

Tipps und häufige Fragen 1

Mandos

Die Scheibe darf niemals die gedachte Wand aus Luft berühren, oder durchbrechen. Auch nicht wenn sie zurück rollt, nach dem ihr schon am Mando vorbei wart, oder sie nur für eine Millisekunde die Linie überschreitet. [PDGA 804.01](#)

OB

Neu in diesem Jahr: Fliegt eine Scheibe sichtbar ins OB dann gilt sie nun nicht mehr als „Verloren/Lost“. Das bedeutet, keine 3 Minuten um zu suchen und niemand ist zum Suchen verpflichtet!
Steht also bereits ein Flight hinter euch am Tee, dann seid ihr verpflichtet, zeitnah weiter zu spielen. [PDGA 805.03.G](#)

Habt im Hinterkopf, dass wir 90 Spielende auf 21 Bahnen sind und dazu noch einige 5er Flights dazwischen haben. Seid also ruhig, aber auch bestimmt in eurem Spiel.

Wind

So wie es im Moment aussieht, wird es doch ein bisschen mehr Wind geben. Der Wind folgt auf dem Kurs meist sehr gut dem Gelände. Es gibt also viele geschützte Stellen, wo man ihn nicht spürt. Die Spitzen der Bäume verraten euch aber, ob er da ist oder nicht. Die Richtung ist allerdings auch gerne mal sprunghaft im verworrenen Garten.

Wald

Es liegt noch viel Laub rum. Spottet lieber einmal zu viel, bevor ihr eine Scheibe verliert.

Tipps und häufige Fragen 2

Bahn 2 (Hazard Insel) [806.05](#)

- Für einen Strafpunkt muss die Scheibe vollständig von Hazard umgeben sein.
- Es kann nur eine Strafe geben (die höchste [801.02.I](#)) - sie können sich nicht addieren. Wenn ihr ins OB fliegt und eure Lage im Hazard markieren müsst, dann gibt es nur eine Strafe.
- Im Hazard darf man stehen. Wer also am Rand im Kreis liegt, der darf KEINEN Meter nehmen. Die Scheibe darf nicht bewegt werden.
- Ja, wenn du wieder ins Hazard puttest, bekommst du wieder einen Strafpunkt.

Bahn 3 (Bergauf Kurve)

- Wenn die Scheibe hinter das Netz am Korb rollt, darf man es nicht beiseite machen.

Bahn 4

- Nicht auf die Kisten klettern. So fest sind sie nicht.
- Wenn was umkippt – selbst richten, oder TD melden.

Bahn 9 (Rechts Kurve in den Busch)

- Stecken wir noch Fähnchen am Tee, welche dann als Abwurflinie gelten. (Weil Anlauf vielleicht zu kurz/unangenehm.)

Bahn 18 (Flo-Ace)

- Wenn ihr ins OB fliegt, dann dürft ihr straffrei nach hinten gehen. Dazu markieren, 1 m vom letzten Punkt, und dann nach hinten in der Linie zum Korb.

Nutzt die Funktion der Udisc- bzw. PDGA-Scoring-App. Dort könnt ihr die Regeln nach Stichworten durchsuchen und euch ggf. Klarheit verschaffen. Oder Fragt die KI, z.B. „PDGA Regel Scheibe ins OB“ – mit logischen Konstrukten wie den Spielregeln funktioniert das recht gut und es verpackt euch die Information vielleicht auch etwas verdaulicher.