**Taldrikugolf** (inglise keeles *disc golf*, eesti keeles ka **kettagolf**) on [mäng](http://et.wikipedia.org/wiki/M%C3%A4ng), mille eesmärgiks on visata lendav taldrik võimalikult väheste visetega spetsiaalsesse korvi. Taldrikugolfi mängitakse umbes 40 riigis üle maailma.

**Reeglid**
Taldrikugolfi reeglid on üsna sarnased tavalise golfi reeglitele. Iga rada alustatakse spetsiaalselt alalt, mida nimetatakse [**tiiala**ks](http://et.wikipedia.org/wiki/Tii). Tiiala (tii kast) võib olla valmistatud mitmesugustest materjalidest. Nõmme DiscGolf Park rajal on tiialad märgistatud kunstmuruga, millest ei tohi ketta lahtilaskmise hetkel üle astuda.

Maandunud ketta tagant sooritatakse järgmine vise. Viskab mängija, kelle ketas on korvist kõige kaugemal (tiialale kõige lähemal) ning **kettast keegi mööda ega ette ei lähe**!
Kui keegi on kettast eespool, siis ketast **ei visata** ja oodatakse raja vabanemist.

Rada loetakse läbituks siis, kui kõik mängijad on oma ketta korvi visanud.

**Võistlustel** jaotatakse mängijad 3-4-liikmelistesse rühmadesse. Esimene vise tiialalt tehakse järjekorras, mis on märgitud skoorkaardile. Järgmistel radadel viskab esimesena mängija, kelle eelmise raja tulemus oli kõige väiksem. Mängu võidab mängija, kes läbib raja väikseima visete arvuga.

Taldrikugolfis on kasutusel kolm põhilist viset - putt ehk lähivise, eestkäsi ja tagantkäsi.
Pikad visked ehk *drive*'id jagunevad **eestkäeks** ja **tagantkäeks**. Nende põhiline vahe on ketta lennul.
Eestkäe puhul kaldub ketas loomuliku pöörlemise tõttu paremale, tagantkäe puhul vasakule. (Vasaku käega visates pöörleb ketas teistpidi ning kaldub vastupidises suunas.)
**Putt**i ehk lähiviset kasutatakse korvi viskamiseks ja korvile lähenemiseks. **Putt on vaieldamatult mängu tähtsaim osa**, sest halb putioskus tähendab visete kaotamist ka korvi lähedal.

**Erijuhud**
**Ketas läheb kaotsi:** ketas loetakse kadunuks kui mängijate grupp on ühiselt otsinud ühe mängija ketast kolm minutit. Sel juhul jätkab mängija sealt, kus ketast viimasena nähti ja lisatakse viskaja tulemusele juurde üks karistusvise.
**Ketas jääb puu otsa:** ketta asukohast puul tõmmatakse sirgjoones mõtteline joon otsejoones alla maapinnale ja sealt toimub järgmine vise.

**Skoorkaardile** märgitakse visete arv, millega saadi ketas korvi.

Mängu võitjaks on see, kes väikseima visete arvuga läbib etteantud raja.

Nõmme DiscGolf Park rada koosneb 21 korvist, PAR 67.

**Toredat mängimist soovib Nõmme Seikluspark!**

Soovid õppida paremini mängima?

Disc golfi **koolituse** kohta leiad rohkem infot: http://nommeseikluspark.ee