

Frisbeegolf

PELIOHJEET

PELIN IDEA

Ideana on heittää liitävää kiekkoa maalikoriin mahdollisimman vähin heitoin. Heittojen määrä merkataan ylös jokaiselta väylältä. Lopussa heitot lasketaan yhteen ja pienin tulos voittaa.

KARTTA

Radan alussa on usein aluekartta, josta näkee väylien lukumäärän ja sijainnin. Radalla väylät on numeroitu ja ne on tarkoitus pelata järjestyksessä.

Jokaisen väylän aloituspaikalla eli tiillä on yleensä:

1. Vihreä tekonurmialusta, jolta avausheitto heitetään.
2. Väylätaulu, josta ilmenee maalikorin sijainti ja etäisyys, väylän kulku, kierrettävät esteet sekä heittojen ihannemäärä eli par-tulos.

Esimerkki frisbeegolf-väylästä



PELIN ALOITUS

Peli alkaa ensimmäisen väylän avauspaikalta. Aloittajan voi päättää yhdessä tai arpoa. Jokainen heittää avausheiton vuorollaan, jonka jälkeen siirrytään kiekkojen luokse. Heittoa jatketaan siitä, mihin kiekko edellisellä heitolla pysähtyi. Kauimpana korista oleva pelaaja heittää ensimmäisenä. Yksittäinen väylä on suoritettu, kun frisbee osuu maalikoriin. Jokainen laskee omien heittojensa määrän.

Varmista aina, ettei edessä ole muita pelaajia, kun heität. Sopiva ryhmän koko on 2–4 pelaajaa. Hengästyttävän hauskoja pelihetkiä!



HEITTÄMINEN



Rystyheitto: heittokäsi lähtee takaa. Kylki osoittaa heittosuuntaan ja heittokäsi tuodaan eteen läheltä kehoa ja vartaloa kiertäen. Heiton lopussa ranne lukitaan.



Kämmenheitto: isoin ero rystyheittoon on se, että kämmenheittoon voima tulee enemmän ranteesta ja sormista. Heittoon lähdetään kyynärpää edellä.

Valokuvat: Mika Nurmisen arkisto

Pelisovelluksia

VAIHTUVA MAALI

Tavallisen pelin säännöt. Valitaan jokin maalikohde kuten tolppa, kivi tai puu. Väylän voittaja saa aina päättää seuraavan maalikohteen. Väyliä määrää voidaan sopia. Paikkana esim. metsän reuna tai rauhallinen puisto. Sääntöjä voi myös soveltaa, esim. joka väylän voittaja saa yhden pisteen ja eniten pisteitä kerännyt voittaa pelin.

FRISBEEGOLF MAASTOSSA

Tavallisen pelin säännöt. Tehkää maastoon rata, johon merkitään maalikohteet. Maalikohteita voivat olla vaikka roikkuvat vanteet, jätessäkit, narulla rajatut alueet tai muut esineet. Pyrkikää siihen, että aloituspaikan ja maalikohteiden välissä on luonnollisia esteitä kuten puita, pensaita tai pusikoita, jotka pitää kiertää. Tavoitteena on kiertää rata mahdollisimman vähillä heitoilla. Heittoa jatketaan paikasta, johon peliväline on laskeutunut edellisen heiton jälkeen.