



Disc golf'i pargi radadel kehtivad reeglid.

Kõikjal pargis olev asfalttee ja selle taga asuv maa on piiridest väljas oleva ala (**OB - inglise k. out of bounds**).

3. rajal on piiridest väljas oleva ala . OB alaks on korvist edasi, sinise lindi taga olev ala.
4. rajal on OB alaks lahtiviske alast ehk tiist ja korvist vasakule jääv sinise lindi taga olev ala.
10. rajal on OB alaks võrkaia taga olev maa, mis ulatub tiist vasakule asfaldini ja tiist paremal kuni märgitud kuuseni. OB piir kuusest läheb korvi suhtes täisnurga all asfaldi suunas.
11. rajal on OB alaks võrkaia ja asfaldi taga olev maa, samuti on OB alaks asfalttee.
12. rajal on OB alaks asfalttee ja selle taga olev maa.
13. rajal on OB alaks asfalttee ja selle taga olev maa.
17. rajal on OB alaks võrkaia taga olev maa, mis ulatub korvist vasakule puudeni ja korvist paremal puudeni.
18. rajal on OB alaks tiist vasakule sinise lindi taha jääv maa ning enne korvi paiknev sinise lindi sees oleva ala.

Ketta sattumisel OB alasse **jätkatakse mängu punktist**, kus ketas väljus OB alasse, märkides kettaga või markeriga viskekoha OB ala piirist 90 kraadise nurga alla ühe meetri jagu raja sisse.

Üldised reeglid.

1. Viskejärjekord on alguses vastavalt skoorkaartile märgitud järjestusele. Peale esimese raja läbimist kogu grupi poolt, muutub viskejärjekord. Esimesena viskab alati eelmisel rajal parima tulemuse sooritanud mängija, järgneva viske teeb paremuselt järgmine mängija jne. Võrdse tulemuse puhul vaadatakse eelnevaid tulemusi, kuni saab selgeks paremusjärjekord. Juhul kui ikka on võrdne seis, visatakse vastavalt skoorkaartide järjestusele.
2. Peale esimest viset viskab alati mängija, kes on korvist kõige kaugemal, olenemata sellest, mitu viset ta teiste mängijatega võrreldes rohkem teeb. Näiteks juhul, kui mõnel mängijal õnnestub esimese viskega korvi alla saada, ootab tema oma järjekord niikaua, kui tema on korvist kõige kaugemal.
3. Vise peab toimuma alati sealt, kuhu ketas pidama jäi ja koht on vastavalt reeglite järgi markeri või teise kettaga tähistatud. Mängija üks kehatoetuspunkt peab jääma markeri või ketta taha, olles sellest maksimaalselt 30cm kaugusel.
4. Viske ajal on keelatud viskaja häirimine igasuguste segavate helide ja liigutuste tegemisega. Juhul kui selline tegevus häirib, võib mängija teha segajale hoiatuse. Peale hoiatuse saamist võib segajat järgneval korral karistada ühe viskega juhul, kui kogu grupp kinnitab segava tegevuse toime panemist.
5. Kettas loetakse kadunuks, kui mängija on jõudnud sellesse punkti, kuskohas ketast viimati nähti ja kettaotsimisega on möödunud kolm minutit. Ketast aitavad otsida kõik grupi liikmed. Ketta kaotuse puhul viskab mängija viimasest viskekohast uuesti ja lisab oma tulemusele ühe karistusviske juurde.
6. Ketta jäämisel puu otsa tõmmatakse kettast mõtteline joon otse alla maapinnale ja sealt toimub järgmine vise.
7. Kui ketas jääb piiridest välja, siis jätkatakse mängu sealt, kus viimati ketas piiridest välja läks. Sellelt kohalt tullakse ühe meetri jagu piirjoonest rajale tagasi, 90 kraadise nurga all piirjoonest. Mängija jätkab mängu ja saab ühe karistusviske.
- Raja piirjooneks on asfalttee serv või sinise lindiga tähistatud piirkond. Juhul kui ketas on kasvõi 1mm jagu asfaldi servast sissepoole või üle lindi, loetakse ketas rajal olevaks ja mängija jätkab mängu tulles 1 meetri jagu piirist sissepoole analoogselt eelmises lauses kirjeldatuga, mängijale ei lisata antud olukorras karistusviset.
8. **Mängija peab alati jälgima, et ta ei ohustaks pargis liikuvaid inimesi.** Viskekohast halva nähtavuse ja reaalse ohu korral, peab grupp saatma alati ühe mängija ette vaatama, kas visked sooritatakse ohutult. Eriti ettevaatlik tuleb olla kaardil hüüumärgiga tähistatud jooksuradade juures. Vajaduse korral tuleb viskajat teavitada rajal liikuvatest inimestest või inimesi nende poole tulevast kettast.
9. Skoorkaarte märgivad kõik mängijad, tehes seda omavahel võrdne arv kordi, kuni kõik visked on sooritatud ja tulemused kaardile märgitud.
10. Peale ringi lõpetamist loeb iga mängija oma visked skoorkaardilt kokku, liites kõigi radade tulemused ja märgib saadud summa vastavasse kohta skoorkaardil.