

# *Caddybook*

**1. Seepark Open  
2025**

presented by  
**DG Lakers Lünen e.V.**



# 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](http://turnier.discgolf.de)

**Turnierdirektor**

Kevin Fischer  
[fischer.kevin.1990@web.de](mailto: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:

Altstadtsstraße 23; 44532 Lünen

Notfallapotheke: Aponet.de

Medizinischer Notdienst: 116117

# Wichtige Infos

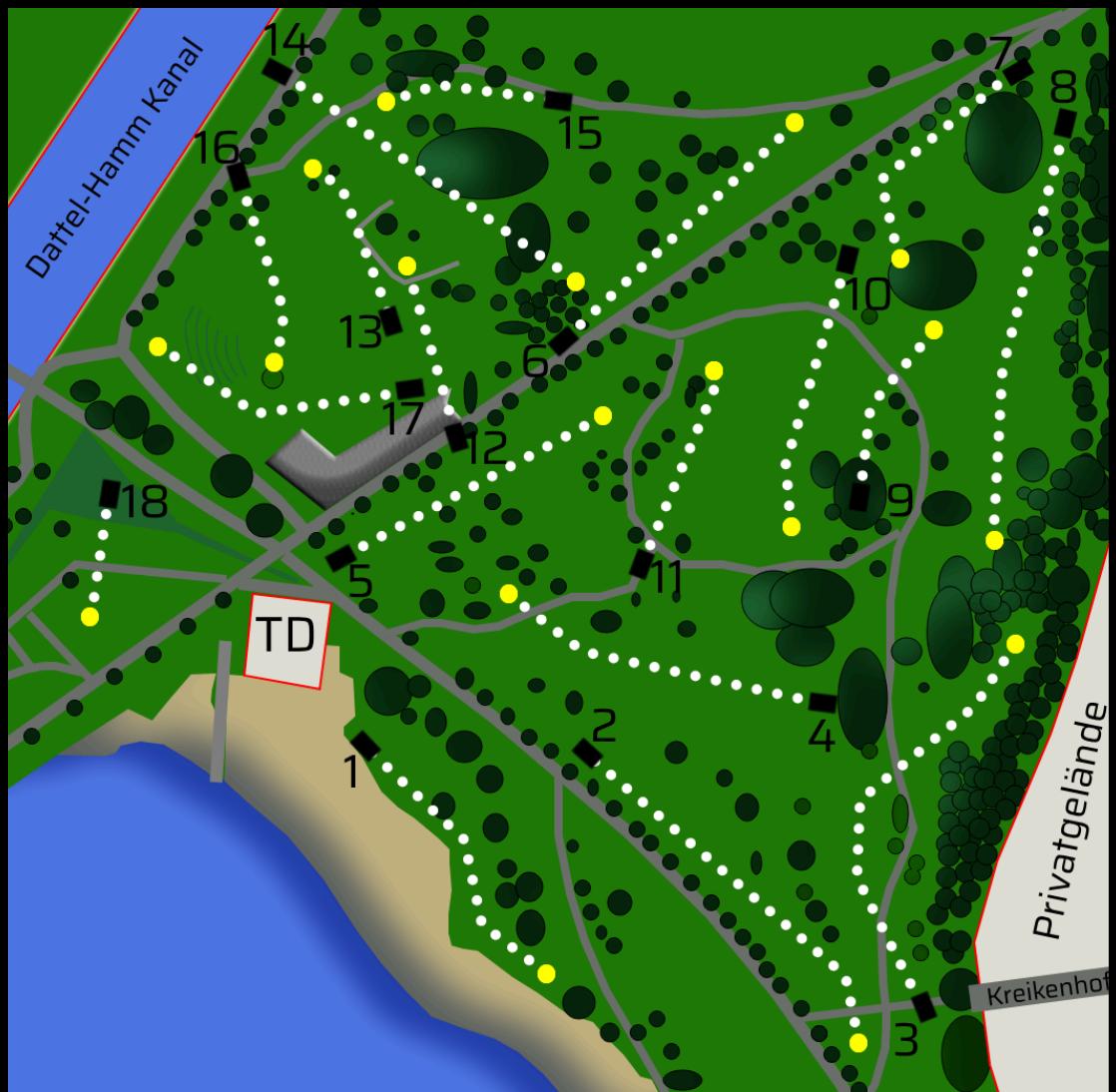
Während des gesamten Turnierbetriebs ist der Konsum von Alkohol und Betäubungsmittel verboten!

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

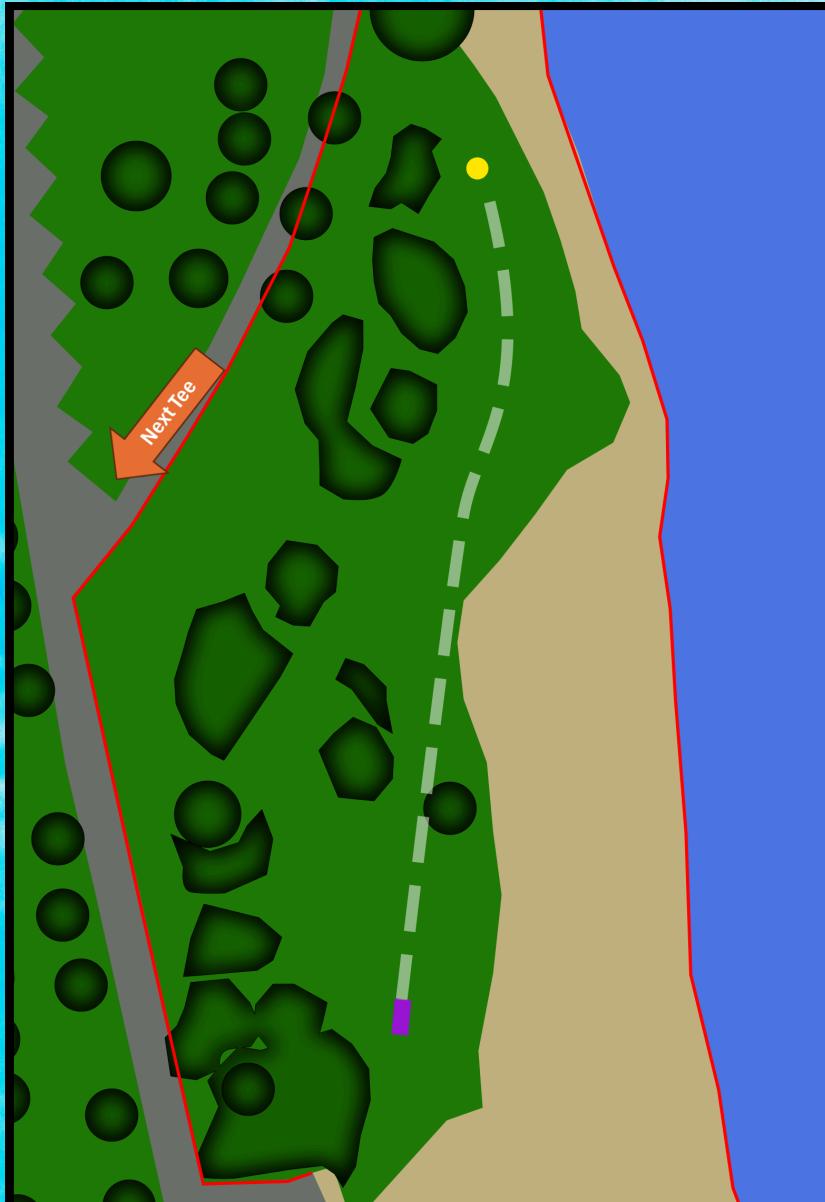
Bahn	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Back 9
Länge	93	75	56	60	117	75	72	91	42	681
Par	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27

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 Verfehlten 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)**

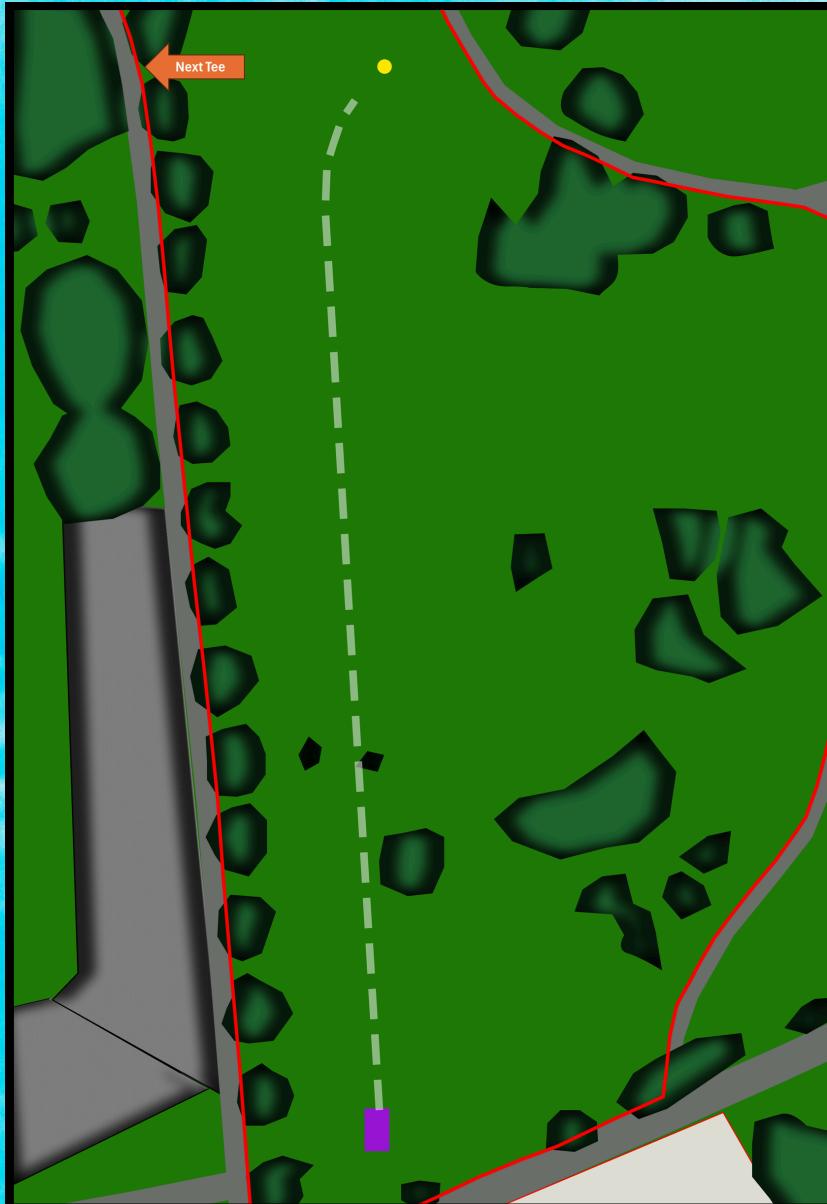
Pflichthindernis in Pfeilrichtung umspielen!

Beim Verfehlten 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

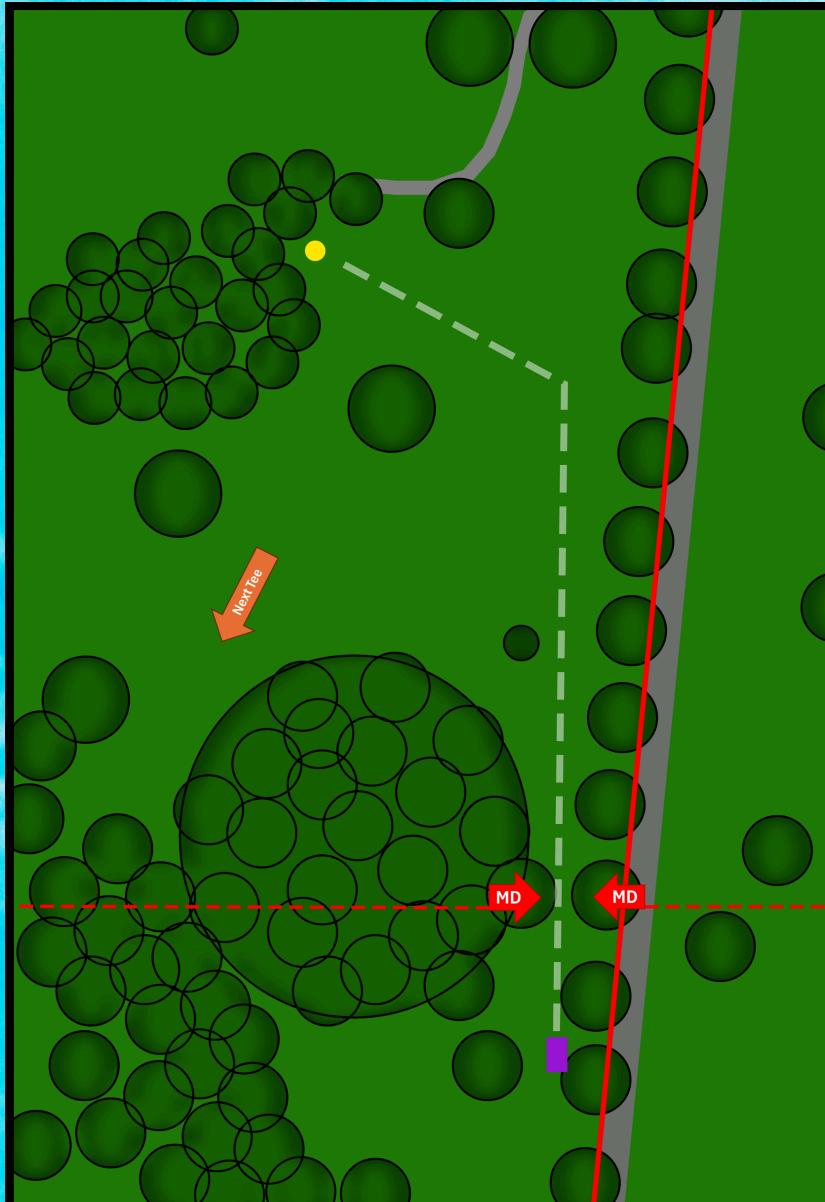
(Regel 805.03)

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

# Bahn 7

Par 3

85m / 279ft



## Mando

(Regel 804.01)

Pflichthindernis in  
Pfeilrichtung umspielen!

Beim Verfehlten 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



Privatgelände

Privatgelände



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

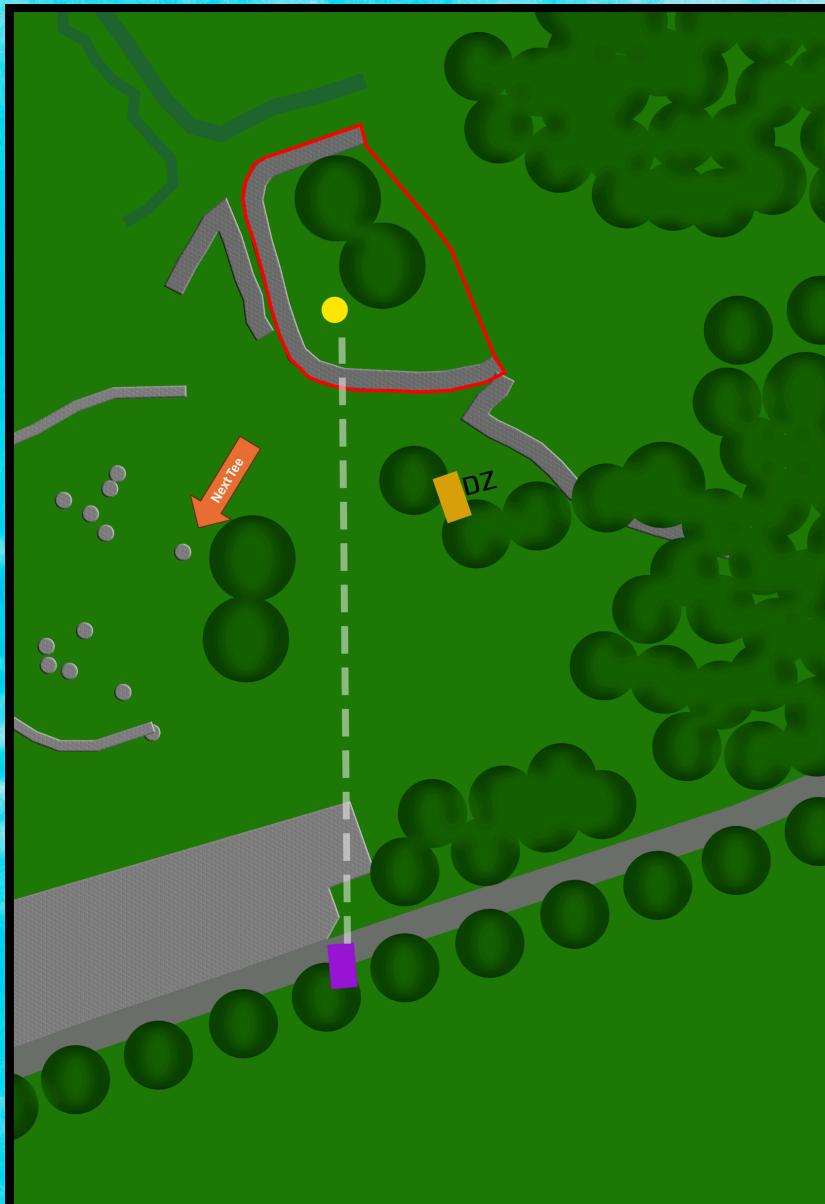
(Rote Linie)

(Regel 806.02)

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

# 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

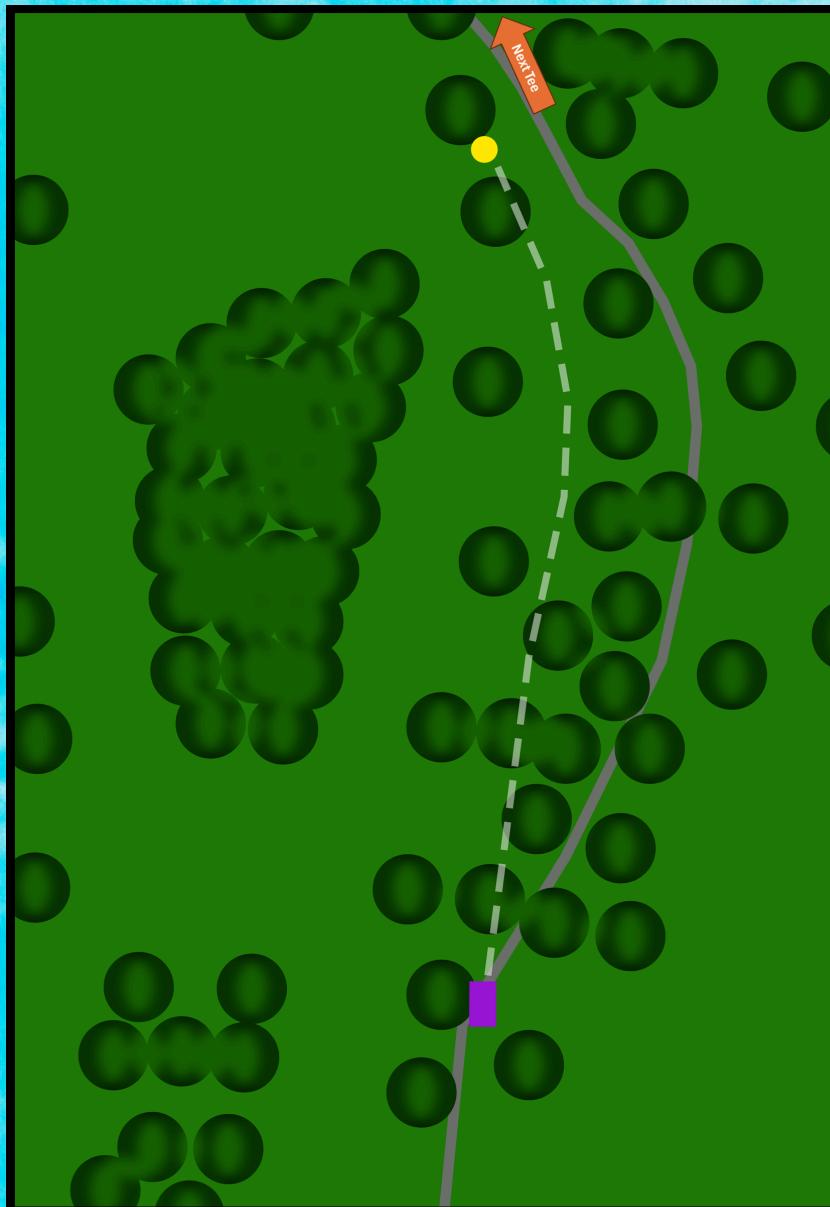


OB  
(Rote Linie)

(Regel 806.02)  
Fliegt die Scheibe in die  
Strafzone, wird mit  
einem Strafwurf von der  
Position weitergespielt,  
wo die Scheibe die Bahn  
verlassen hat

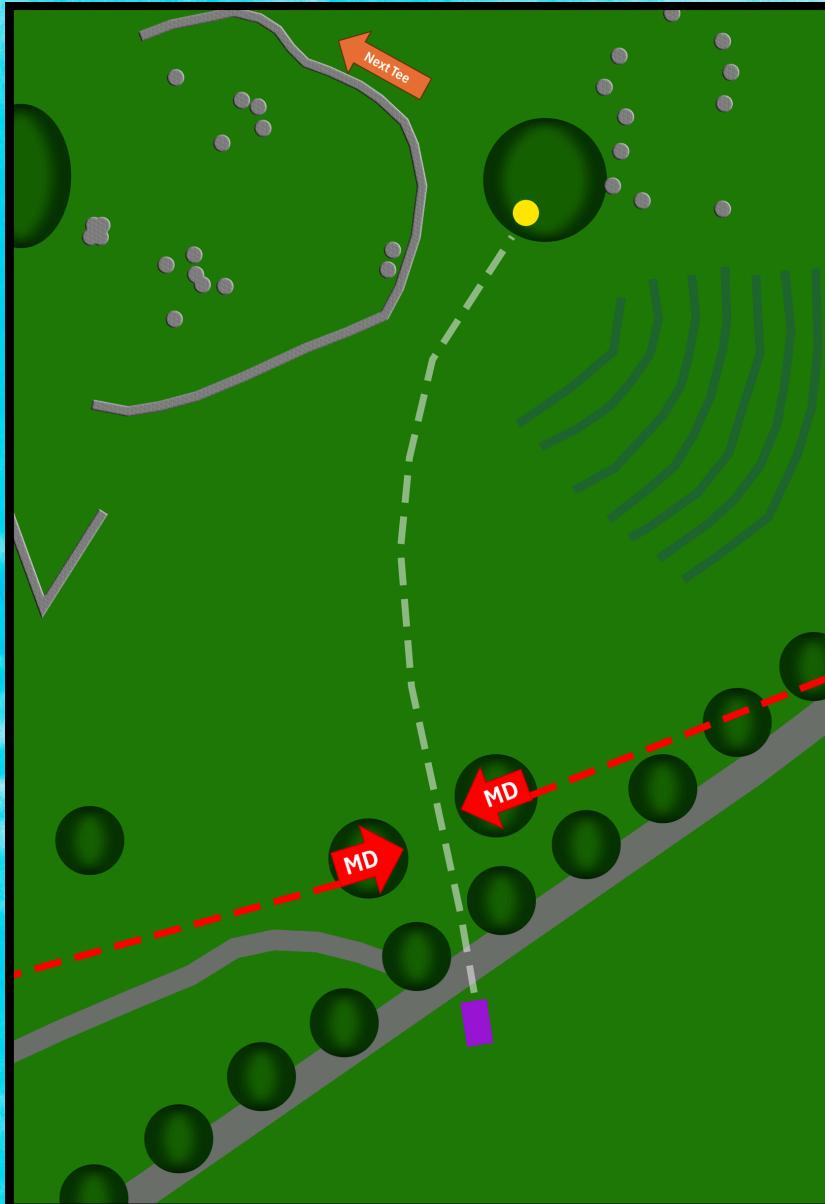
# Bahn 15

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 Pfleilrichtung umspielen!

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

## OB

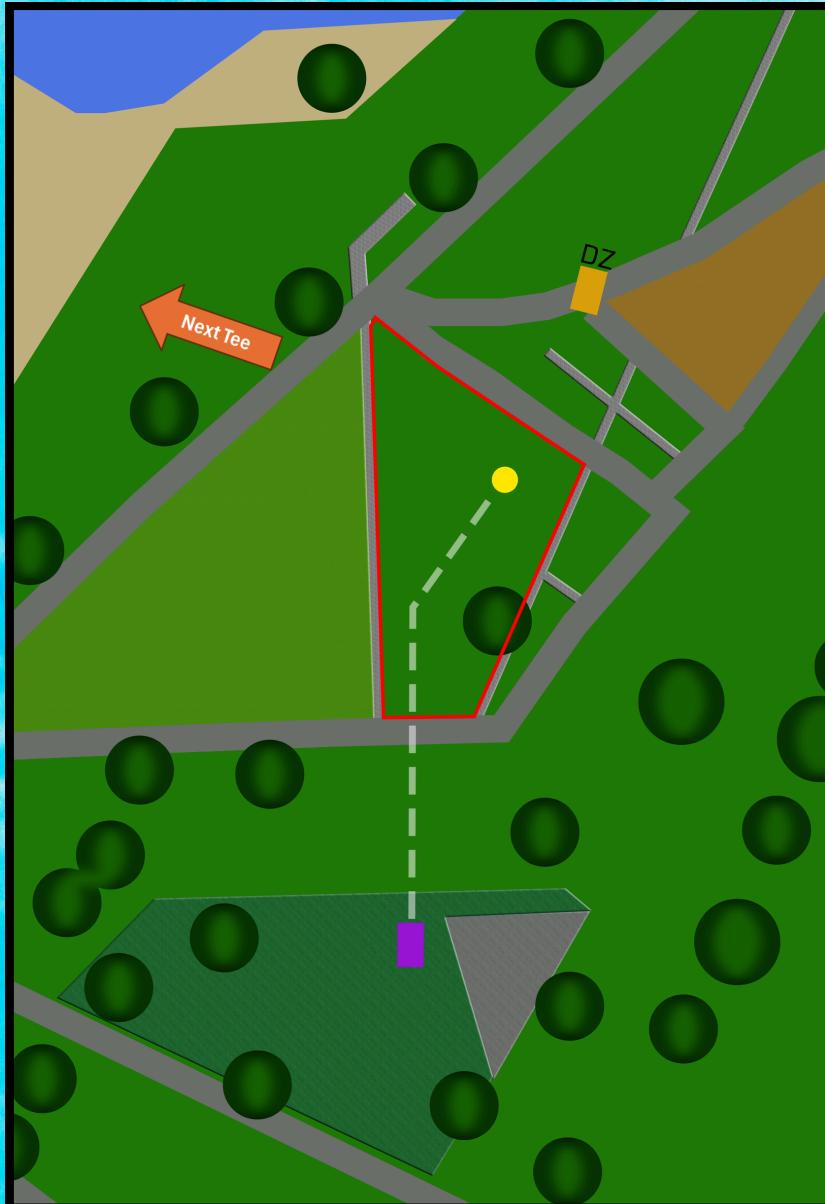
(Rote Linie)

(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!