

Caddybook

1. Seepark Open 2025

presented by

DG Lakers Lünen e.V.



A yellow disc golf basket with a metal cage and chains is visible on the left side of the image. The background is a blurred green field with trees.

Vorwort

Wir freuen uns, Euch zu den ersten Seepark Open begrüßen zu dürfen! Nach einer langen Pause freuen wir uns riesig, Euch alle hier zu sehen und gemeinsam ein unvergessliches Event zu erleben. Ein besonderen Dank gilt unseren fleißigen Helfern, unseren großzügigen Sponsoren sowie der Stadt und dem Team vom Stadtgrün, die dieses Turnier möglich gemacht haben. Lasst uns zusammen einen tollen Tag voller Spannung und Spaß genießen!

Mit freundlichen Grüßen!

Kevin Fischer - Turnierdirektor

Peter Fischer - Co-Turnierdirektor

Zeitplan

Samstag

Westfalen Tour 25

Sonntag

08:30-09:00 Anmeldung & Warm Up

09:00-09:15 Playersmeeting

09:30 Tee off - Runde 1

12:00-12:45 Mittagspause

13:00 Tee off - Runde 2

16:00 Siegerehrung

Turnierwebsite:

<https://lakersluenen.de/>

Scoring: turnier.discgolf.de

Turnierdirektor

Kevin Fischer

fischer.kevin.1990@web.de

+49 176 62479675

Wichtige Infos

Turnierbüro:

Seepark Café

Schwansbeller Weg 100; 44532 Lünen

Parkplatz:

0,8km 11min Fußweg (begrenzt)

Preußenstr. 187; 44532 Lünen

0,8km 10min Fußweg (begrenzt)

Preußenstr. 139 - Preußenstr. 167
(Parkstreifen); 44532 Lünen

1,2 km 17min Fußweg

Schwansbeller Weg 7a; 44532 Lünen

St. Marien Hospital:

Altstadtsraße 23; 44532 Lünen

Notfallapotheke: [Aponet.de](https://www.aponet.de)

Medizinischer Notdienst: 116117

Wichtige Infos

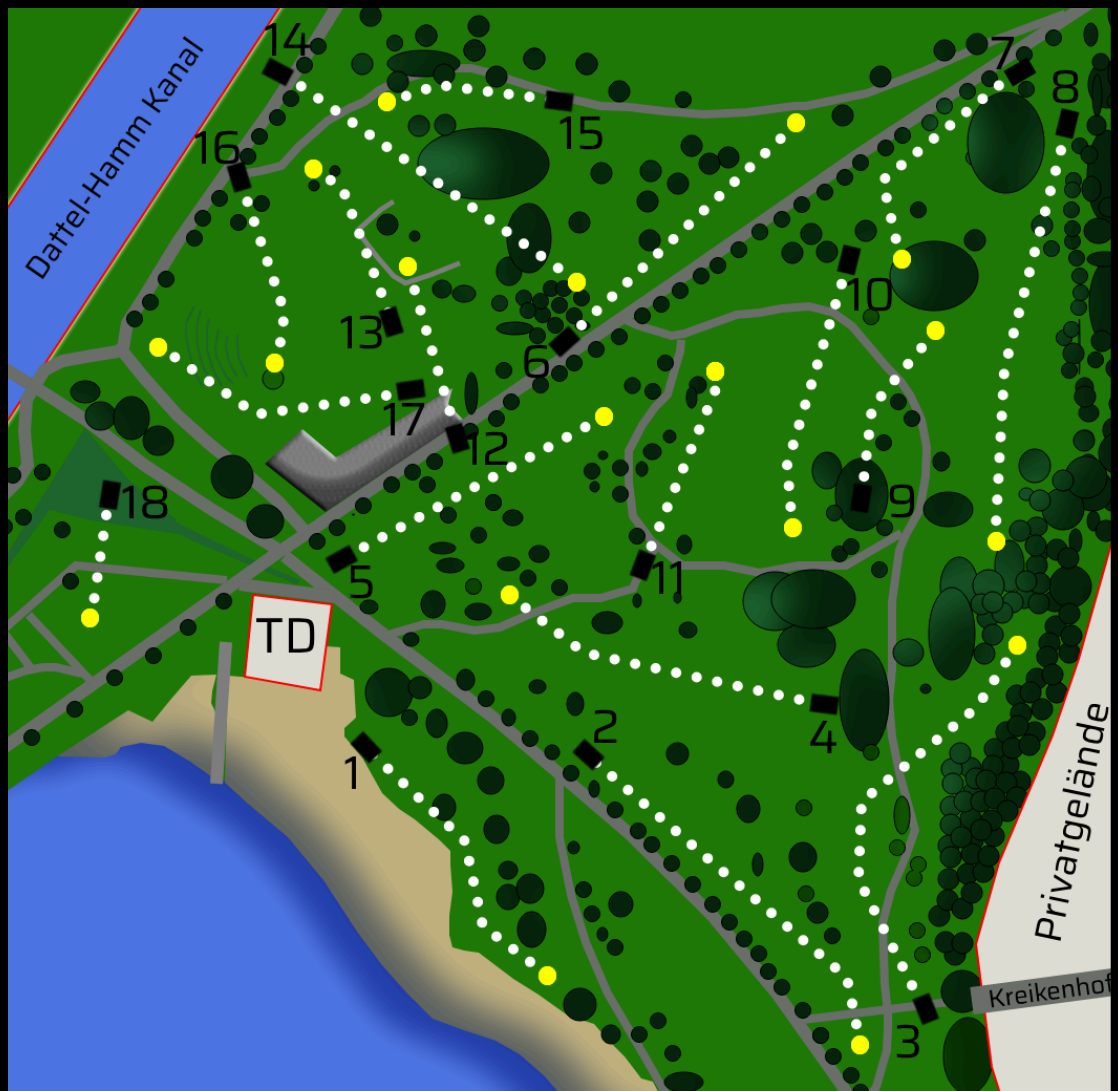
Während des gesamten Turnierbetriebs ist der Konsum von Alkohol und Betäubungsmittel verboten!

Von Anmeldung bis Siegerehrung!

Das Rauchen von Zigaretten, Zigarren oder E-Zigaratten/Vapes ist ab 2 Minuten Pfiff bis Abgabe Scorecard Verboten!

Eine Missachtung dieser Verbote wird mit der sofortiger Disqualifikation geahndet.





Bahn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Front 9
Länge	99	131	145	115	102	96	85	138	63	974
Par	3	4	4	3	3	3	3	4	3	30

Bahn	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Back 9
Länge	93	75	56	60	117	75	72	91	42	681
Par	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27

Bahnen	Länge	Par
18	1655	57

Bahn 1

Par 3

99m / 325ft

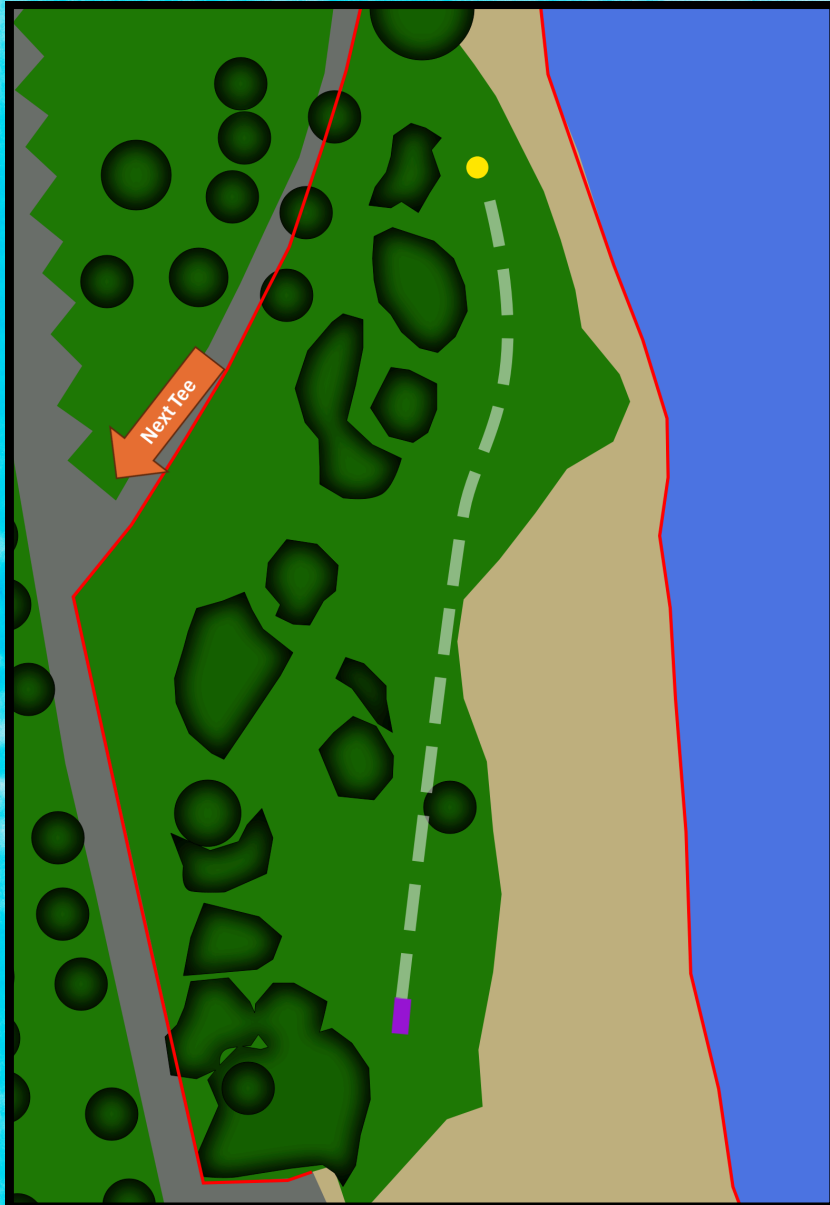


OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von
der Position
weitergespielt, wo die
Scheibe die Bahn
verlassen hat



Bahn 2

Par 4

131m / 430ft



OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die Strafzone, wird mit einem Strafwurf von der Position weitergespielt, wo die Scheibe die Bahn verlassen hat

Insel

OB

(Rote Linie)

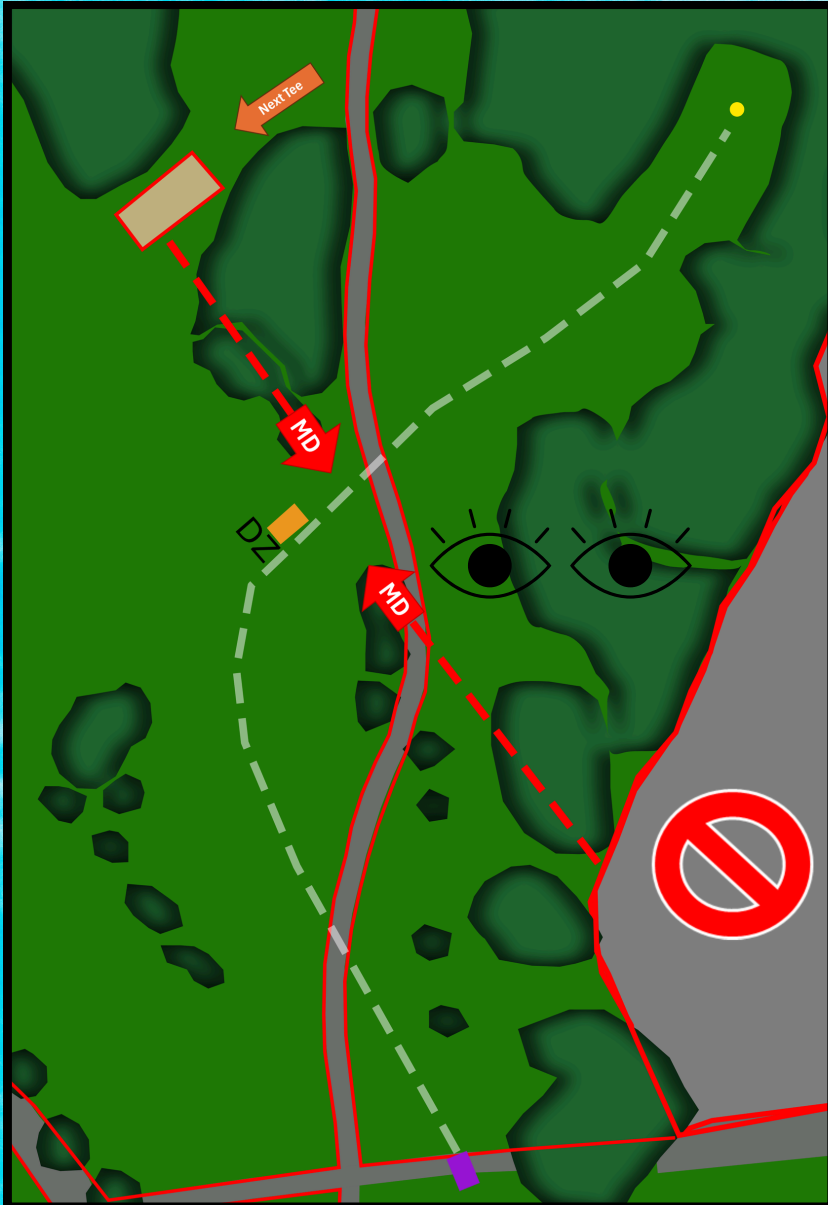
(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die Strafzone, wird mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt!

Bahn 3

Par 4

145m / 476ft



OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die Strafzone, wird mit einem Strafwurf von der Position weitergespielt, wo die Scheibe die Bahn verlassen hat

Mando

(Regel 804.01)

**Pflichthindernis in
Pfeilrichtung umspielen!
Beim Verfehlen des
Mandos wird von der
Dropzone mit Strafwurf
weitergespielt!**

Spotter

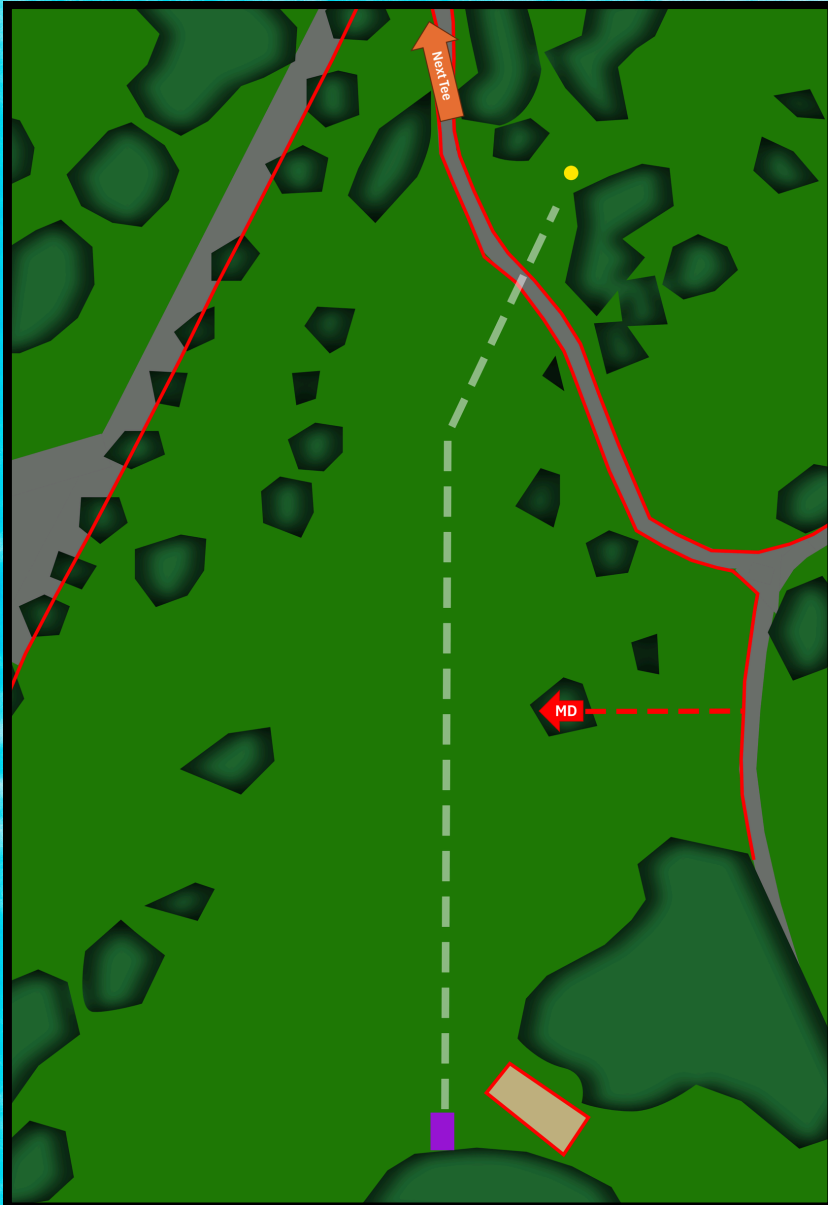
Spotten erforderlich!

Sofern kein Spotter
vorhanden, einer aus
dem Flight spotten

Bahn 4

Par 3

115m / 377ft



OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die Strafzone, wird mit einem Strafwurf von der Position weitergespielt, wo die Scheibe die Bahn verlassen hat

Mando

(Regel 804.01)

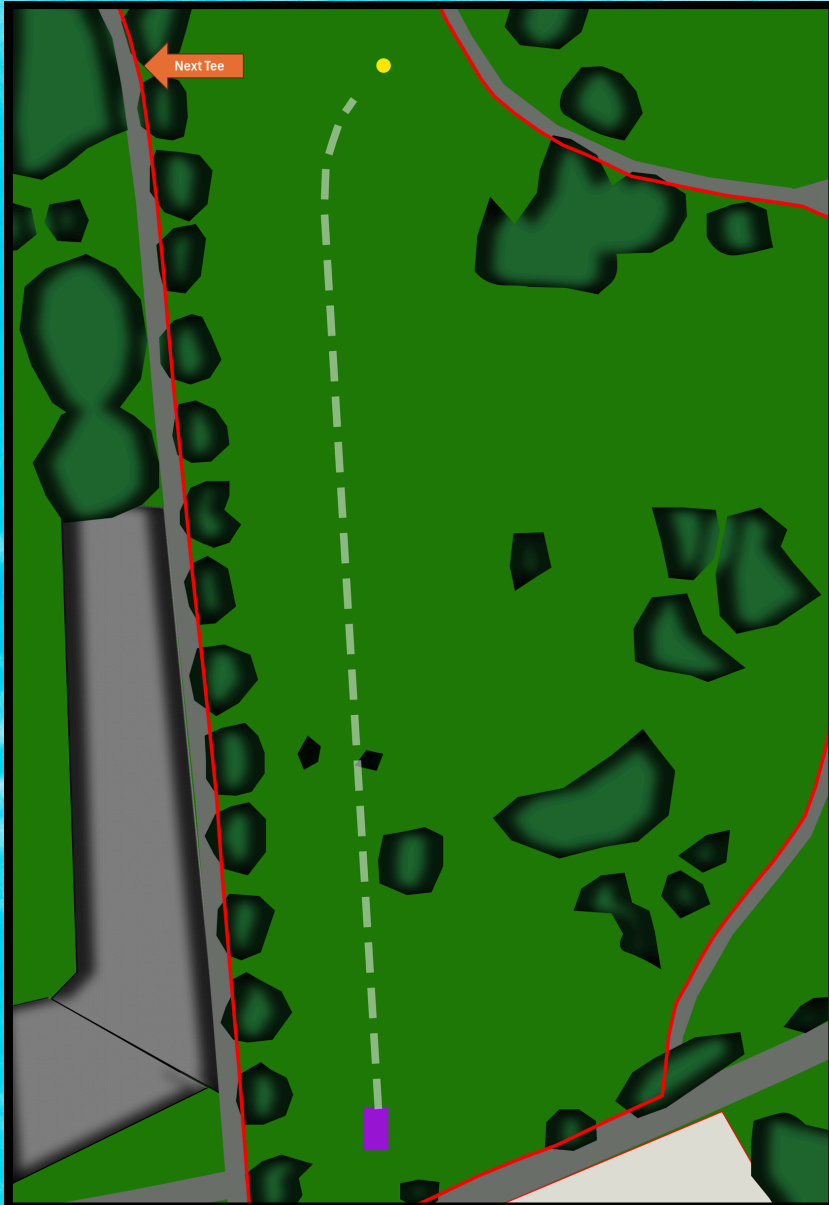
Pflichthindernis in Pfeilrichtung umspielen!

Beim Verfehlen des Mandos wird von der letzten Lage mit einem Strafwurf weitergespielt!

Bahn 5

Par 3

105m / 335ft



OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die Strafzone, wird mit einem Strafwurf von der Position weitergespielt, wo die Scheibe die Bahn verlassen hat

Bahn 6

Par 3

96m / 315ft



OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die Strafzone, wird mit einem Strafwurf von der Position weitergespielt, wo die Scheibe die Bahn verlassen hat

BESONDERHEIT:

Lost Disc

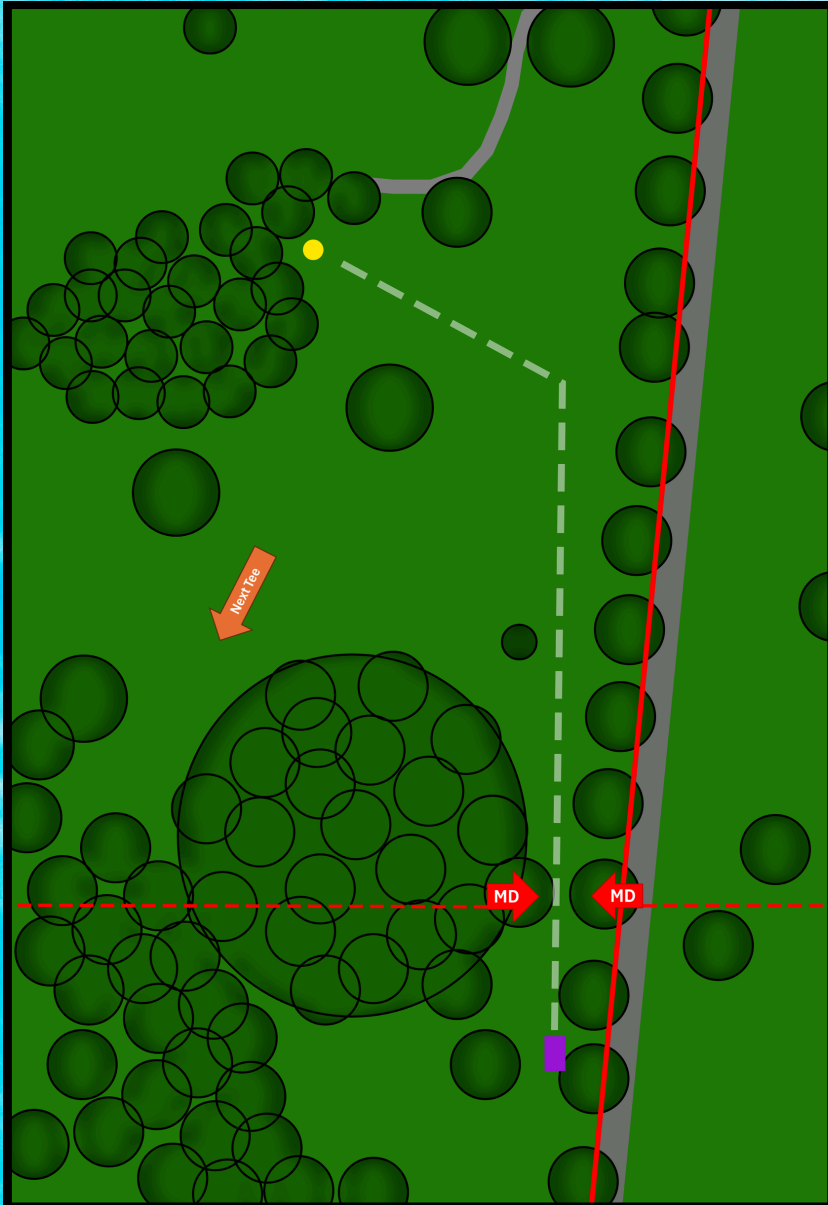
(Regel 805.03)

Scheiben hintern Zaun sind Lost Disc, es wird von der Drop Zone weitergespielt.

Bahn 7

Par 3

85m / 279ft



Mando

(Regel 804.01)

Pflichthindernis in
Pfeilrichtung umspielen!

Beim Verfehlen des
Mandos wird ein Retee
mit Strafwurf
durchgeführt

OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Position weitergespielt,
wo die Scheibe die Bahn
verlassen hat

Bahn 8

Par 4

138m / 453ft

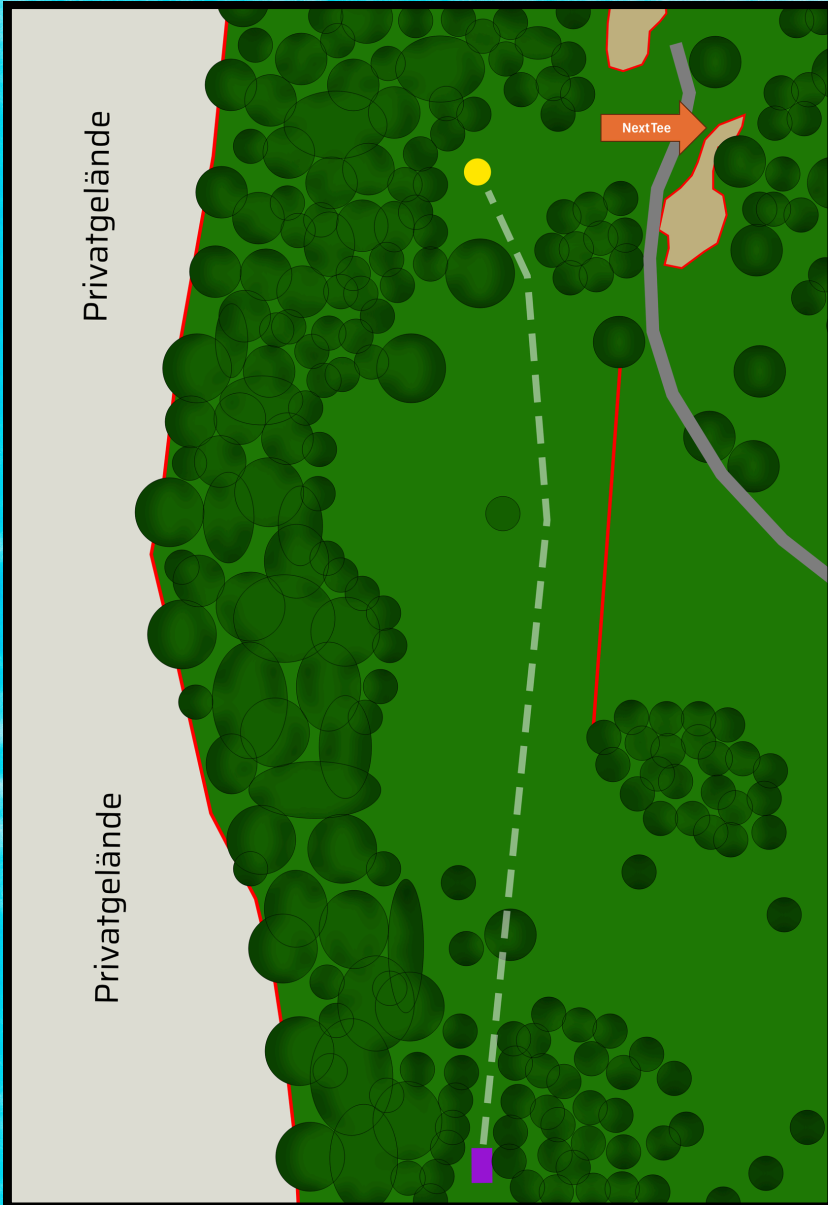


OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Position weitergespielt,
wo die Scheibe die Bahn
verlassen hat



Bahn 9

Par 3

63m / 207ft

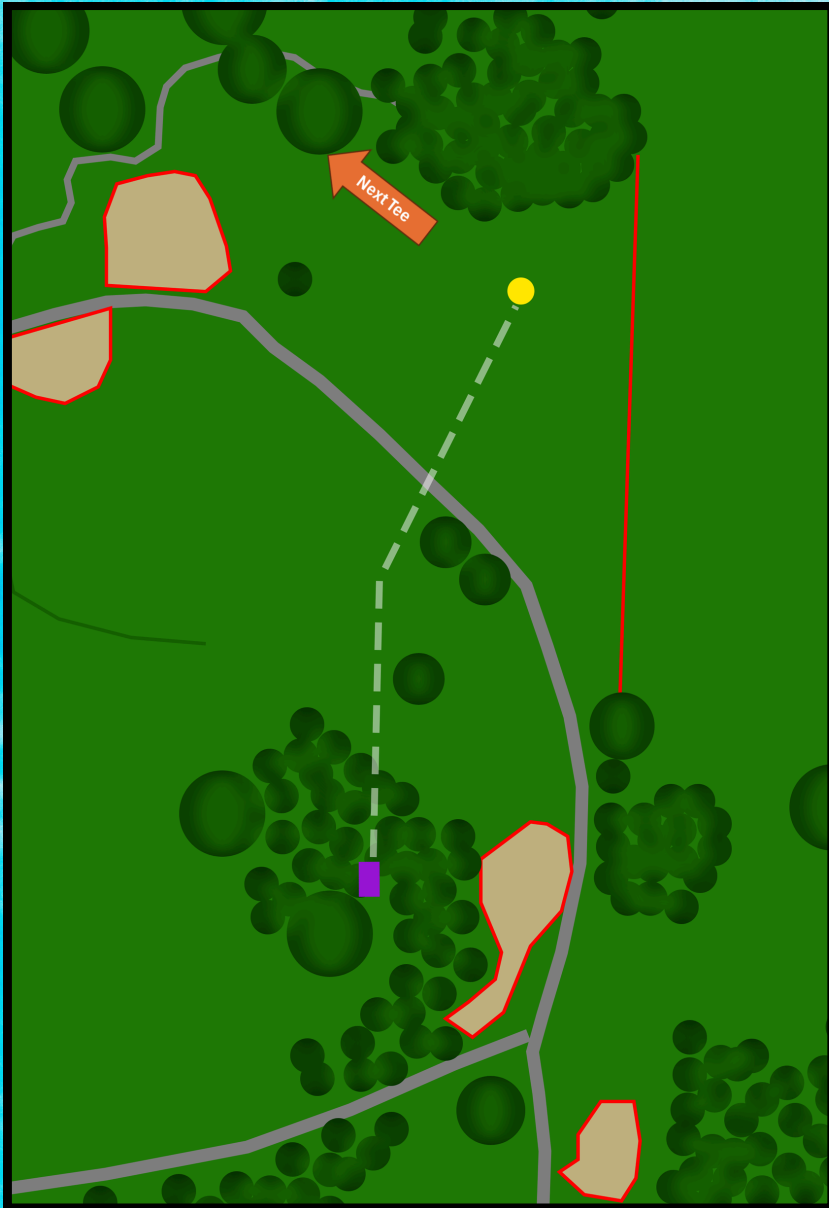


OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Position weitergespielt,
wo die Scheibe die Bahn
verlassen hat



Bahn 10

Par 3

93m / 305ft

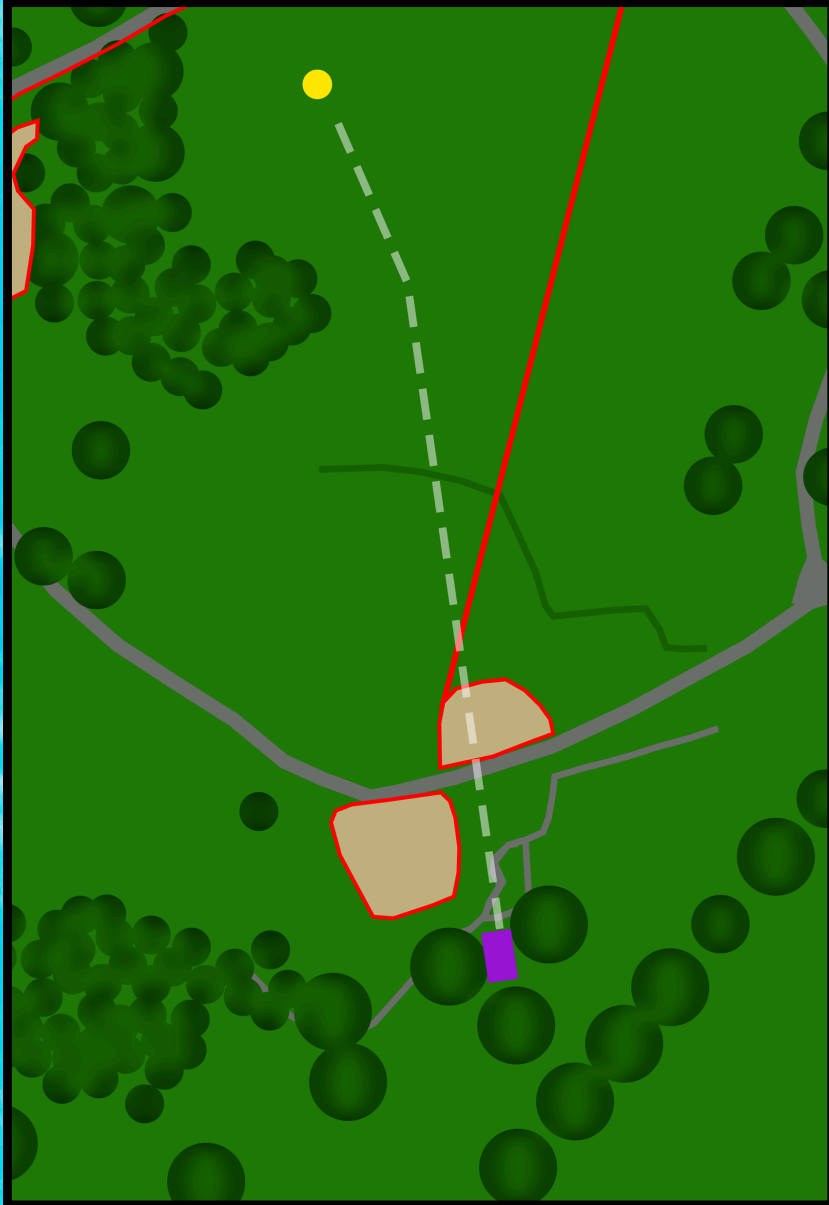


OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Position weitergespielt,
wo die Scheibe die Bahn
verlassen hat



Bahn 11

Par 3

75m / 246ft

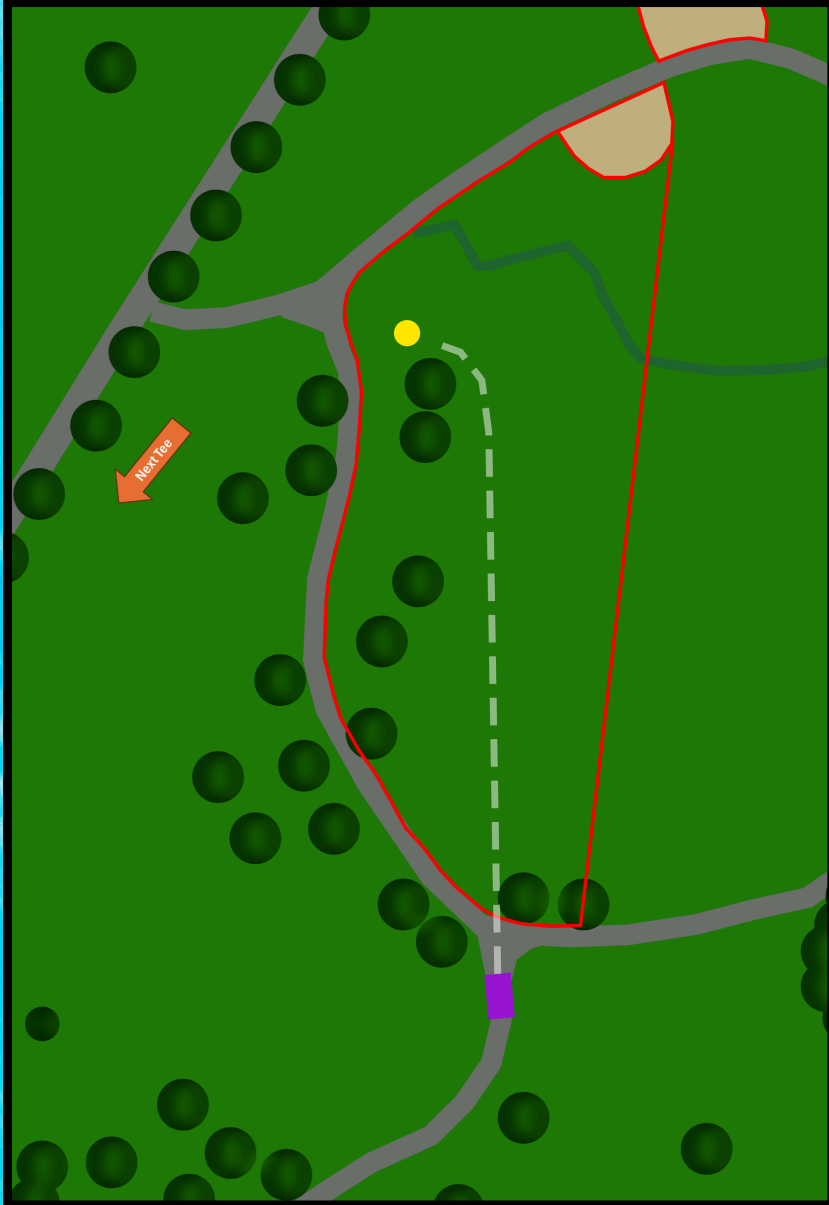


OB
(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Position weitergespielt,
wo die Scheibe die Bahn
verlassen hat

Next Tee



Bahn 12

Par 3

56m / 183ft



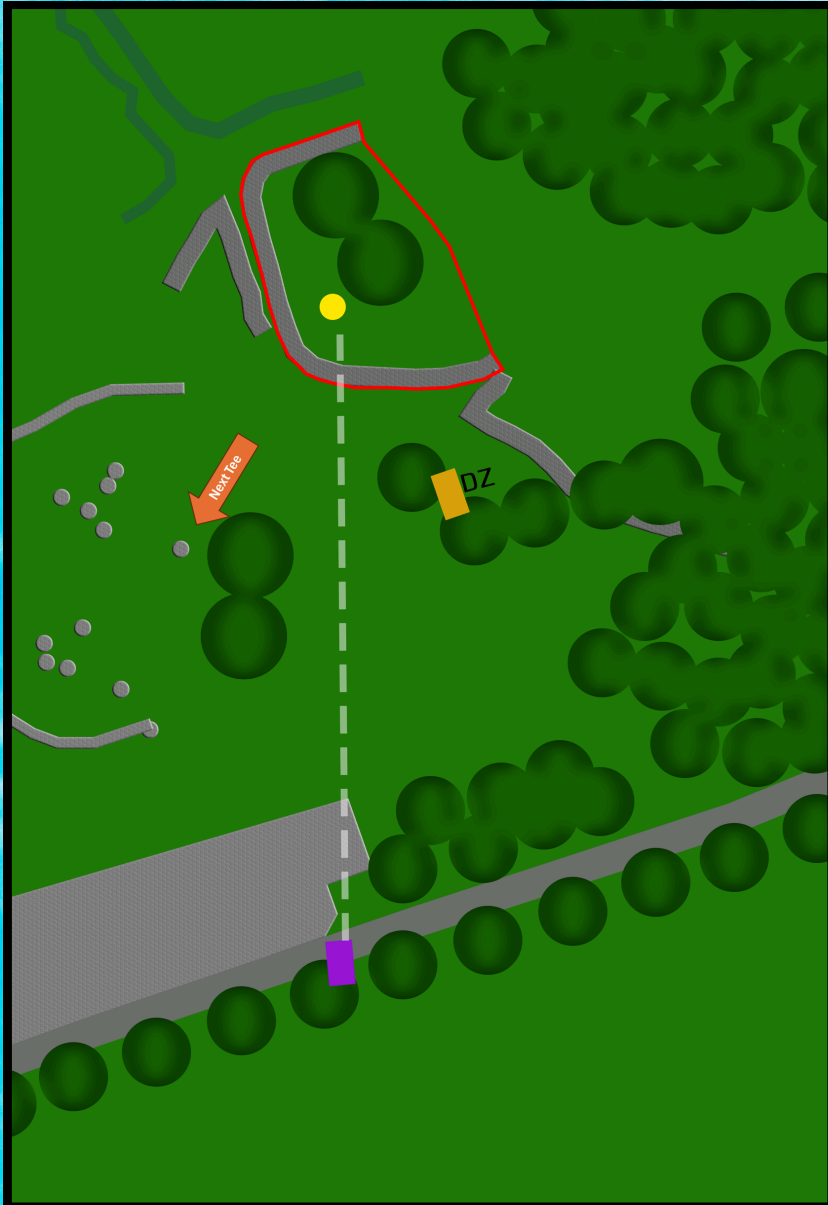
Insel

OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Dropzone
weitergespielt!



Bahn 13

Par 3

60m / 197ft



OB
(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Position weitergespielt,
wo die Scheibe die Bahn
verlassen hat



Bahn 14

Par 3

110m / 384ft



OB
(Rote Linie)

(Regel 806.02)

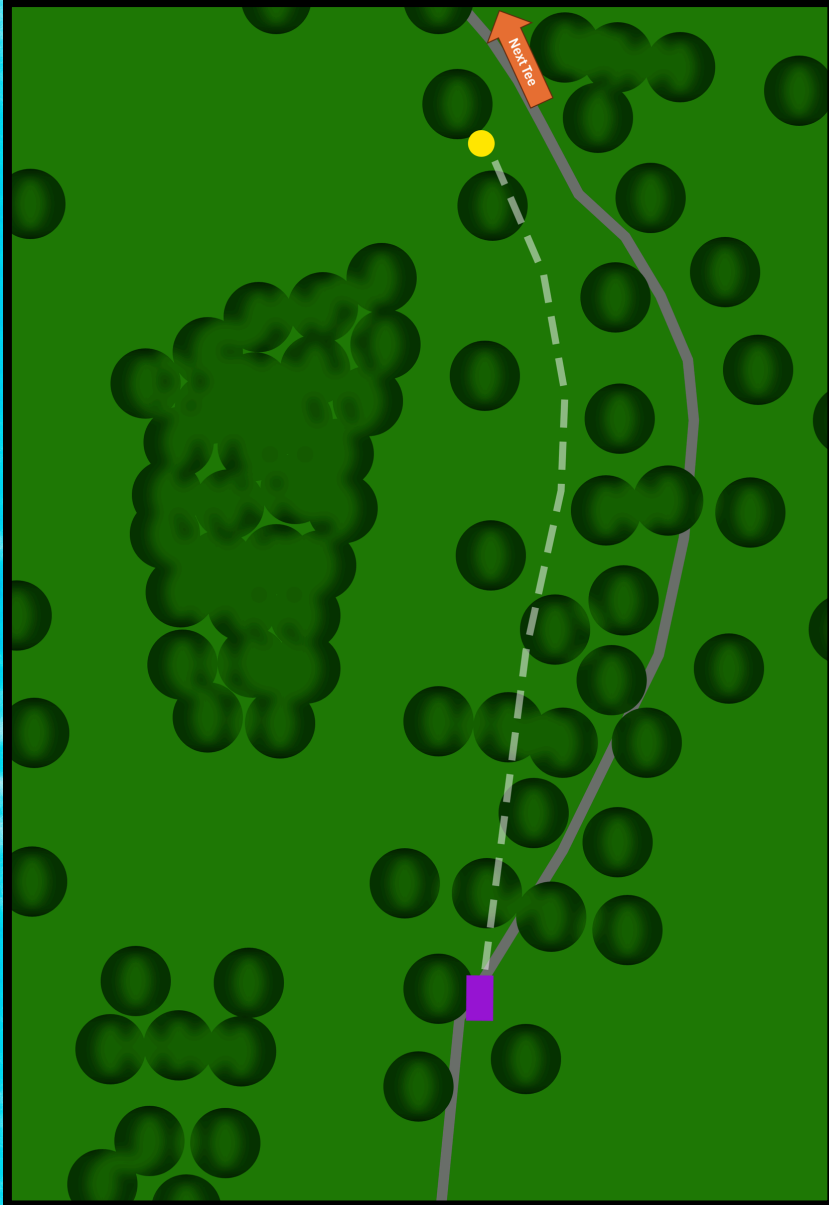
Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Position weitergespielt,
wo die Scheibe die Bahn
verlassen hat



Bahn 15

Par 3

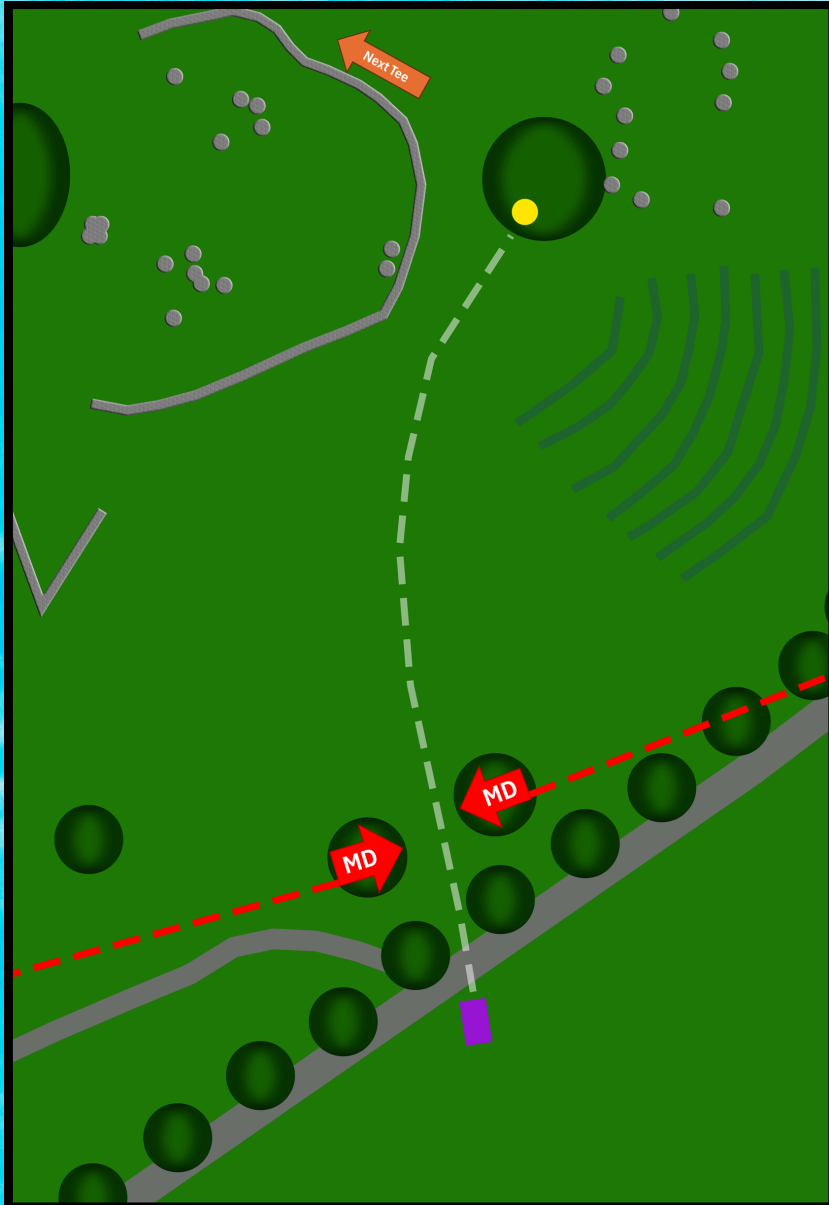
75m / 246ft



Bahn 16

Par 3

72m / 236ft



Mando

(Regel 804.01)

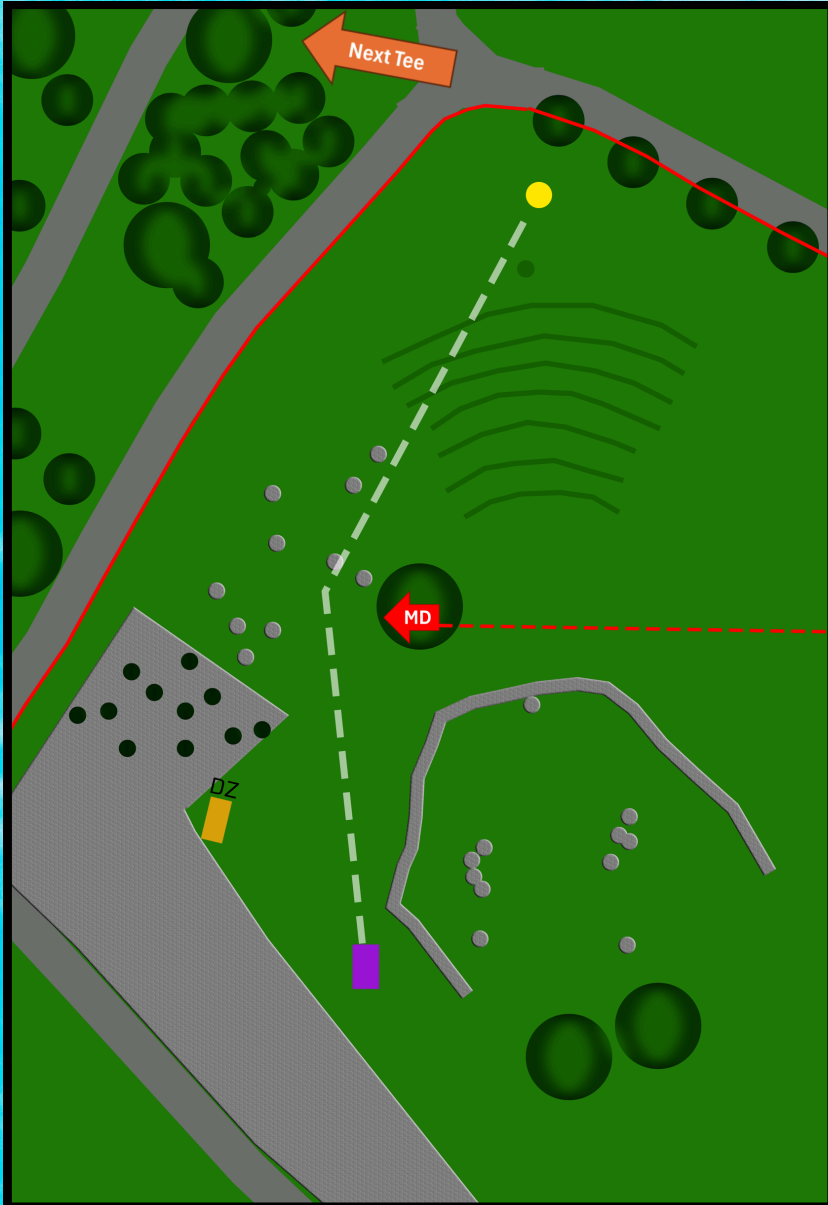
Pflichthindernis in
Pfeilrichtung umspielen!

Beim Verfehlen des
Mandos wird ein Retee
mit Strafwurf
durchgeführt

Bahn 17

Par 3

91m / 299ft



Mando

(Regel 804.01)

Pflichthindernis in
Pfeilrichtung umspielen!

Beim Verfehlen des
Mandos wird von der
Dropzone mit Strafwurf
weitergespielt!

OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Position weitergespielt,
wo die Scheibe die Bahn
verlassen hat

Bahn 18

Par 3

42m / 138ft



Insel

OB

(Rote Linie)

(Regel 806.02)

Fliegt die Scheibe in die
Strafzone, wird mit
einem Strafwurf von der
Dropzone
weitergespielt!

