



Discgolf Club Achalm

CaddyBook



6. DGCA CUP

19. & 20.07.2025

WINTERSPORTARENA
HOLZELFINGEN - HEUTAL



powered by



Ingenieurbüro & Reinraumservice
Egon Buchta GmbH



Silber
Brunnen
Wir sind Schwaben

6. DGCA-Cup - Wintersportarena Heutal, Holzelfingen

Dieses Jahr 2-tägig über 3 Runden und mit haufenweise Höhenmeter, die zu überwinden sind.

.. und Du bist mit am Start! Das ist echt das Leiwandste.

Ähnlich wie im Song von Wolfgang Ambros haben wir Freitag auf'd Nocht alles vorbereitet, die Körbe montiert, weil hier am Berg ham's jetzt an Discgolf Parcours. Wir bleiben unserem Motto zum DGCA-Cup treu! Jedes Jahr aufs Neue ein Gelände finden, auf dem noch kein Discgolf gespielt wurde und daraus einen turnierfähigen Kurs zaubern.

Lasst euch darauf ein, freut euch auf Gleichgesinnte, die sich ebenfalls ins Abenteuer und auf die Piste stürzen um auszutesten, wie sie einen bisher unbespielten Parcours direkt im Turniermodus bewältigen können.

Das alles geht nur mit einem Club im Hintergrund, der mich mein Ding machen lässt. Mit Leuten, die mit die Augen nach coolen Locations offen halten, die Sponsoren an Land ziehen, Kurspläne erstellen, Preise organisieren und sich Bahndesigns ausdenken. In dem Fall geht mein erster Dank an Pepe für all die Zeit und Mühe, die Du in dieses und so viele andere Projekte rund um Discgolf gesteckt hast, ohne dass Viele es bemerken und ohne ein klagendes Wort! Mega Job!

Danke an die Crew der Wintersportarena Heutal, dass wir das Gelände nutzen dürfen, eure Bereitschaft sich auf diese Aktion einzulassen und die Unterstützung bei den Vorbereitungen. Coole Sache, Markus!

Danke an unsere Helfer. Aufbau, Abbau, Körbe zur Verfügung stellen, Anhänger bereit stellen...

Die Jungs aus Holzelfingen und Umgebung, die die Gemeinde überzeugt haben, Forst und Bauern mit ins Boot geholt haben. So wertvoll, euch mit im DGCA zu wissen.

Versorgungsplanung, Mittagessensorga, Ela und Team – lieben Dank.

Anmeldung, Spotten, mit zur Hand gehen. Ich bin sehr froh, dass sich dafür doch immer wieder Leute finden!

Und dann braucht so ein Event eben auch noch Unterstützer! DANKE, DANKE, DANKE!!! Seit Jahren können wir hier auf Silberbrunnen, die Kreissparkasse und Egon Buchta zählen. Und dieses Jahr hält uns Caffeeffee wach und bringt euch eine leckere Erinnerung an die 2 Turniertage mit!

In diesem Sinne HOCH DIE TASSEN und genießt den 6. DGCA-CUP.

Denn ihr wisst alle...

Discgolf is des Leiwandste!

Philipp und Pepe als Double P für den DGCA und euch!



Hannah hat dir Geld gesendet:
Heute bin ich Gentlegirl!
Ich zahle 🍷

Jetzt

Absurd schnell Geld aufs Bankkonto senden.

**Mit Wero in unter
10 Sekunden.**

Jetzt in der App Sparkasse aktivieren.

WERO

Weil's um mehr als Geld geht.



Kreissparkasse
Reutlingen

Wichtige Infos:

Closest-to-Pin (CTP)

Wird es in jeder Runde an einer Bahn geben.

Ace-Pool

Jede/r kann 1€ in den Ace-Pool einzahlen. Wird ein Ass geworfen, geht dieser zu 100% an die entsprechende Person. Bei mehreren Assen wird geteilt. Bei keinem Ass geht der Pool in die Finanzierung unseres neuen Anfänger- und Familien-Kurses in Reutlingen.

Spotten

Bitte spottet euch gegenseitig, es gibt einige Bahnen, Doppelmando, blinde Körbe, Wald und dichtes Rough rechts und links, bei dem das Spotten äußerst sinnvoll ist!

Verpflegung

Wir stellen eine begrenzte Anzahl Freigetränke für die Runde sowie Obst und Riegel, Kaffee und Kuchen zur Verfügung. Samstag Mittag gibt es die vorbestellten Brötchenvarianten auf die Hand. Eure Spenden dafür fließen in die Neugestaltung unserer Familienkurse auf der Eninger Weide und in Reutlingen. Mittagessen konnte bis Donnerstag 10.07. 12:00 Uhr vorbestellt werden.

Parken

P2 Wintersportarena Holzelfingen - Heutal, Google plus Code C7GX+C8, 72805 Lichtenstein. In autarken Wohnmobilen kann vor Ort übernachtet werden, zelten ist leider verboten.

ACHTUNG: die Holzelfinger Steige ist aktuell gesperrt. Es muss aus der Richtung kommend über HONAU angefahren werden! Bitte unbedingt beachten!!!

Vorläufiger Zeitplan:

Da der Parcours noch nie bespielt wurde ist dies nur eine Schätzung...

Samstag

7:00 Parcours offen für Training

8:00 Uhr Anmeldung, Parkplatz P2

8:45 Uhr Players Meeting

9:30 Uhr Start Runde 1

ca. 12:30 Uhr Mittagspause

ca. 13:30 Uhr Start Runde 2 (bzw. 1 h nach Abgabe des letzten Flight-Ergebnisses)

Bis ca. 17:00 Uhr

17:30 Uhr – long CTP von Tee 14 ins Tal – freiwilliges Spaßevent im Anschluss an Runde 2. Es geht um einen Discmania-Rucksack!!

Sonntag

9:00 Uhr Start Runde 3

ca. 13:00 Uhr Siegerehrung

Stechen

Ein eventuell nötiges Stechen um Platz 1 in den jeweiligen vollständigen Divisionen wird auf den Bahnen 1, 8, 18 im Sudden Death Modus ausgespielt. Sollte nach 3 Bahnen nicht feststehen wer gewonnen hat, werden die Bahnen wiederholt. Start wird ausgelost, jede weitere notwendige Bahn in abwechselnder Startreihenfolge.

Ergebnisse, scoren

Wir scoren nach dem Prinzip all score all über das livescoring von [turniere.discgolf.de](https://discgolfturnier.de). Mindestens eine Person im flight Muss dies über diese Plattform nutzen.

Paralleles scoren über andere Apps oder bereitgestellte scorecards ist zulässig.

Turnier-Telefon

Sollte es während des Turniers Fragen geben erreicht ihr Philipp über 0171/7317374 und Pepe über 0174/3398315

Datenschutzerklärung

Die Datenschutzerklärung findest Du unter

<https://discgolfturnier.de/datenschutzerklaerung.html>. Da es sich beim 6. DGCA-Cup um ein offizielles Turnier der German Tour, der PDGA und des Discgolfclub Achalm handelt, werden die in der Datenschutzerklärung genannten, gesammelten Daten auch an die eben genannten Stellen weitergeleitet. Des Weiteren können Daten auch an Sponsoren und soziale Medien zur Veröffentlichung weitergegeben werden. Wichtig: Diese Art von Sportereignis ist ohne das Erheben von persönlichen Daten nicht möglich. Aus diesem Grund erfolgt Deine Zustimmung zur Datenschutzerklärung automatisch vor Ort mit der Registrierung zum Turnier.

Ihr seid die Besten

Zum Schluss noch einmal Danke an alle Sponsoren und Wegbereiter, sowie Unterstützende die dieses Turnier-Wochenende möglich machen.

Dazu gehören:

Kreissparkasse Reutlingen, Egon Buchta Reinraumtechnik, SilberBrunnen, CaffeeFee Alle Helfenden vor, während und nach dem Turnier.

Dem Team der Wintersportarena Holzelfingen-Heutal für die Nutzungsmöglichkeit des Geländes und der freundlichen Unterstützung samt allen, die an der Umsetzung beteiligt sind und waren.

Euch Teilnehmenden, für die dieses Turnier sein soll!

Viel Spaß und ein gelungenes Turnier!

TD Philipp und Pepe, der gesamte Discgolfclub Achalm sowie die Ortsgruppe des SAV Eningen unter Achalm



**Silber
Brunnen**
Saurer Sprudel
CLASSIC

**Silber
Brunnen**
Saurer Sprudel
SPRITZIG

Wir sind Schwaben

Layout und wichtige Regeln

Das Layout des mobilen 18 Bahnen Parcours ist anspruchsvoll.

Ihr bekommt es mit einigen langen Par 4 Bahnen, zu überwindende Höhenunterschiede, blinden Korb-Positionen, Baumgassen, Doppelmando, OB und vielen Würfeln, die Distanz- Winkelkontrolle und häufig eine präzise Annäherung benötigen.

Nutzt die Chance am Freitag Abend (nach Freigabe durch TD-Mail) und Samstag bereits ab 7:00 Uhr auf den Parcours zu können, um euch mit dem Gelände, dem Parcours und den Laufwegen vertraut zu machen.

Schaut euch zumindest an, wo sich eure Startbahn befindet, damit ihr rechtzeitig bei eurem Tee seid.

Und seid verpflichtend beim Players-Meeting anwesend!

Grundsätzlich gelten die Regeln der PDGA in der aktuellsten Fassung.

Besonders hervorheben möchten wir an dieser Stelle folgende Regeln:

802.03 Zeitüberschreitung

Haltet euch zwingend an die 30 Sekunden-Regel und versucht das Spiel im Fluss zu halten. Wir haben 2 anspruchsvolle Runden vor uns mit Potential, auch mal Scheiben suchen zu müssen.

805.03 Verlorene Scheibe

Es gibt auf dem Parcours teils sehr dichtes Rough, und vor allem an Bahn 14 durch 40m Höhendifferenz die Gefahr für abdriftende Scheiben, da kann diese Regel schnell relevant werden...

802.04 Abwerfen

Die Tees bestehen aus Kunstrasenmatten, dropzones sind lediglich markiert..

A. Eine Scheibe ist für verloren zu erklären, wenn der Spieler sie nicht innerhalb von drei Minuten finden kann, nachdem er den Bereich erreicht hat, an der sie vermutet wird. Jeder Spieler der Gruppe oder ein Official kann den Beginn der Drei-Minuten-Frist festlegen, indem er die Gruppe darüber informiert, dass die Frist begonnen hat.

B. Jeder Spieler der Gruppe muss bei der Suche nach der Scheibe behilflich sein. Die Weigerung oder Unterlassung dies zu tun, stellt eine Verletzung der Etikette dar.

Eine Abwurfzone oder Tee ist die Fläche, die, falls vorhanden, durch die Ränder einer Abwurfplatte (Tee Pad) begrenzt wird. Andernfalls ist es die Fläche, die sich von der Abwurflinie (Tee Line) 3 m senkrecht nach hinten erstreckt. Die Abwurflinie ist die Linie an der Vorderseite der Abwurfzone, oder die Linie zwischen den äußeren Enden der beiden Abwurfmarkierungen.

803.02 Erleichterung bei Hindernissen

(z.B. Fahrzeuge, Gegenstände..., die zum Betrieb des Skilifts benötigt werden)

A. Ein Spieler kann Erleichterung bei den folgenden Hindernissen erhalten:

gefährliche Insekten, Tiere, oder jeder andere Gegenstand, der vom Direktor diesbezüglich benannt wurde. Um Erleichterung zu erhalten, soll der Spieler am nächstgelegenen Punkt auf der Spiellinie, der weiter vom Ziel entfernt ist und Erleichterung gewährt, eine neue Lage markieren (es sei denn, der Direktor hätte eine weiter gehende Erleichterung bekannt gegeben).

B. Falls ein Hindernis den Spieler physisch daran hindert, eine zulässige Standposition hinter der Marker-Scheibe einzunehmen oder die Lage einer geworfenen Scheibe über oder unter der Spielfläche zu markieren, kann der Spieler eine neue Lage direkt hinter dem Hindernis auf der Spiellinie markieren.

C. Ein Spieler, der Erleichterung anders als in den Regeln vorgesehen in Anspruch nimmt, hat für sein Spielen von einer falschen Lage ein falsches Spiel gemäß 811.F.1 begangen

804.01 Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte

Es wird (Doppel-)Mandos geben!!

A. Eine verpflichtende Wurfbahn schränkt den Weg ein, den eine Scheibe im Verlaufe des Spiels an einer Bahn nehmen darf.

B. Die gesperrte Fläche ist eine vertikale Fläche, die durch ein oder mehrere Objekte, die ihre Grenzen definieren, markiert wird.

C. Falls ein Teil einer geworfenen Scheibe in die gesperrte Fläche eindringt, erhält der Spieler einen Strafwurf. Die Lage für den nächsten Wurf ist die diesem Pflichthindernis zugewiesene Drop Zone, oder, falls keine Drop Zone zugewiesen wurde, die vorherige Lage.

806.02 Aus (OB)

A. Das Aus ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, von dem aus eine Scheibe nicht gespielt und innerhalb dessen ein Stand nicht eingenommen werden darf. Die Auslinie gehört selbst zum Aus. Jede Fläche auf dem Kurs, die nicht aus ist, gehört zum Spielbereich.

B. Eine Scheibe befindet sich im Aus, wenn ihre Position deutlich und vollständig vom Aus umgeben ist.

C. Wenn überzeugende Hinweise dafür vorliegen, dass eine Scheibe im Aus zur Ruhe gekommen ist, gilt sie als aus und muss hierzu nicht aufgefunden werden.



$$s = \sqrt{\frac{n \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

„Wir sind für
Sie da.“

www.reinraumservice.de

info@reinraumservice.de

Zertifiziert nach ISO 9001:2008

Tel. +49 7121 / 433 00 90

Fax +49 7121 / 433 00 999



Unterer Mühlweg 43
D - 72827 Wannweil / Germany

Kommen **Sie** jetzt mit uns in Kontakt

und sichern **Sie** sich entscheidende
Wettbewerbsvorteile.

806.05 Spielbarer Strafbereich (Hazard)

- A. Ein Spielbarer Strafbereich ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, der einen Strafwurf nach sich zieht.
- B. Die Linie, die den Spielbaren Strafbereich begrenzt, ist Teil desselben. Teilt sich ein Spielbarer Strafbereich eine Grenze mit dem Aus, dann ist die entsprechende Linie Teil des Aus.
- C. Eine Scheibe befindet sich in einem Spielbaren Strafbereich, wenn ihre Position deutlich und vollständig von dem Spielbaren Strafbereich, oder von einer Kombination aus Spielbarem Strafbereich und Aus, umgeben ist.
- D. Ein Spieler, dessen Scheibe sich in einem Spielbaren Strafbereich befindet, erhält einen Strafwurf. Ein Spielbarer Strafbereich hat keinen Einfluss auf den Ort der Lage.

808 Führen der Scorekarten

Wir scoren all score all über das Livescoring von turniere.discgolf.de, das parallele Scoren über andere Apps und zur Verfügung gestellten Scorecards ist möglich. Mindestens eine Person im Flight MUSS über das Livescoring agieren.

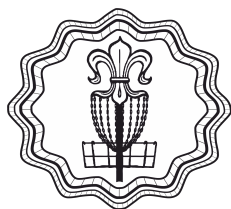
- A. Jeder Spieler muss eine eigenständige Scorekarte führen, auf der er nach jeder Bahn die Ergebnisse der gesamten Gruppe einträgt. Weigert sich ein Spieler, die Ergebnisse auf diese Art zu führen, kann er disqualifiziert werden.
- B. Spieler können die Pflicht zum Führen der Scorekarten nur an den ihnen zugehörigen Caddy abgeben.

1.07 Unterbrechung des Spiels

Sollte eine Runde auf Grund höherer Gewalt (Unwetter, ...) unterbrochen werden müssen, wird dies durch mehrmaliges Hupen signalisiert, ähnlich dem Signal zum Start einer Runde. Alle Lagen müssen markiert werden und die Turnierteilnehmenden haben sich entsprechenden Schutz zu suchen. Nach dem Störeinfluss und einer Spielunterbrechung von mindestens 30 Minuten wird das Spiel fortgesetzt.

3.03.C.4 Fehlverhalten von Spielern

- 3. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum Substanzen, die nach Bundes-, Landes-, lokalen oder gegebenenfalls weiteren einschlägigen Gesetzen nicht erlaubt sind.
- 4. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von Alkohol oder das Mitführen oder der Konsum von Cannabis, selbst wenn dies anderweitig legal oder erlaubt sein sollte.



Bahndetails



Bahn	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PAR	4	3	4	4	3	3	3	3	4
Länge	200	80	122	181	80	115	45	100	128
Höhe	+ 10m	+3 / -3	+ 6m	+ 11m	+ 1m	+ 2m	- 7m	- 7m	- 10m
	OB rechts	OB lang	Doppel-mando	Hazard		OB links, Hazard	Wald-bahn	OB lang	Mando rechts

Bahn	10	11	12	13	14	15	16	17	18
PAR	3	3	3	3	3	3	4	3	3
Länge	95	65	71	67	150	140	131	86	75
Höhe	+ 4m	+ 13m	+ 5m	- 15m	- 40m	- 6m	+ 12m	+ 7m	+ 1m
	Blinder Korb	Korb an Kante	Korb auf Plateau	OB lang	ab geht die Luzie	OB lang	OB lang	Doppel-mando	Hazard-spitze