

CADDYBOOK



Sängerstadt
Spring
Challenge

Bürgerheide Finsterwalde

30.04.2022



SCHÖN, DASS DU DA BIST!

Die N8fiwa Discgonauts heißen Dich ganz herzlich zur ersten Sängerstadt Spring Challenge in Finsterwalde willkommen.

Wir wünschen Dir zwei spannende Runden in toller Atmosphäre mit einem fantastischen Wettkampf auf unserem leicht angepassten Hauskurs.

Wir freuen uns darauf, Dich in unserem Vereinsgarten begrüßen zu dürfen und ein paar schöne Stunden miteinander zu verbringen.

Viel Erfolg beim Turnier!

ABLAUF

Registrierung, Players Meeting, Mittag und Flohmarkt finden im Discgonauts Hauptquartier (Vereinsgarten) in der Nähe von Korb 4 statt!

Freitag – 29.04.2022

ab 14.00 Uhr	Training (Kurs komplett vorbereitet)
14.00 – 18.00 Uhr	Registrierung & Disc Flohmarkt (kaufen, tauschen, verkaufen)

Samstag – 30.04.2022

08.00 - 09.00 Uhr	Registrierung
09.00 Uhr	Players Meeting
09.30 Uhr	Start Runde 1
12.30 – 13.30 Uhr	Mittagspause
13.30 Uhr	Players Meeting (kurz & knapp)
14.00 Uhr	Start Runde 2
17.00 Uhr	Siegerehrung

freihundschwefel



2111.de
WERBUNG RIMPEL

INFOS

Auf dem gesamten Kurs herrscht striktes Rauchverbot!

Kontakt

Darius Schulz – TD
015223362103
dariusschulz96@gmx.net

Christoph Zickert – Co-TD
015223105349

Ace-Pool

1€ p.P., Runden 1+2, ggf. Splittung

Stechen

Um Platz 1, Sudden Death: Bahn 1, 2, 3,
dann CTP Bahn 5

Erste Hilfe - Erste-Hilfe Kasten im Vereinsheim (an Bahn 4)

Apotheke - Engel Apotheke
August-Bebel-Straße 2, 03238 Finsterwalde

Krankenhaus - Elbe-Elster Klinikum Finsterwalde
Kirchhainer Str. 38 a, 03238 Finsterwalde

Toiletten - Spielplatz (Bahn 11), Hauptquartier (Bahn 4), Stadion des Friedens - inkl. Duschen am Sa. 7-18 Uhr (Bahn 7), Tierpark (Bahn 2)

Parkplatz

Am Stadion/Brunnenstraße – Nähe Vereinsheim/Bahn 4
Forstraße – Nähe Bahn 11
Parkplatz Tuchmacherstraße – 5 min Fußweg zum Kurs

Verpflegung

Wasser wird im Hauptquartier gestellt, andere Getränke gibt's zu kaufen
Mittag gegen Voranmeldung im Hauptquartier



Alle weiteren Infos findet Ihr auf der Turnier-Website



-  Spielplatz
-  Toiletten
-  Kiosk
-  Hauptquartier
-  Bahnummer mit Abwurfpunkt
-  Zielkorb
-  Weg zum nächsten Abwurfpunkt
-  Weg zur Bahn 13 und den Waldbahnen

TIERPARK FINSTERWALDE





Allgemeine Hinweise

Nehmt während des gesamten Spiels Rücksicht auf weitere Personen (MitspielerInnen genauso wie Unbeteiligte), Flora, Fauna und mögliche Gegenstände.

Es wird nur dann geworfen, wenn sich nichts und niemand auf der Bahn befindet. Wenn nicht ganz sicher ist, dass nichts passieren kann, wirf lieber noch nicht!

Sanitäres:

Toiletten befinden sich im Bereich des öffentlichen Spielplatzes in der Nähe der Bahn 11, sowie den Toiletten im örtlichen Tierpark an Bahn 2 bzw. dem Weg von Bahn 12 zu Bahn 13.

+ Stadion des Friedens (Bahn 7) & Hauptquartier (Bahn 4)

Brandschutz:

Es herrscht striktes Rauchverbot auf dem gesamten Kurs!



Eine Übersicht zu allen Regeln findet Ihr auf der Webseite des PDGA

BAHN 1

Par: 3

Länge: 93 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg links neben der Bahn – Spotten erforderlich! Mandatory beachten!

OB

Rad- und Fußweg



Ausgang

BAHN 2

Par: 3

Länge: 126 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg links neben der Bahn.
Bitte die Parkbänke beachten!

ACHTUNG!

Auf der rechten Seite erwartet Euch äußerst ungemütliches Gestrüpp!

OB

ab Rad- und Fußweg

N

OB

2

BAHN 3

Par: 3

Länge: 103 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Dichtes Gestrüpp auf der rechten Seite

Ausgang
←-----



BAHN 4

Par: 3

Länge: 103 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg rechts neben der Bahn und oberhalb der Bahn.

OB

Rad- und Fußweg

N

4

Ausgang



OB

BAHN 5

Par: 3

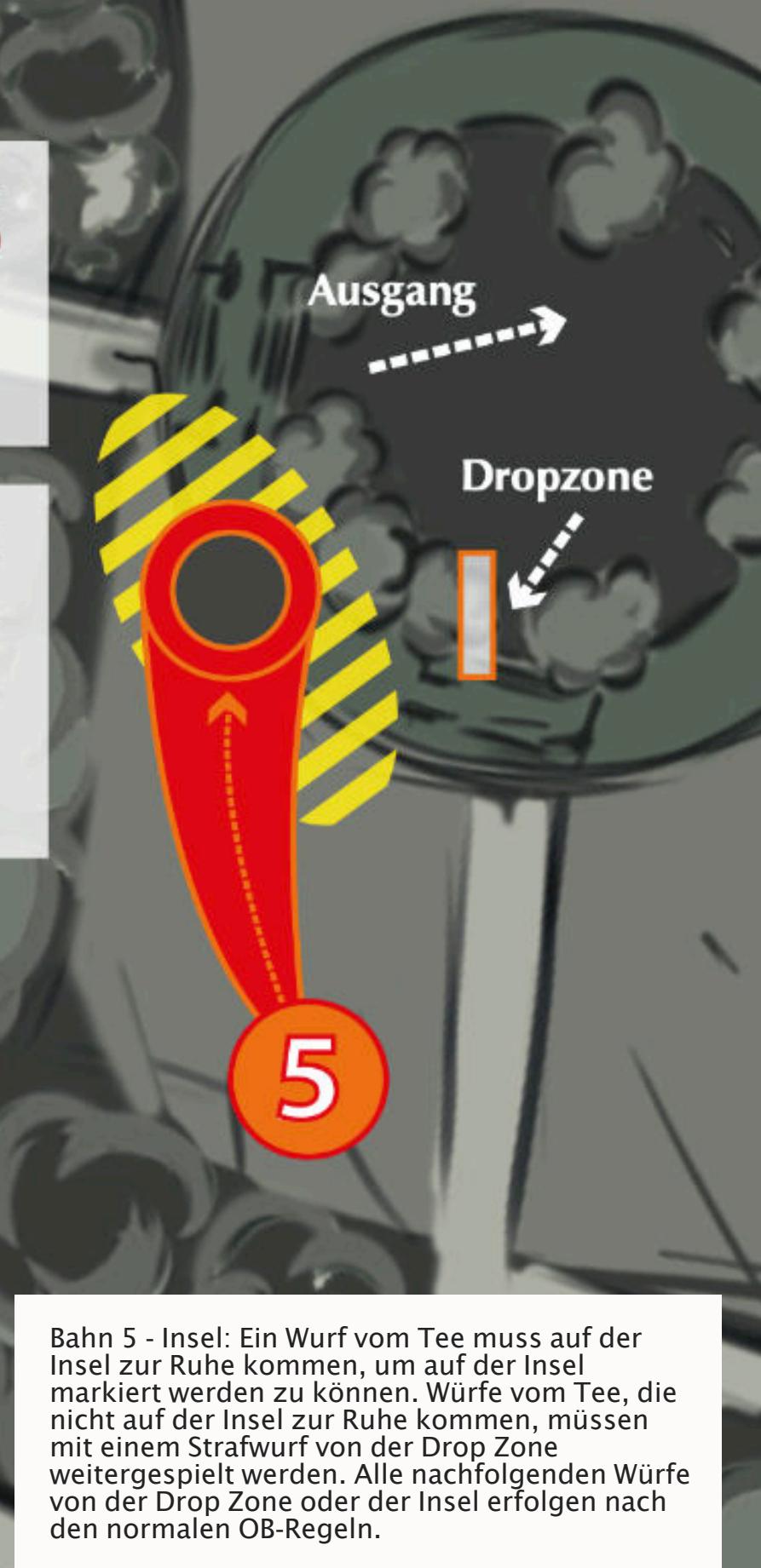
Länge: 52 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg rechts neben der Bahn.

INSELBAHN

Begrenzung der Insel (die Steine der Inselumrandung sind bereits OB)



Bahn 5 - Insel: Ein Wurf vom Tee muss auf der Insel zur Ruhe kommen, um auf der Insel markiert werden zu können. Würfe vom Tee, die nicht auf der Insel zur Ruhe kommen, müssen mit einem Strafwurf von der Drop Zone weitergespielt werden. Alle nachfolgenden Würfe von der Drop Zone oder der Insel erfolgen nach den normalen OB-Regeln.

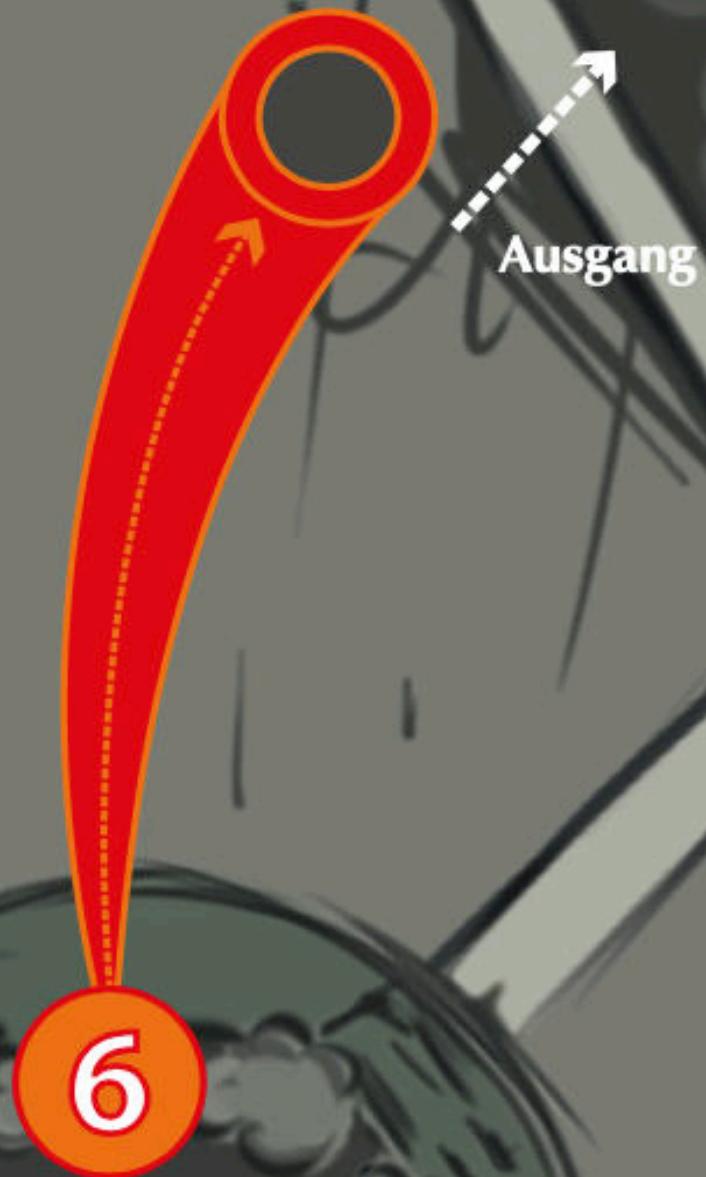
BAHN 6

Par: 3

Länge: 109 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg rechts neben der Bahn und hinter dem Korb.



BAHN 7

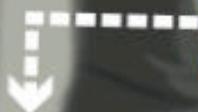
Par: 3

Länge: 73 Meter

BESONDERHEITEN

Auf der Bahn befindet sich ein kleiner aufgeschütteter Wall.

Ausgang



Kleiner
Wall

7



BAHN 8

Par: 3

Länge: 67 Meter

BESONDERHEITEN

Rechts neben dem Abwurf befindet sich ein kleines dichtes Wäldchen.
Schaut bitte ob jemand auf der Wiese liegt bevor Ihr abwerft.

OB

HAZARD RULE: Wiese links neben der Bahn. Der Bereich ist markiert.

HAZARD

Ausgang



BAHN 9

Par: 3

Länge: 124 Meter

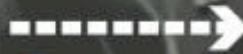
BESONDERHEITEN

Tief hängende Äste am Eingang zum Wäldchen.

OB

Weg rechts neben der Bahn

Ausgang



OB

9



BAHN 10

Par: 3

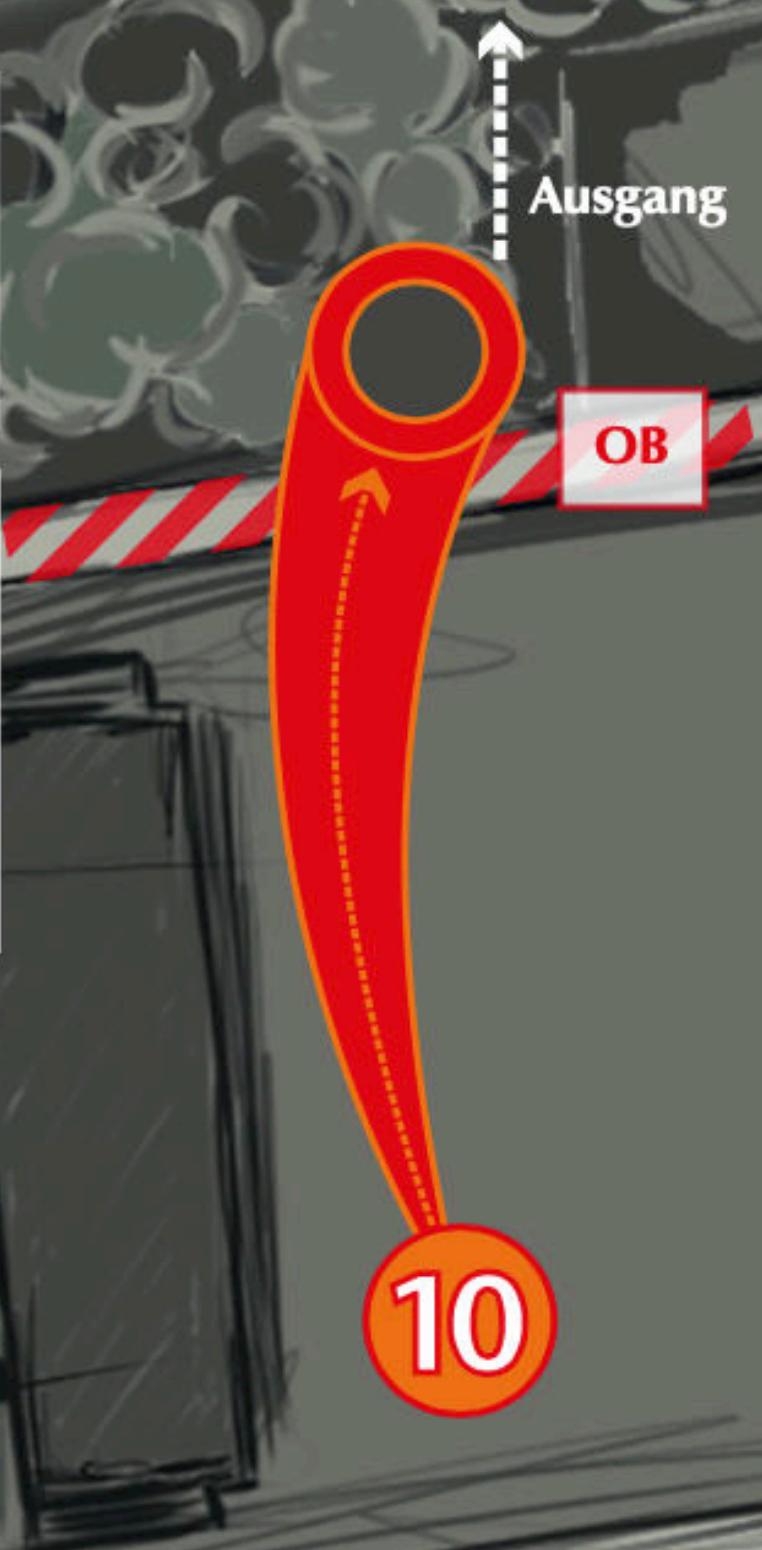
Länge: 120 Meter

GEFAHRENBEREICHE

ACHTUNG: die Bahn kreuzt einen Rad- und Fußgängerweg! Unbedingt spotten!

OB

Der die Bahn kreuzende Fuß- und Radweg ist OB



BAHN 11

Par: 3

Länge: 77 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Ein Radweg und Fußgänger queren die Bahn – Spotten erforderlich! Bitte vergewissert Euch, dass die Bahn frei ist!

BESONDERHEITEN

Inselbahn: die Insel ist mit einer Markierung gekennzeichnet.

OB

Begrenzung der Insel: die Markierung ist bereits OB.

freibundschweiz.de

Ausgang

Dropzone

11

Bahn 11 - Insel: Ein Wurf vom Tee muss auf der Insel zur Ruhe kommen, um auf der Insel markiert werden zu können. Würfe vom Tee, die nicht auf der Insel zur Ruhe kommen, müssen mit einem Strafwurf von der Drop Zone weitergespielt werden. Alle nachfolgenden Würfe von der Drop Zone oder der Insel erfolgen nach den normalen OB-Regeln.

BAHN 12

Par: 4

Länge: 149 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Hinter dem Korb befindet sich ein Rad- und Fußgängerweg.

OB

Ab Fußgänger- und Radweg hinter dem Korb

OB

Ausgang



BAHN 13

Par: 3

Länge: 77 Meter

Ausgang



N

krechundschwefel.de

BAHN 14

Par: 3

Länge: 70 Meter

BESONDERHEITEN

Rechts der Bahn befindet sich der Tierpark mit Besucherverkehr. Eine Disc, die im Bereich des Tierparks landet, gilt als verloren. Klettert auf keinen Fall über den Zaun, um eine Disc zurück zu holen. Fragt höflich an der Tierparkkasse, ob Ihr sie holen dürft.

OB

Die OB-Linie ist durch den Zaun des Tierparks gekennzeichnet.



Ausgang



OB

BAHN 15

Par: 4

Länge: 152 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Etwa auf der Hälfte kreuzt ein Weg mit möglichem Fußgängerverkehr die Bahn.



BAHN 16

Par: 4

Länge: 139 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Der vorherige Flight muss ein Stück auf der Bahn zurück laufen. Wartet, bis die Spieler die Bahn verlassen haben.

OB

Kennzeichnung durch den Handlauf

Mandatory

Links umspielen. Kennzeichnung durch großen Pfeil.

OB

Dropzone

M

HANDLAUF

16

N

freehandschmeisel.de

BAHN 17

Par: 3

Länge: 77 Meter



BAHN 18

Par: 3

Länge: 79 Meter

GEFAHRENBEREICHE

Auf der linken Seite der Bahn befindet sich ein Weg mit viel Fußgängerverkehr. Hier sollte gespottet werden.

MANDATORY

Das Mandatory ist rechts zu passieren.

BESONDERHEITEN

Achtung: veränderte Korbposition gegenüber dem Standardlayout.

N
Frehundschweif.de



NOTIZEN

