
Bilder Abwurfstellen

