

# CADDIE BOOK

# BONNIN

# SAI



# OPEN



**BONNSAI**  
FRISBEE SPORT BONN E.V.



**29.09**  
**2024**

# Willkommen beim 1. Bonnsai Open

Unser erstes Turnier der Serie West!

Wenn ihr schon auf einem der ersten beiden Hardtwerfen wart, dann erwartet euch viel gutes Bekanntes. Um dem Anspruch eines Serienturniers gerecht zu werden, wurde das Layout an einigen Stellen verschärft

**Außerordentlicher Dank gilt der Stadt Bonn und dem Team vom Hardtbergbad, die es uns ermöglichen, die Infrastruktur des Freibades für unser Turnier zu nutzen.**

**Wir sind Gäste, möchten uns dementsprechend benehmen und ganz häufig wiederkommen dürfen!**

Gute Runde!  
Eure Bonnsais!

## Historie:

1. Bonnsai Open      29. September 2024

... to be continued!



Wir danken für die Unterstützung!



**STADT.  
CITY.  
VILLE.  
BONN.**

# Zeitplan

## Samstag

Kurs beispielbar ab ca. 11:00 Uhr - 16:00 Uhr  
Anmeldung 12:00 Uhr - 14:00 Uhr

## Sonntag

Anmeldung 07:30 Uhr - 08:30 Uhr  
Playersmeeting 08:30 Uhr  
Tee-Off Runde 1 09:00 Uhr  
Mittagspause ca. 60 Minuten nachdem alle Flights fertig sind  
Tee-Off Runde 2 ca. 13:00 Uhr - 13:30 Uhr  
im Anschluss umgehend Siegerehrung

Wir freuen uns über alle, die beim Auf- und Abbau mit anpacken! Wir sind Samstag ab 09:00 und Sonntag ab 07:00 am Start.

## Kontakt vor Ort

- Tim Aretz (Turnierdirektor): 01575 339 66 02
- Philip Kausche (a.k.a. Fozzy, Co-TD): 0176 435 19 379

Während des Turniers ist immer jemand im Orgabereich zu finden.

## Notfälle

- Erste-Hilfe-Koffer im Turnierbüro
- Nächstes Krankenhaus:  
Helios-Klinikum, Von-Hompesch-Straße 1, 53123 Bonn
- Apotheken-Notdienst:  
22833 Anruf oder SMS aus Mobilfunknetzen (max. 69 ct/SMS)

## Anfahrt und Parken (siehe auch Übersichtsplan)

- Die Adresse für das Navi lautet „**In der Dehlen, 53125 Bonn**“.
- Bitte nutzt die Parkbuchten links oder fahrt die Straße bis zum Ende durch und parkt auf dem großen kostenlosen Parkplatz zwischen Schwimmbadgelände und Kurs.
- Auf dem hinteren Parkplatz könnt ihr auch mit dem Wohnmobil stehen, es gibt allerdings keinen Strom.

## Toiletten

- Die Toiletten sind direkt am Orgabereich. Das sind die Außentoiletten des Freibades.
- Im Derletal befinden sich keine weiteren Sanitäreanlagen.

## Wasser

- Zum Auffüllen von Trinkflaschen gibt es einen Wasserhahn unten bei den Umkleidekabinen neben den Toiletten.

## Müll

- Wir sind Gäste und wollen gerne wiederkommen, nehmt bitte euren Müll mit.
- Auf dem Kurs gibt es je einen Mülleimer beim Abwurf Bahn 4, Bahn 6 und wenige Meter vom Abwurf Bahn 9. Also erst Müll entsorgen, dann CTP holen! 😊  
Ansonsten gibt es im Orgabereich/TD-Büro natürlich Müllsäcke.

## Verpflegung

- Es wird ein kleines Kuchenbuffet und ein paar Getränke zu fairen Preisen geben. Kaffee gibt es umsonst.  
Für den Kaffee sind Trinkbecher vorhanden. Für Kuchen gibt es kein extra Geschirr. Wer hier Bedarf hat, bitte selber Geschirr mitbringen.
- Weiteres Mittagessen wird nicht gestellt, bitte verpflegt euch selbst.
- Wasserflaschen können bei den Sanitäreanlagen aufgefüllt werden.

## Rauchen

Während der Runden (von der Zwei-Minuten-Warnung bis Unterschrift der Scorecards) gilt auf dem gesamten Kurs Rauchverbot.

## Scoring

Nach den neuen Regeln müssen alle scoren. Gescored wird per Livescoring auf [turniere.discgolf.de](https://turniere.discgolf.de). Bitte sorgt dafür, dass eure Handys genügend Saft haben. Alternative Scoringssysteme sind möglich, wir raten aber sehr davon ab - ihr müsst dennoch für alle Scoren und es führt nur zu Verzögerungen im Betriebsablauf.

## Play-Off-Regeln

Gestochen wird im Sudden-Death-Modus um die ersten drei Plätze in den jeweiligen Divisionen. Falls dies euch betrifft, meldet euch direkt nach eurer Runde beim TD.

Begonnen wird mit Bahn 16. Es folgen die Bahnen 17 und 18. Es wird so lange wiederholt, bis eine Entscheidung gefunden wird. Nach zwei Wiederholungen können sich die Spielerinnen und Spieler in Absprache mit dem TD auf einen anderen Modus einigen.

## Side Games

- **Ace-Pot (freiwillig):** 1 € Teilnahmegebühr. Wird ggf gesplittet ausgeschüttet.
- **CTP:** jeweils Runde 1 und 2: Bahn 9

## Side Events

**Fly-Mart:** Bringt gerne Scheiben mit, die ihr selbst nicht mehr werft, um sie in der Mittagspause oder nach dem Turnier gegen andere Scheiben oder Geld zu tauschen.

## Allgemeine Hinweise

- Es gibt eine **Warm-up Area** mit zwei Fangnetzen und extra Körben.
- Der Kletterpark ist hat geöffnet. Nehmt also bitte Rücksicht auf die staunenden "Nicht-Discgolfer"! 😊
- Bitte nehmt Rücksicht auf Spaziergänger: Insbesondere auf Bahn 7 nur mit Spotter spielen!
- Es ist unwahrscheinlich, dass es passiert, aber Scheiben, die auf das Gelände vom Verteidigungsministerium fliegen, werden von feuerspeienden Drachen bewacht → Lost Disc!

## Lost and Found

Bitte im Turnierbüro abgeben und abholen.

## Feedback

Feedback, Lob, Kritik und Alles, was ihr uns an den Kopf werfen wollt, geht hier:  
<https://padlet.com/philipkausche/feedback-bonnsai-open-2024-kn7a6q4hd8o9ddj>

## Hinweise zu den Bahnen

Hinweise und Hole Breakdowns findet ihr unter den Bahntafeln auf den folgenden Seiten. Die Hole-Breakdowns beziehen sich auf Rechtshänderwürfe.

**Für jede Bahn auf dem Schwimmbadgelände gilt grundsätzlich:  
Alle Scheiben, die außerhalb des Schwimmbadgeländes landen, sind OB und für diese Runde aus dem Spiel! Der gepflasterte Bereich des künstlichen Bachlaufs ist OB.**

**Klettert NICHT über den Zaun. Holt die Scheibe nach der Runde!**

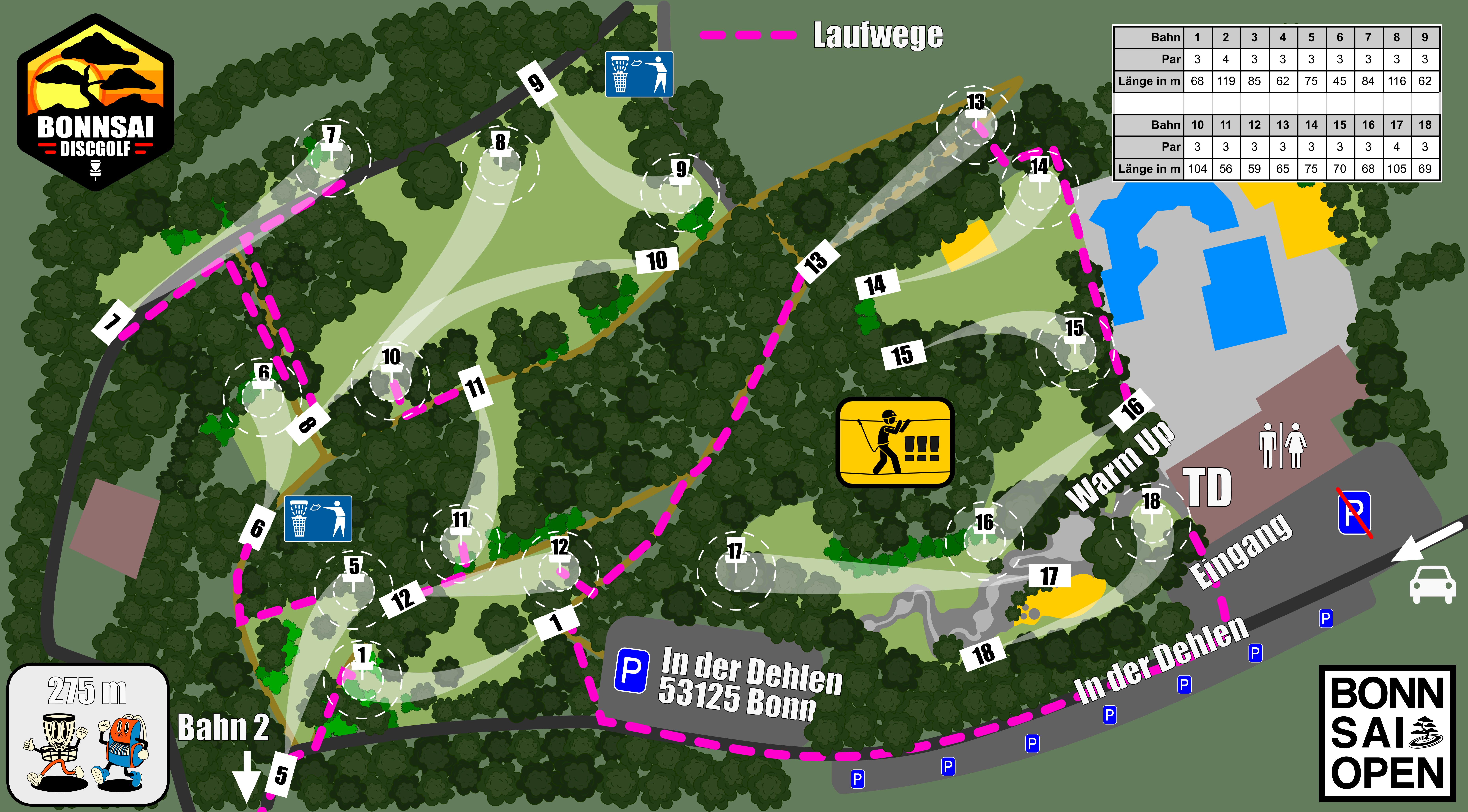
**Der Kletterpark hat geöffnet. Nehmt Rücksicht auf die Nicht-Discgolfer und auf den Betrieb auf den anderen Bahnen. 😊**

|                   |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>Bahn</b>       | <b>1</b>  | <b>2</b>  | <b>3</b>  | <b>4</b>  | <b>5</b>  | <b>6</b>  | <b>7</b>  | <b>8</b>  | <b>9</b>  |
| <b>Par</b>        | 3         | 4         | 3         | 3         | 3         | 3         | 3         | 3         | 3         |
| <b>Länge in m</b> | 68        | 119       | 85        | 62        | 75        | 45        | 84        | 116       | 62        |
|                   |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
| <b>Bahn</b>       | <b>10</b> | <b>11</b> | <b>12</b> | <b>13</b> | <b>14</b> | <b>15</b> | <b>16</b> | <b>17</b> | <b>18</b> |
| <b>Par</b>        | 3         | 3         | 3         | 3         | 3         | 3         | 3         | 4         | 3         |
| <b>Länge in m</b> | 104       | 56        | 59        | 65        | 75        | 70        | 68        | 105       | 69        |



Laufwege

|            |     |     |    |    |    |    |    |     |    |
|------------|-----|-----|----|----|----|----|----|-----|----|
| Bahn       | 1   | 2   | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8   | 9  |
| Par        | 3   | 4   | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 3   | 3  |
| Länge in m | 68  | 119 | 85 | 62 | 75 | 45 | 84 | 116 | 62 |
|            |     |     |    |    |    |    |    |     |    |
| Bahn       | 10  | 11  | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17  | 18 |
| Par        | 3   | 3   | 3  | 3  | 3  | 3  | 3  | 4   | 3  |
| Länge in m | 104 | 56  | 59 | 65 | 75 | 70 | 68 | 105 | 69 |



275 m

Bahn 2

**P** In der Dehlen  
53125 Bonn

In der Dehlen

Warm Up

TD

Eingang



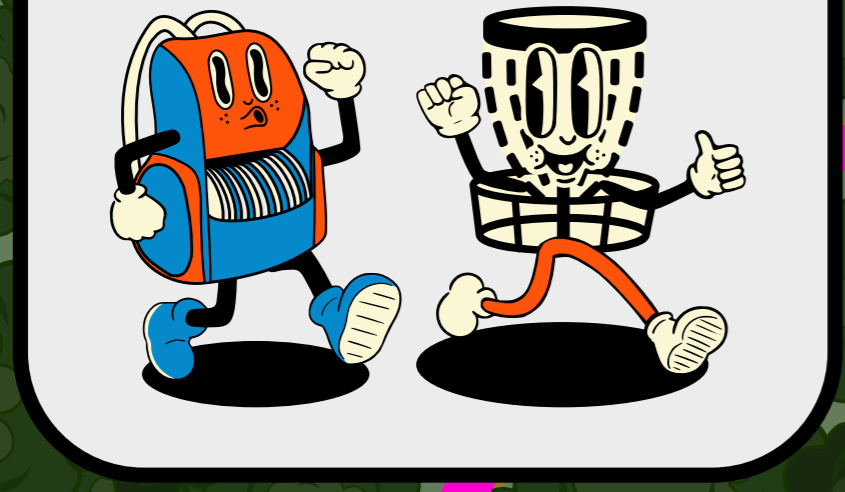


300 m

Bahn 5



HERE BE DRAGONS



HERE BE DRAGONS





**1**

**PAR 3**

**68 m**

Der Asphaltweg und  
alles links davon ist  
OB.

**OB**  
**OB**



1 m



T



## **Bahn 1:**

**Hinweise:** Der Weg links ist OB. Verlasst die Bahn über den Naturweg hinter dem Korb nach links und dann dem Asphaltweg bergab entlang des Zaunes. Unten links halten und weiter am Zaun entlang. Der Fußweg zur Bahn 2 dauert ca. 4 Minuten.

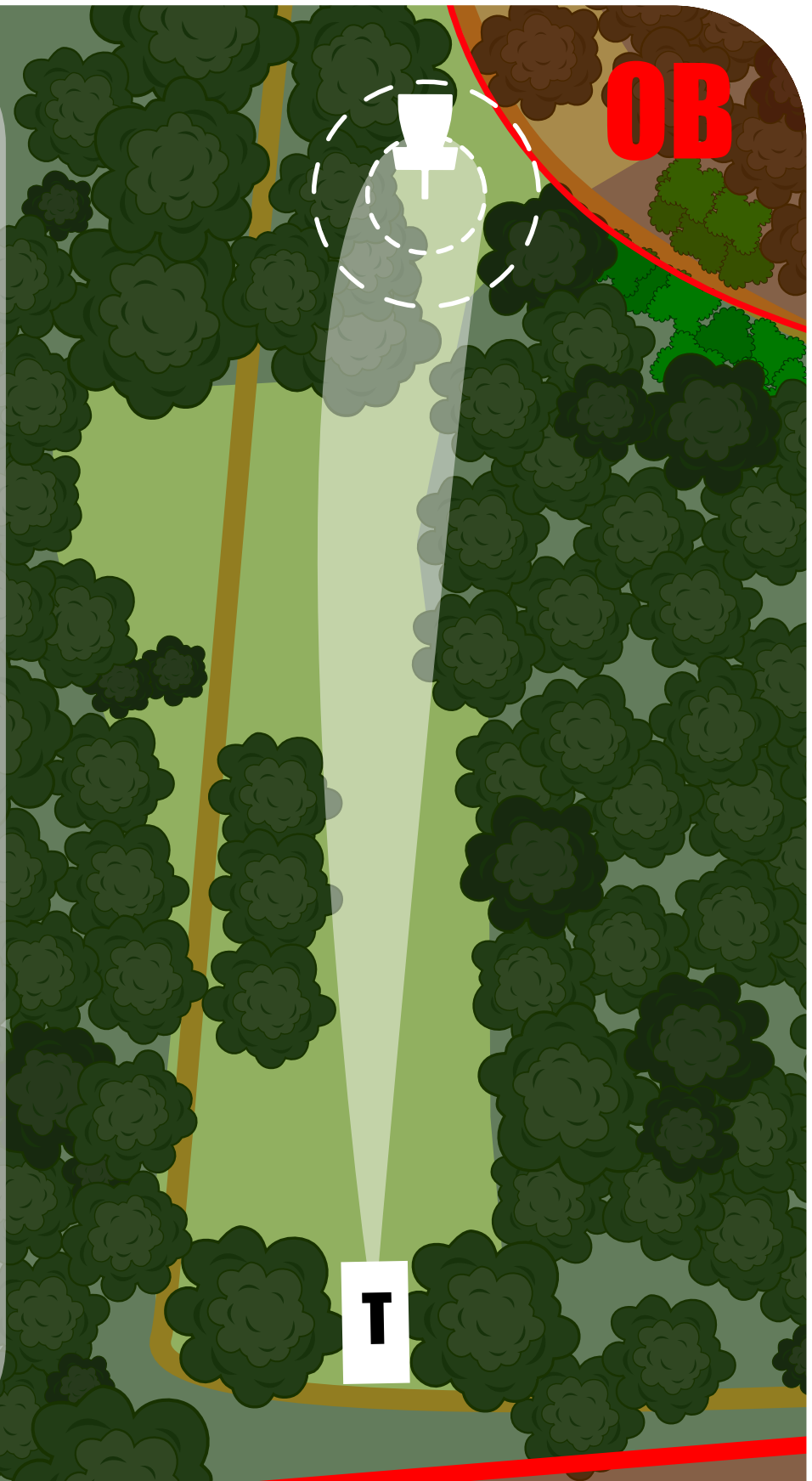
**Hole Breakdown:** Alles oder Nichts ist hier das Motto. Flach spielen und die Lücke treffen führen zum Erfolg. Spielverderber auf dieser Bahn sind die beiden Bäume, die leicht versetzt hintereinander angeordnet sind und ca. auf der Hälfte der Strecke zum Korb stehen. Bleibt man am ersten Baum hängen, hat man i.d.R. noch eine gute Chance das Par zu holen. Eine Linie links der Bäume, die zum Korb führt, hat man i.d.R. nicht. Vor- und Rückhand sind möglich. Aber Achtung, kommt man mit dem Drive zum Korb, erwartet die Scheibe ein "skippy" Green.

2

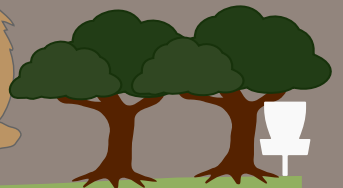
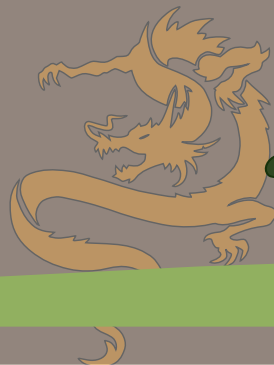
PAR 4

119 m

Der Weg lang und  
alles dahinter ist OB.  
Auf Spielende auf  
Bahn 3 links achten.



HERE BE  
DRAGONS



4 m

## **Bahn 2:**

**Hinweise:** Par 4, leicht bergauf. Achtet auf Spielende auf der Bahn 3 links. Der Weg hinter dem Korb ist OB.

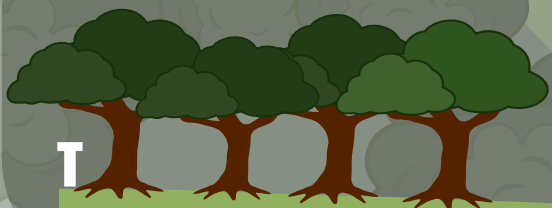
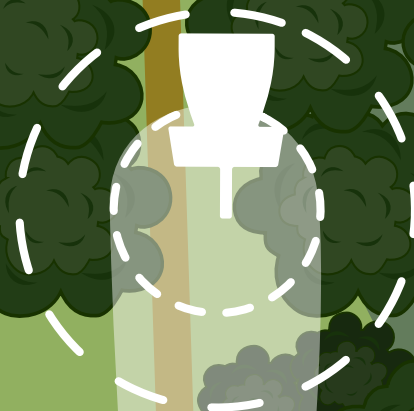
**Hole Breakdown:** Im Fairway bleiben heißt das Spiel; das Rough ist rough. Bei Scheibensuche unbedingt die 3-Minuten-Regel beachten!



**PAR 3**

**85 m**

Auf Spielende auf  
Bahn 4 achten.



T



2 m



### **Bahn 3:**

**Hinweise:** Auf Spielende auf Bahn 2 links achten. Nach dem Putten zügig zurück Richtung Abwurf und zur Bahn 4 gehen, um die Bahn zu räumen.

**Hole Breakdown:** Einfach gerade den Weg runter. Vor- und Rückhand sind möglich. Man muss recht gerade vom Tee werfen, um erfolgreich ins Freie zu kommen. Hat man es geschafft warten rechts kleinere Bäume vorm Korb, die die Scheibe abfangen wollen.



**PAR 3**

**62 m**

**Auf Fußgänger  
achten.**



**T**

**5 m**





## **Bahn 4:**

**Hinweise:** Nach dem Putten den Weg weiter laufen zur Bahn 5.

**Hole Breakdown:** Ab durch die Hecke (oder besser auch nicht). Einfach nur die Lücke treffen und alles Grün links und rechts liegen lassen. Rechts ist das Gefängnis ohne Komme-aus-Gefängnis-frei-Karte. Mit Glück überwirft man die Gefängnismauern und landet in einem etwas freieren Bereich. Die Büsche/Bäume links sind etwas gnädiger.



**PAR 3**

**75 m**

**Keine  
Beschränkungen.**



**Auf Fußgänger  
achten!**



## **Bahn 5:**

**Hinweise:** Auf Fußgänger achten, die den Weg links und rechts Richtung Teepad laufen.

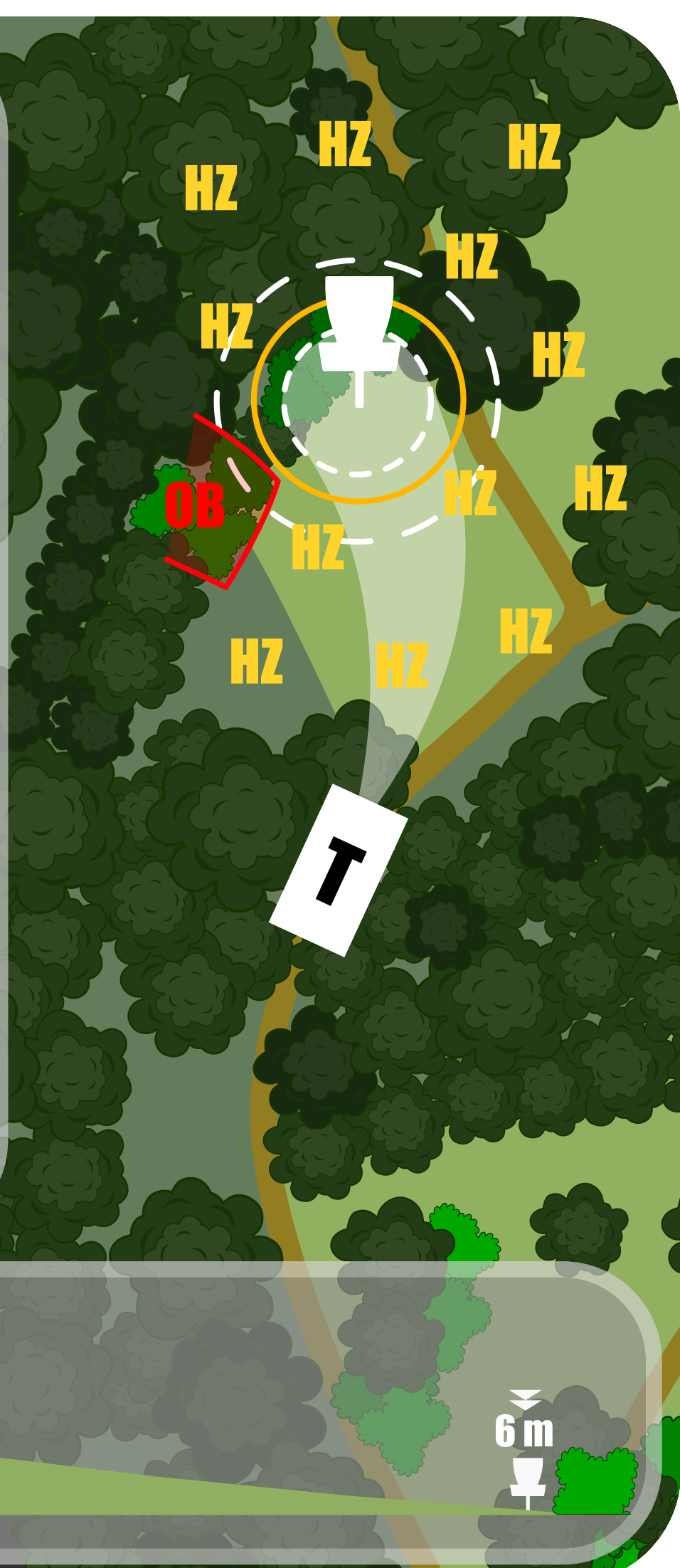
**Hole Breakdown:** Alles ist möglich, von Putter bis Fairway Driver, Vorhand oder Rückhand. Im Grunde sollte es ein gerader Wurf sein. Zielen sollte man auf den letzten Baum auf dem Fairway. Nur nicht hängen bleiben. Die Büsche/Bäume links sind ein beliebter Scheibenmagnet. Ebenso die Büsche/Bäume rechts vorm Korb. Scheiben, die zu tief aushyzen können auch mal zu Bahn 6 durchsegeln. Das Green 5 Meter um den Korb ist sehr skippy!



**PAR 3**

**45 m**

Der Dornenbusch links ist OB.  
Die Bahn wird als Insel gespielt.  
Wird die Insel verfehlt, geht es nach der Hazard-Regel weiter.



T



## **Bahn 6:**

**Hinweise:** Die Bahn wird als Insel gespielt. Alles außerhalb der Insel ist Hazard-Bereich und wird entsprechend gespielt, d.h. mit Strafwurf von da weiter, wo die Scheibe liegt. Die Dornenbüsche auf der linken Seite sind OB und sind mit OB-Linie markiert. **Wer im OB landet, bekommt keinen doppelten Strafwurf. Ob OB oder Hazard, es gibt jeweils nur einen Strafwurf.** Der Unterschied ist, dass man aus dem OB nicht weiterspielen kann. Achtet auf Menschen, die aus Richtung Bahn 7 kommen und zum Abwurf Bahn 8 laufen.

**Hole Breakdown:** Rechts ist alles frei und den Raum sollte man nutzen. Hinter dem Korb lauert Buschwerk, das einem nicht immer einen Putt ermöglicht. Der meist gemachte Fehler hier, ist es zu überwerfen. Es macht aber auch wirklich keinen Spaß, Scheiben im Dornenbusch (OB) zu suchen. Lieber rechts als links liegen

**7**

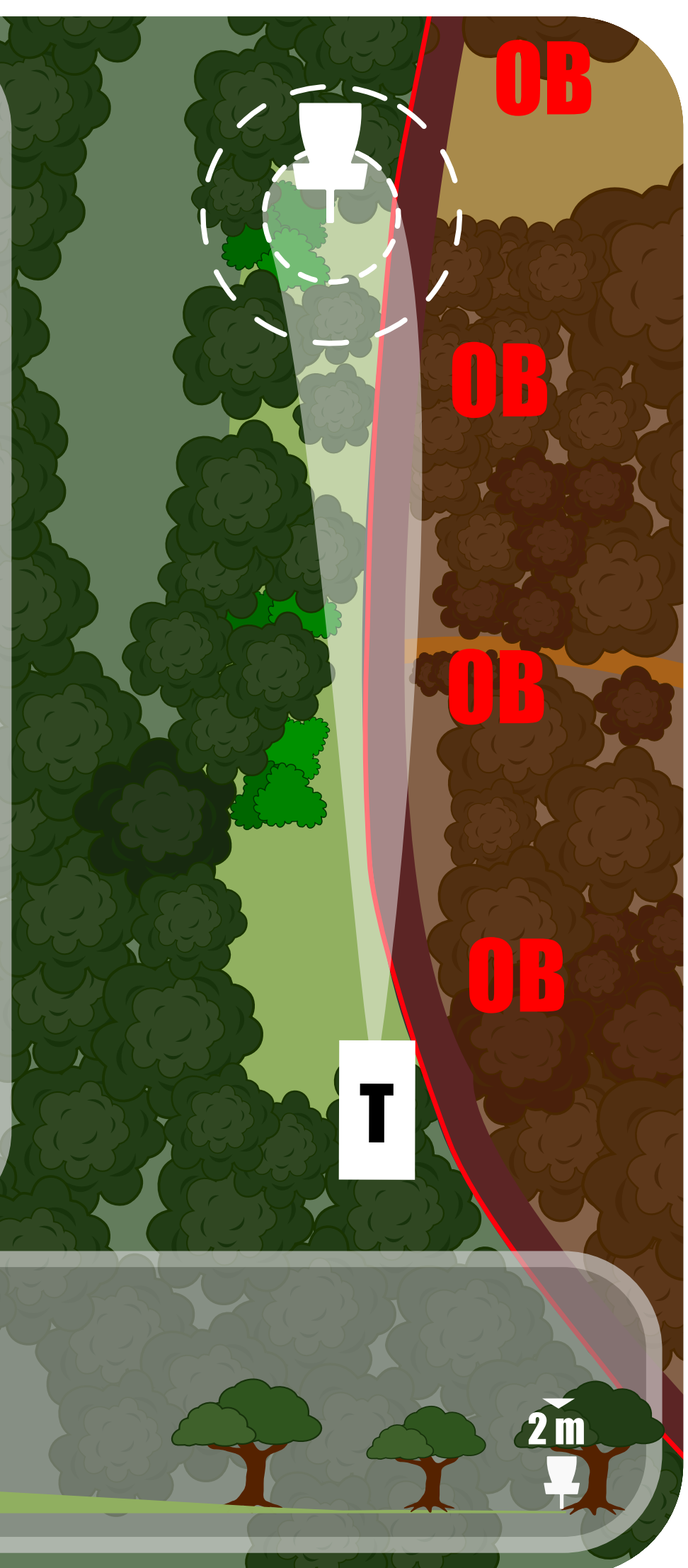
**PAR 3**

**84 m**

Der asphaltierte Weg und alles rechts davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB.



**Auf Fußgänger  
achten!  
Spotter stellen!**



**T**

**2 m**



## **Bahn 7:**

**Hinweise:** Spotter links oberhalb vom Teepad stellen! Der Fußweg Richtung Korb ist vom Teepad nicht einsehbar und ein E-Bike ist schneller im Fairway als man denkt. Der Weg und alles rechts davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB!

**Hole Breakdown:** Love it or hate it! Eine unserer "schönsten" Bahnen, die einem die Runde so richtig verhaseln kann. Von Ace bis Snowman (8+) ist alles möglich. Wer sicher spielen will, wirft stabil und geht auf Par. Wer Birdy oder mehr will, flirtet mit dem OB. Hohe Hyzer oder flache Skip Shots sind alles gute Wege zum Ziel. Aber Achtung, wenn der Putt daneben geht, rollt die Scheibe auch gerne mal wieder ins Aus. Auch die Bäume auf dem Fairway lauern darauf eure Scheiben abzufangen und trocken ins OB abtropfen zu lassen. Rollaways sind immer möglich. Drama ist garantiert!



OB

OB

PAR 3

OB

116 m

Der asphaltierte Weg und alles links davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB.

OB



T

6 m





## **Bahn 8:**

**Hinweise:** Achtet auf Menschen auf der Wiese. Spielende auf Bahn 10 kommen euch entgegen. Leider wird die Wiese als Hundewiese gebraucht. Übt hier bitte Geduld. Vorsicht vor “unsichtbaren” Löchern in der Wiese! Der Weg und alles links davon ist OB. Die Randsteine sind nicht OB! In der Regel sollte der Weg nicht ins Spiel kommen.

**Hole Breakdown:** Eine Bahn zum verschnaufen. Der offene Wurf verlockt, alles zu geben. Meist gemachter Fehler hier ist raushyzern in den linken großen Baum. Die Wiese ist groß. Nutzt den Platz.



PAR 3

62 m

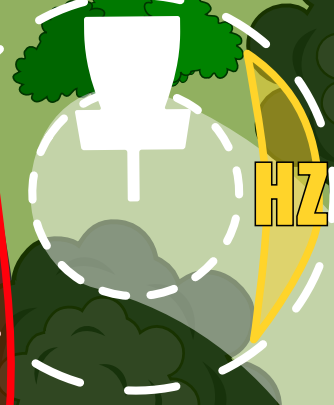
Der asphaltierte Weg  
und alles links davon  
ist OB. Die Randsteine  
des Weges sind nicht  
OB.  
Der Weg oben und  
alles oberhalb ist OB.

OB OB

OB

OB

OB



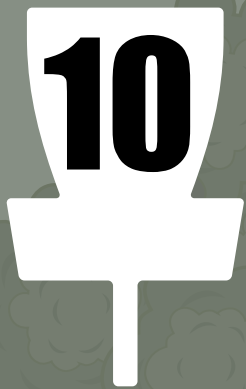
T



## **Bahn 9:**

**Hinweise:** CTP-Bahn (jeweils beide Runden)! Der Weg links und der Weg oben sind OB. Am Rand von Kreis 1 ist eine sicherförmiger Hazard-Bereich.

**Hole Breakdown:** Der große Baum links wartet darauf, eure Scheiben abzufangen und er ist ein verdammt guter Fänger. Spielt einfach nicht mit ihm. Damit es nicht zu einfach wird, lauert nun in der vermeintlichen Safe-Zone ein Hazard-Bereich auf euch. Weitenkontrolle ist für einige auch ein Thema. Ein ungewollt flacher Wurf geht auch gerne mal lang. Das Green hat ordentliches Gefälle.



**PAR 3**

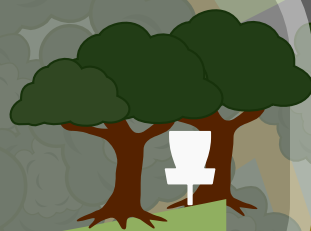
**104 m**

**Mando Verfehlen  
bedeutet Reteo.**



T

1 m - 6 m



## **Bahn 10:**

**Hinweise:** Achtet hier wie bei Bahn 8 auf Menschen auf der Wiese. Spielende von Bahn 8 kommen euch entgegen. Das Mando muss rechts umspielt werden, damit nicht über den Weg gespielt wird (Das hat im übrigen auch keinerlei Vorteil!). Die Dropzone für das Verfehlen des Mandos ist das Teepad.

**Hole Breakdown:** Hyzer zu flat zu Hyzer ist hier das Optimum. Flippt die Scheibe zu sehr, geht es den Hang hinunter. Das ist aber allemal besser, als viel zu weit links an den Bäumen zu liegen, weil man von da keinen Winkel mehr zum Korb hat. Dann wird es "kreativ".

**11**

**PAR 3**

**56 m**

Der Weg oben und  
alles oberhalb ist OB.

OB

OB

OB

**T**

**10 m**

**T**

## **Bahn 11:**

**Hinweise:** Der Weg oberhalb des Korbes ist OB. Achtet beim Weg zum Abwurf Bahn 12 auf den Flight vor euch!

**Hole Breakdown:** Hooooch. Einfach auf dem Fairway bleiben. Für Rechtshänder entweder Vorhand oder ein hoher Anhyzer. Spielt sich durch den Berg deutlich weiter, als der Korb steht. Die Büsche lang sind unschön. Da möchte man nicht rein.



PAR 3

59 m



Auf Fußgänger  
achten!



OB

OB

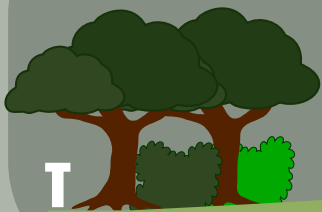
OB

OB

2 m



T





## **Bahn 12:**

**Hinweise:** Achtet auf Spielende, die von Bahn 11 von links kommen! Achtet auf Fußgänger von vorne. Das OB ist markiert.

**Hole Breakdown:** Vorhand oder Rückhand sind möglich. Schnell mal Überworfen. Falls ihr verreißt und links in die Dornenbüsche werft, ärgert euch nicht über das OB, sondern seid dankbar, dass ihr nicht von dort scramblen müsst. Es geht nach rechts leicht bergauf, was den Wurf etwas länger macht.

Folgt nach dem Putten dem Weg rechts bis zur nächsten Bahn.



**PAR 3**

**65 m**

**Schwimmbad-  
gelände ist OB.**



**Auf Fußgänger  
achten!**



**OB**

**OB**



**T**



## **Bahn 13:**

**Hinweise:** Hier ist außnahmsweise das Schwimmbadgelände OB. Im Schwimmbad ist es andersherum. Achtet beim Betreten des Geländes auf Scheiben von rechts. Links steht direkt Korb 14.

**Hole Breakdown:** Alle lieben Tunnelbahnen. Voilá, Bahn 13.



**PAR 3**

**75 m**

**OB OB**

**OB**

**OB**



**T**

## **Bahn 14:**

**Hinweise:** Achtet beim Drive darauf, dass nicht gerade jemand durchs Tor läuft. Achtet auf die Spielenden auf Bahn 15. OB lang ist der gepflasterte Bereich des Schwimmbades.

**Hole Breakdown:** Die Bahn spricht für sich. Der Korb steht auf einer Schräge. Es wird Drama geben! Das OB lang, der gepflasterte Schwimmbadbereich, sollte nicht ins Spiel kommen.



**PAR 3**

**70 m**

**Mando links  
umspielen. Keine  
Dropzone. Re-Tee bei  
Verfehlen.**

**Auf Betrieb im  
Kletterwald achten!**



## **Bahn 15:**

**Hinweise:** Rechts von der Bahn ist der Vorbereitungsbereich des Kletterwalds. Das Mando muss links umspielt werden. Re-Tee beim Verfehlen des Mandos.

**Hole Breakdown:** Spielt hier lieber kein Tischtennis.

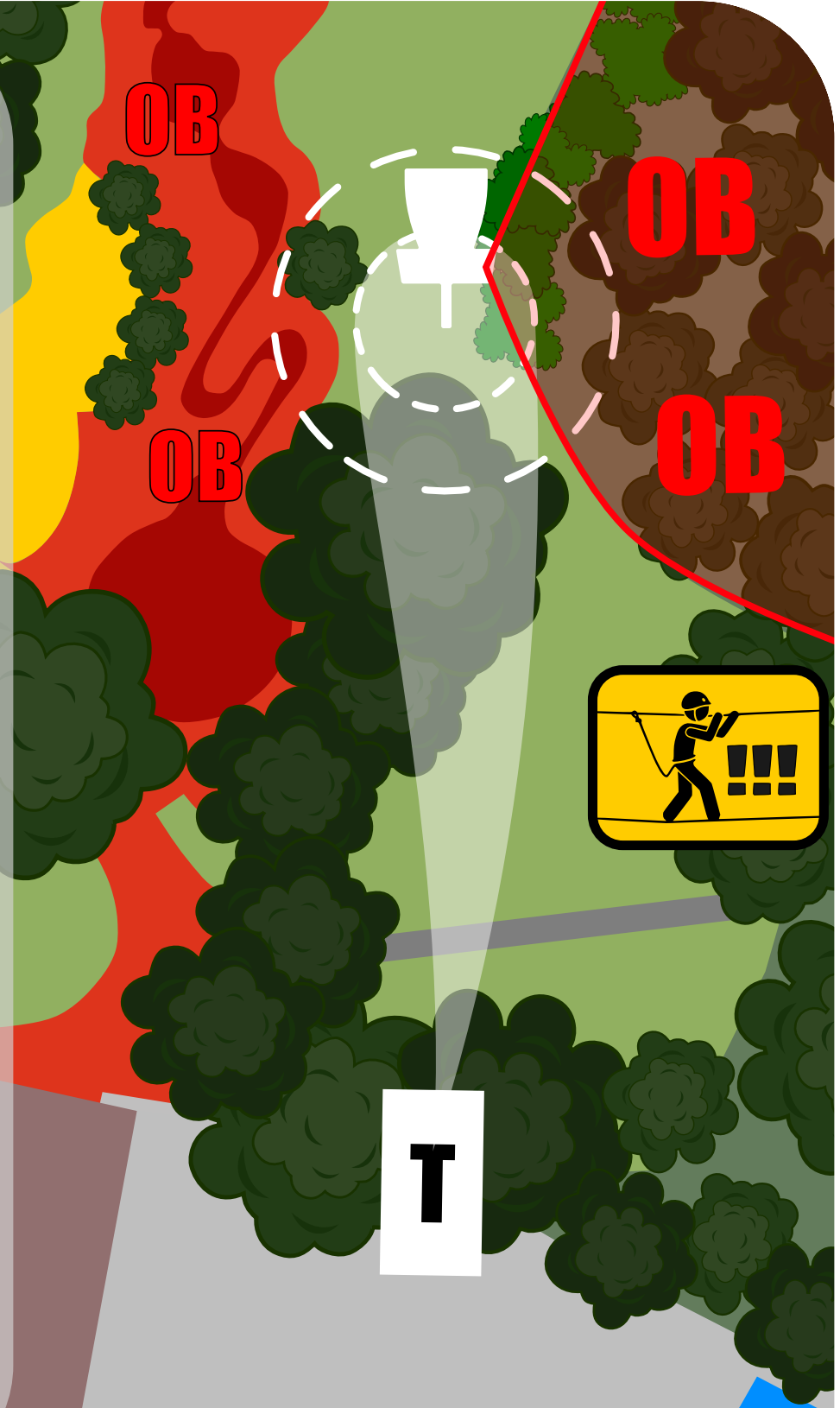


**PAR 3**

**68 m**

**Auf Betrieb im  
Kletterwald achten!**

**Der Weg zum  
Vorbereitungsbe-  
reich des Kletter-  
walds kreuzt!**



**T**





## **Bahn 16:**

**Hinweise:** Rechts von der Bahn ist der Vorbereitungsbereich des Kletterwalds. Achtet auf Kletterwaldbesucher auf dem Weg zum Vorbereitungsbereich rechts von euch.

OB rechts ist markiert. Auch hier ist der gepflasterte Bereich links OB.

**Hole Breakdown:** Rechtshänder bekommen mit der Rückhand einen schönen Skip an den Korb. Ein Flirt mit dem OB rechts lang lässt sich kaum vermeiden. Lieber etwas stabileres Werfen.

**17**



**OB**

**OB**

**PAR 4**



**105 m**

Auf **Bahn 18** links achten. **M**



**OB**

**DZ**

Der gepflasterte Bereich ist **OB**. Mando rechts umspielen. **DZ** neben Baum.



**T**

**OB**

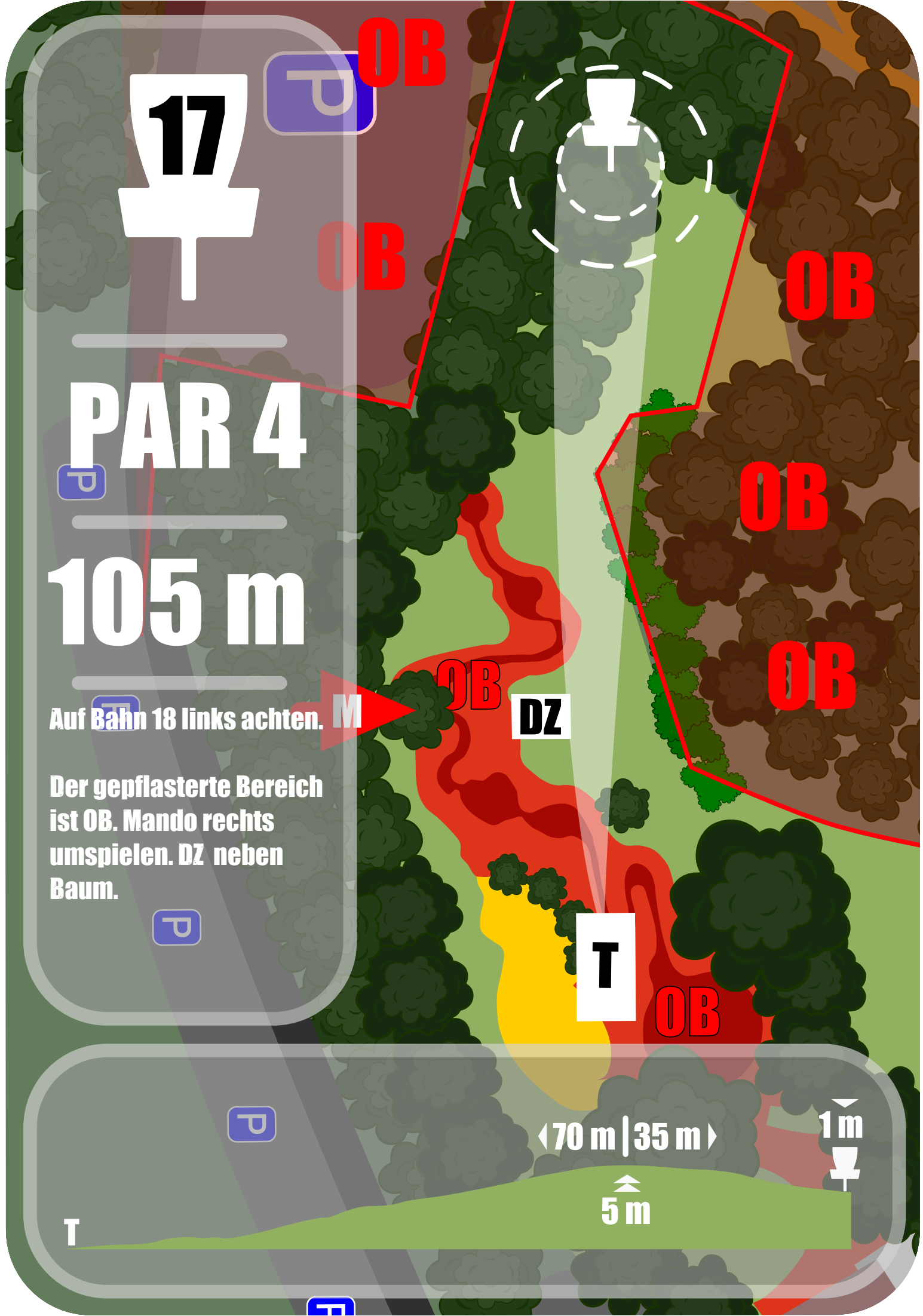


◀ 70 m | 35 m ▶

1 m

5 m

**T**



## **Bahn 17:**

**Hinweise:** Das Mando muss rechts umspielt werden. Mando verfehlen --> Dropzone neben dem Baum. Der Kletterwald, sowie der gesamte gepflasterte Bereich sind OB. Für den Spielfluss hat diese Bahn Vorrang vor Bahn 18, aber sprecht euch trotzdem ab!

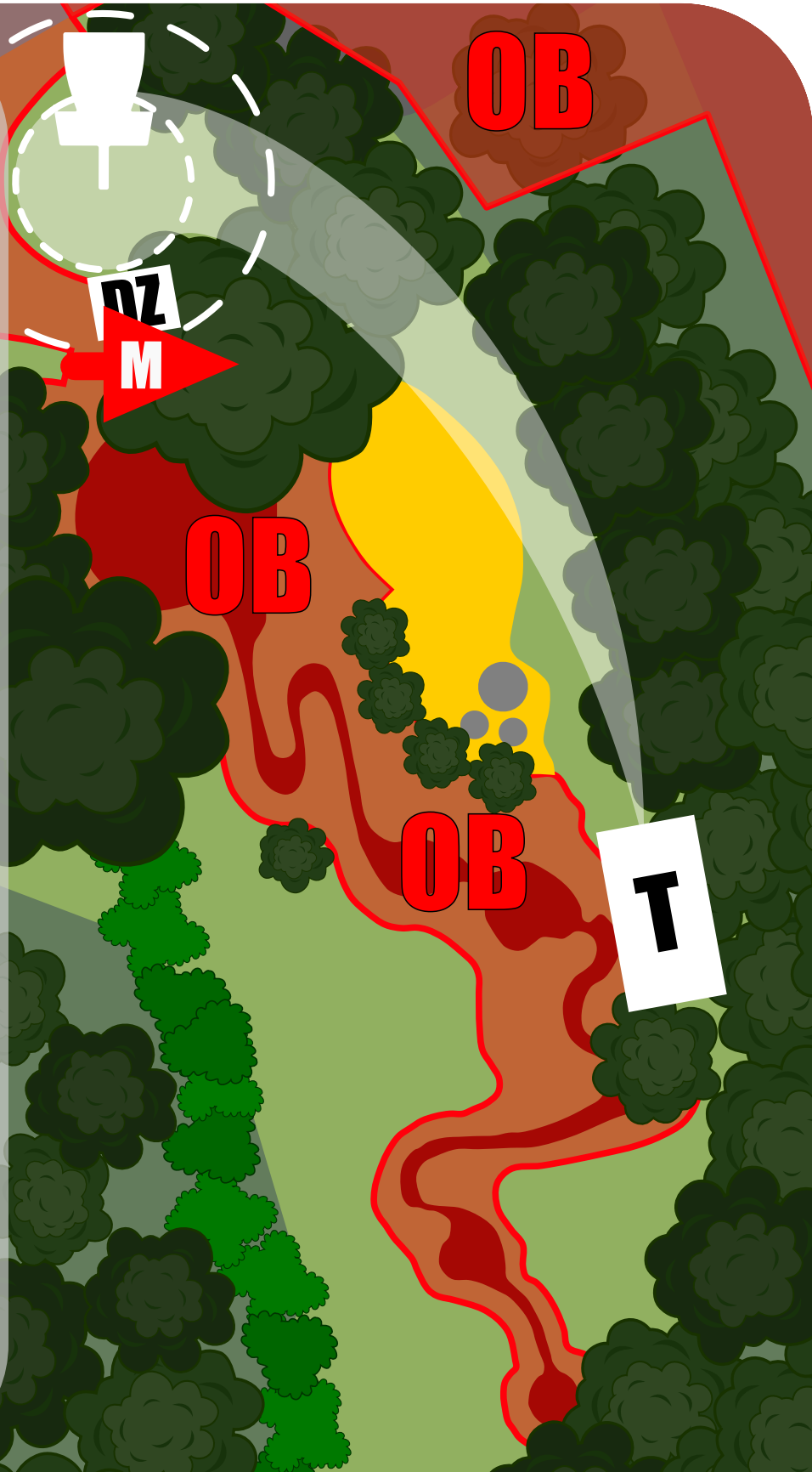
**Hole Breakdown:** Das zweite Par 4, einmal über den Hügel. Einfach die saftig grünen Landing Zones treffen. Man kann hier kurz, oder lang auf den Hügel spielen. Wer es bis über den Hügel schafft, hat vielleicht eine kleine Chance auf den Eagle.

**18**

**PAR 3**

**69 m**

Mando rechts umspielen. Bei Verfehlen geht es zur Dropzone. Der gepflasterte Bereich und auch die Treppen lang sind OB.



**OB**

**DM**

**OB**

**OB**

**T**

**T**



2 m



## **Bahn 18:**

**Hinweise:** Das Mando muss rechts umspielt werden. Wird es verfehlt, geht es mit Strafwurf von der Dropzone weiter. Der gepflasterte Bereich ist OB. Auch der Bereich der Treppen. Der Sand ist safe!

**Hole Breakdown:** Hier ist ein technischer Wurf gefragt. Es ist viel im Weg. Das Green ist natürlich abschüssig in Richtung OB. Sonst wäre es ja langweilig.