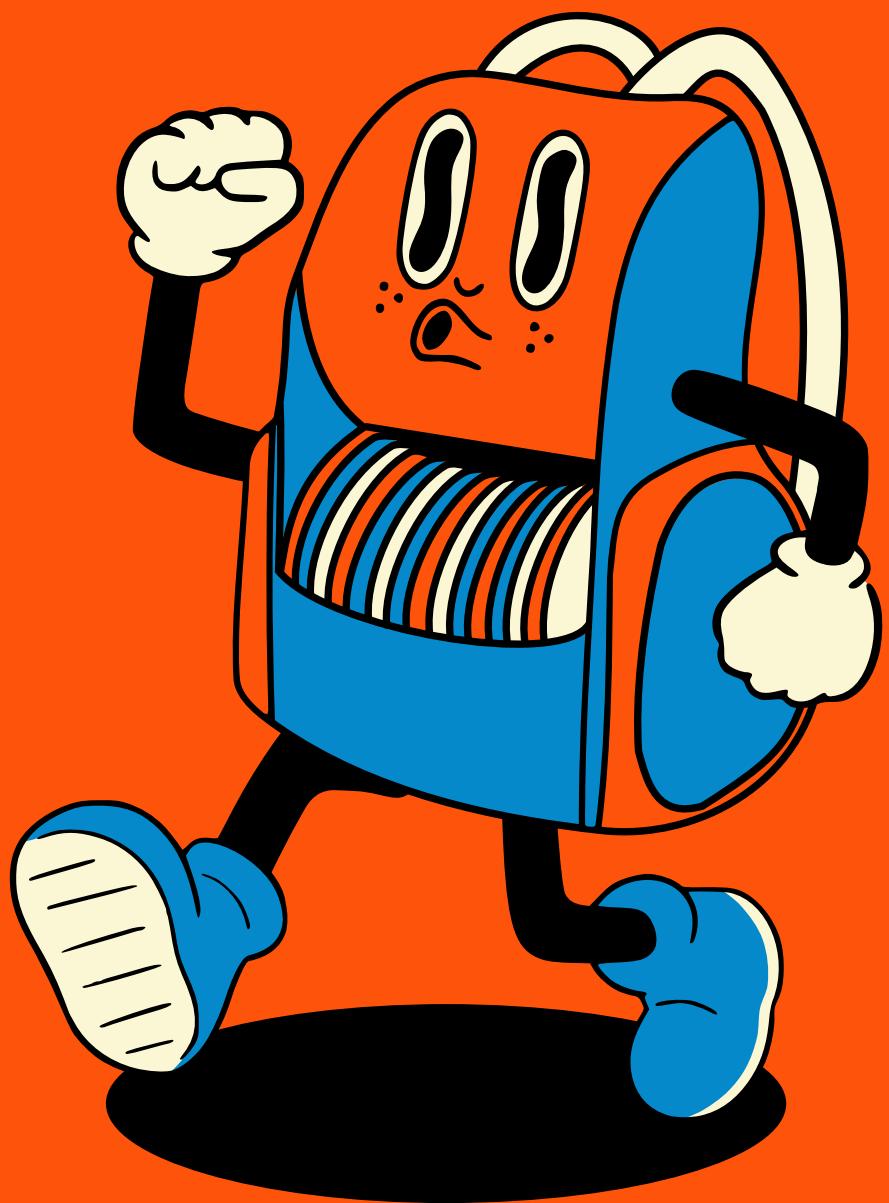


# Hardtwerfen Caddie Book

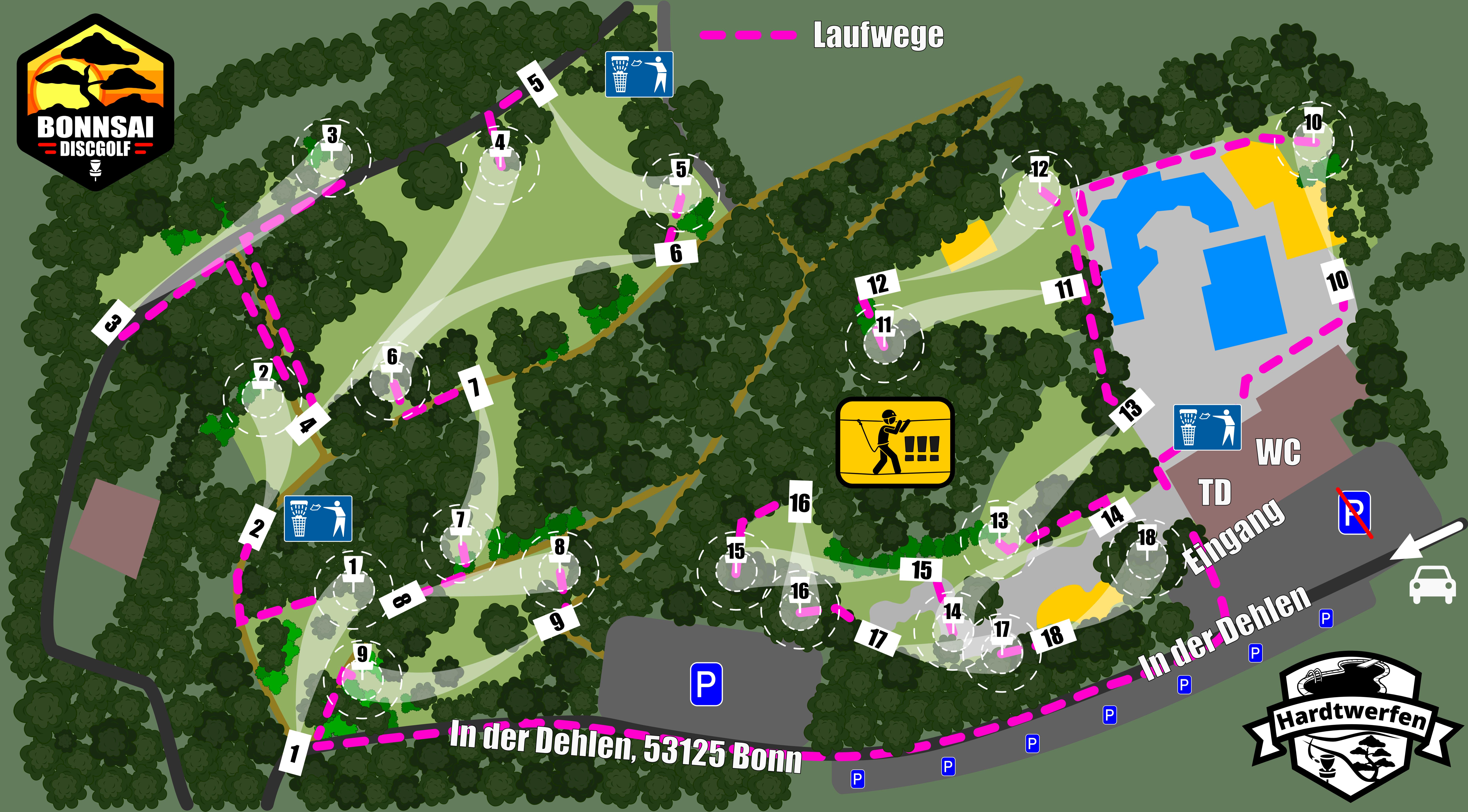


**BONNSAI**  
FRISBEESPORT BONN E.V.





Laufwege



In der Dehnen, 53125 Bonn



Wir danken für die Unterstützung!

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



## Zeitplan

### Samstag

Kurs bespielbar	ca. 12:00 Uhr - 18:00 Uhr
Anmeldung	14:00 Uhr - 16:00 Uhr

### Sonntag

Anmeldung:	07:30 Uhr - 08:30 Uhr
Playersmeeting	08:30 Uhr
Tee-Off Runde 1	09:00 Uhr
Mittagspause	
Start Runde 2	ca. 13:00 Uhr - 13:30 Uhr
im Anschluss Siegerehrung	

# Kontakt vor Ort

- Tim Aretz (Turnierdirektor): 01575 339 66 02
- Nils Rosengren: 0175 665 37 75
- Philip Kausche (a.k.a. Fozzy): 0176 435 19 379

Wir sind während des Turniers 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 2, 53125 Bonn“.
- Bitte fahrt die Straße bis zum Ende durch und parkt auf dem großen kostenlosen Parkplatz zwischen Front 9 und Back 9, oder in den Parkbuchten am Straßenrand.
- Bitte parkt möglichst nicht auf dem Schwimmbadparkplatz. Wir sind Gäste und wollen diesen Parkplatz den Schwimmbadbesuchern lassen.

# Sanitäranlagen

- Die Sanitäranlage des Hardtbergbads kann genutzt werden. Im Derletal befinden sich keine weiteren Sanitäranlagen.

# Müll

- Wir sind Gäste und wollen gerne wiederkommen, nehmt bitte euren Müll mit.
- Auf der Front 9 (Derletal) gibt es je einen Mülleimer beim Abwurf Bahn 2 und wenige Meter vom Abwurf Bahn 5. Also erst Müll entsorgen und dann Ace machen und CTP holen!

Ansonsten wird es natürlich im Orgabereich/TD-Büro Müllsäcke geben.



## Verpflegung

- Es wird ein kleines Kuchenbuffet, Kaffee und ein paar Getränke zu kleinen Preisen geben.
- Mittagessen wird nicht gestellt, bitte verpflegt euch selbst.
- Wasserflaschen können bei den Sanitäranlagen aufgefüllt werden.

## Rauchen

Während der Runden (von der zwei Minuten Warnung bis Abgabe der Scorecards) gilt auf dem gesamten Gelände absolutes Rauchverbot, mit Ausnahme der Straße zwischen Front 9 und Back 9.

## Scoring

Gescored wird per Livescoring auf [turniere.discgolf.de](http://turniere.discgolf.de). In jedem Flight müssen zwei Personen parallel scoren. Wer mag, kann zur Kontrolle oder für die Statistik auch auf UDisc mitscoren. Details folgen noch.

## Play-Off-Regeln

Gestochen wird im Sudden Death Modus um die Plätze 1 bis 3 in den jeweiligen Divisionen. Begonnen wird mit der Bahn 13. Es folgen die Bahnen 14 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: 1 €, ggf gesplittet

CTP jeweils Runde 1 und 2: Bahn 5

## Side Events

Fly-Mart: Da das Hardtwaffen speziell Einsteiger in unserem schönen Sport ansprechen soll, laden wir euch ein, Scheiben die ihr selbst nicht mehr werft mitzubringen und in der Mittagspause oder nach dem Turnier gegen andere Scheiben oder günstiges Geld zu tauschen.



# Allgemeine Hinweise

- Der Kletterpark ist geöffnet, nehmt also bitte dahingehend Rücksicht auf die staunenden "Nicht-Discgolfer"!
- Bitte nehmt Rücksicht auf Spaziergänger, werft insbesondere auf Bahn 3 nur mit Spotter spielen!

## Lost and Found

Bitte im Turnierbüro abgeben.

## Hinweise zu den Bahnen

### Front 9 (Derletal)

**Bahn 1:** keine besonderen Hinweise

**Bahn 2:** 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 extra Strafwurf**. Ob OB oder Hazard gibt jeweils nur einen Strafwurf, der Unterschied ist, dass man aus dem OB nicht weiterspielen kann. Achtet auf Menschen, die aus Richtung Bahn 3 kommen und zum Abwurf Bahn 4 laufen.

**Bahn 3:** Spotter links vom Teepad stellen! Der Fußweg Richtung Korb ist vom Teepad nicht einsehbar. Der Weg und alles rechts davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB.

**Bahn 4:** Achtet auf Menschen auf der Wiese. Spielende auf Bahn 6 kommen euch entgegen. Leider wird die Wiese oft auch als Hundewiese gebraucht. Übt hier bitte Geduld. Der Weg und alles links davon ist OB. Die Randsteine sind nicht OB. In der Regel sollte der Weg nicht ins Spiel kommen.

**Bahn 5:** CTP-Bahn (jeweils beide Runden)! Der Weg links und der Weg oben sind OB.

**Bahn 6:** Achtet hier wie bei Bahn 4 auf Menschen auf der Wiese. Spielende von Bahn 4 kommen euch entgegen. Der zweite Baum muss rechts umspielt werden und ist ein Mando, damit nicht über den Weg gespielt wird (Das hat im übrigen auch keinerlei Vorteil!). Wird das Mando verfehlt, muss erneut mit Strafwurf vom Teepad geworfen werden.

**Bahn 7:** Der Weg oberhalb des Korbes ist OB. Achtet beim Weg zum Abwurf Bahn 8 auf den Flight vor euch!



**Bahn 8:** Achtet auf Spielende, die von Bahn 7 kommen! Achtet auf Fußgänger von vorne. Das OB ist markiert.

**Bahn 9:** Der Weg links ist OB. In der Regel sollte der Weg nicht ins Spiel kommen. Verlassst die Bahn über den Naturweg nach links und dann auf dem Asphaltweg Richtung Schwimmbad zur Back 9, damit der nachfolgende Flight beginnen kann.

## Back 9 (Hardtbergbad)

**Für jede Bahn auf dem Schwimmbadgelände gilt grundsätzlich:  
Alle Scheiben, die außerhalb des Schwimmbadgeländes landen, sind OB und für diese Runde aus dem Spiel!**

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

**Der Platz auf dem Schwimmbadgelände ist begrenzt und der Kletterpark hat noch geöffnet. Nehmt Rücksicht auf die Besucher des Kletterwalds und auf den Betrieb auf den anderen Bahnen.**

**Bahn 10:** Keine besonderen Hinweise.

**Bahn 11:** Achtet auf Menschen im Kletterwald links. Die Büsche rechts lang sind OB und werden entsprechend markiert sein. Achtet auf die Spielenden, die euch rechts auf Bahn 12 entgegenkommen.

**Bahn 12:** Das Beachvolleyballfeld ist ein Hazard-Bereich. Landet die Scheibe im Hazard-Bereich wird mit Strafwurf vom Landeort der Scheibe weitergespielt. Achtet auf die Spielenden auf Bahn 11.

**Bahn 13:** Rechts der Bahn ist der Vorbereitungsbereich des Kletterwalds. Achtet beim Verlassen des Korbes auf den Betrieb an Bahn 14.

**Bahn 14:** Das Mando muss rechts umspielt werden. Wird es verfehlt, geht es mit Strafwurf an der Dropzone weiter. Achtet auf Spielende auf den anderen Bahnen!

**Bahn 15:** Achtung, Bahn 16 kreuzt von rechts! Sprecht euch ab und achtet aufeinander!

**Bahn 16:** Achtung, Bahn 15 kreuzt von links! Sprecht euch ab und achtet aufeinander!

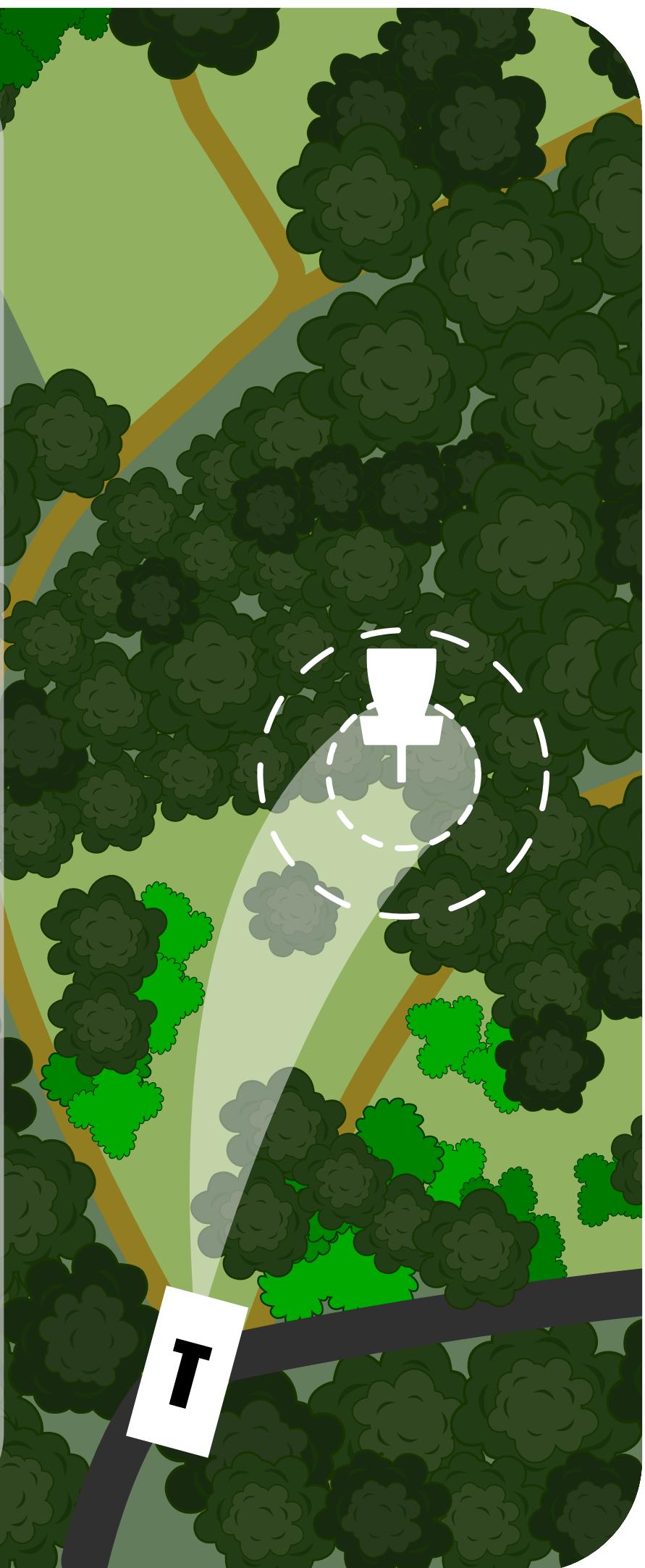
**Bahn 17:** Das Mando muss rechts umspielt werden. Wird das Mando verfehlt, muss erneut mit Strafwurf vom Teepad geworfen werden. Der gepflasterte Bereich ist OB.

**Bahn 18:** Der OB-Bereich links ist entsprechend markiert. Das Mando muss rechts umspielt werden. Wird es verfehlt, geht es mit Strafwurf von der Dropzone weiter.



1

PAR 3  
69 m



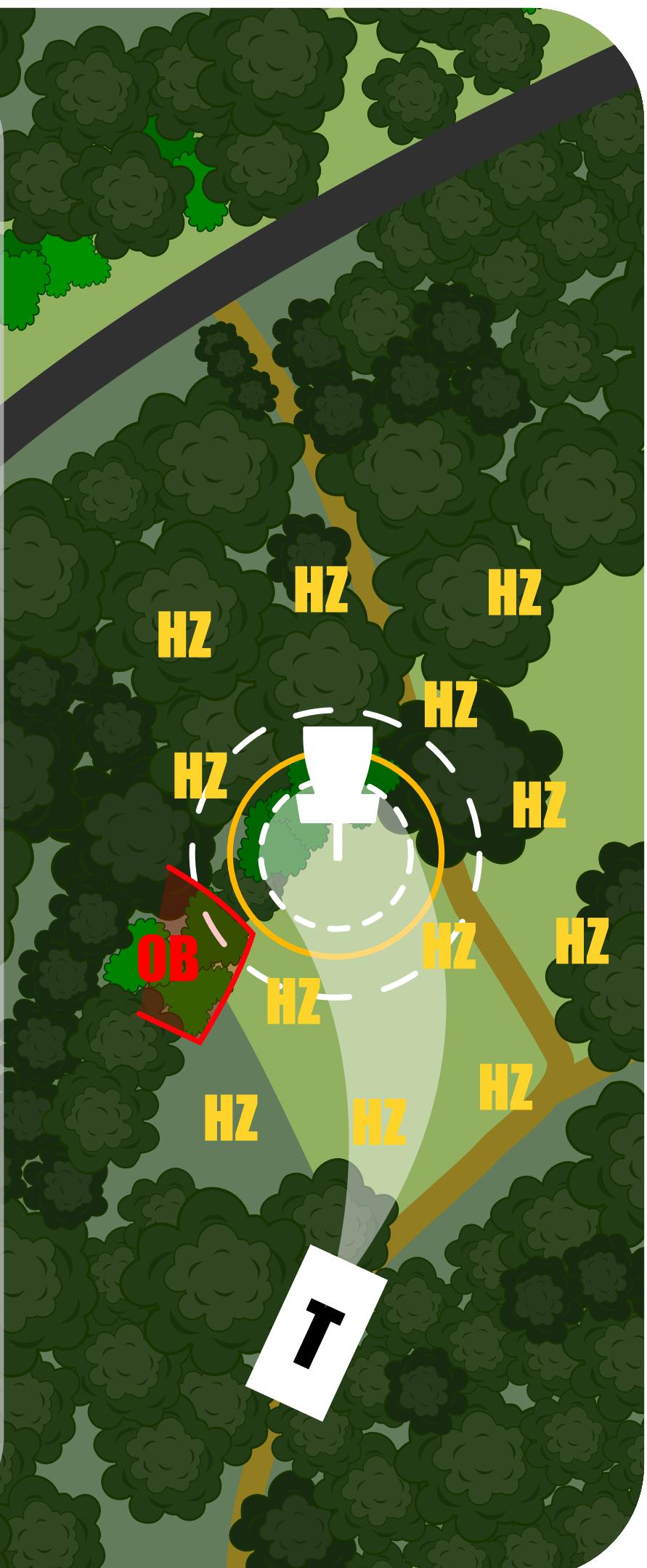
**2**

**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.



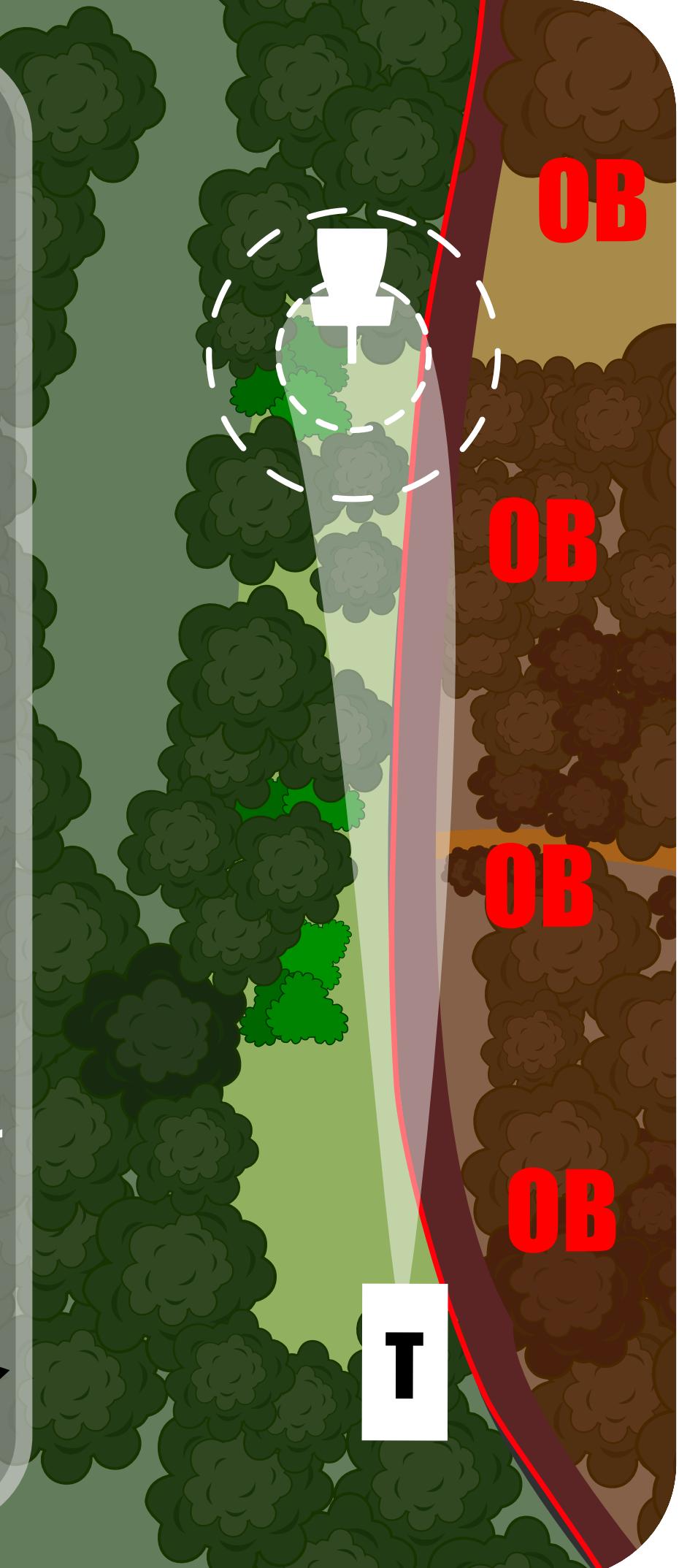
**3**

**PAR 3**

**88 m**

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

Auf Fußgänger achten. Spotter stellen!



**4**

**OB**

**PAR 3**

**OB**

**116 m**

**OB**

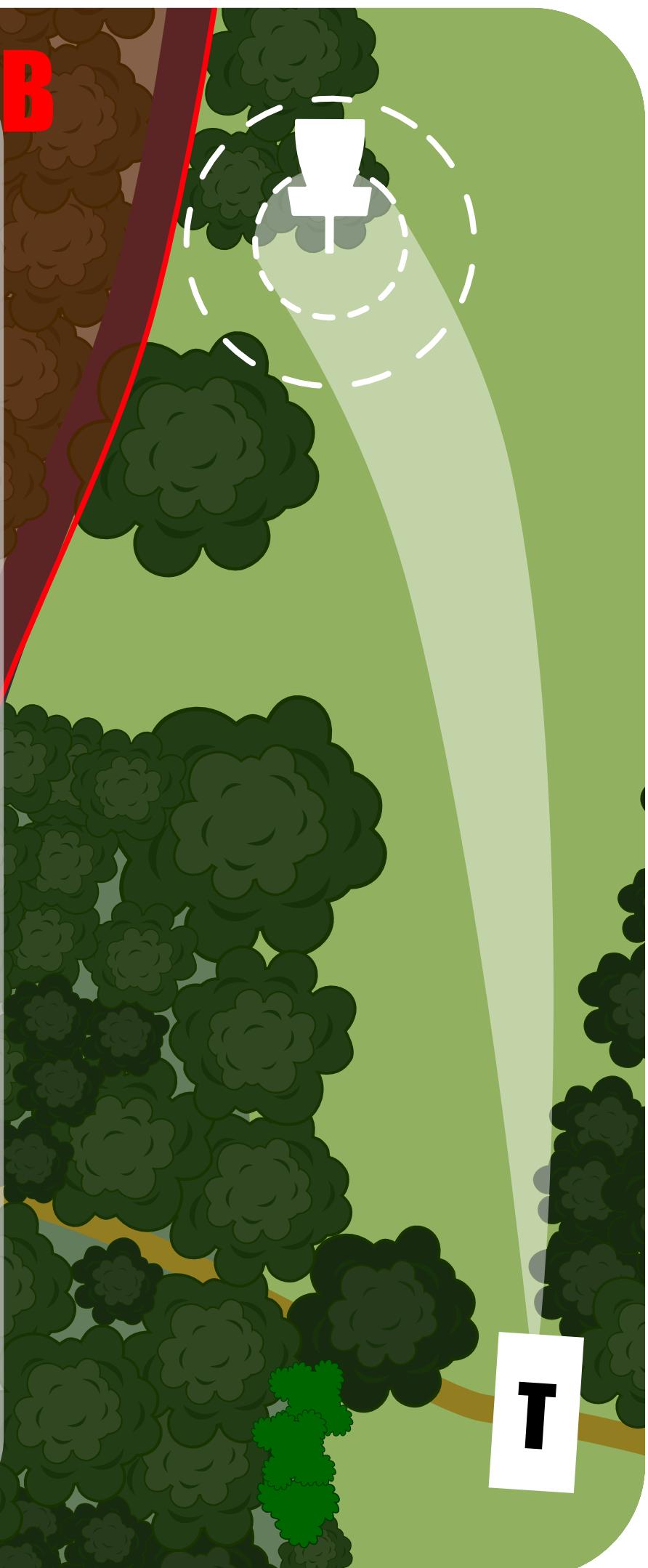
Der asphaltierte Weg und alles links davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB.

**OB**

**OB**



**T**



5

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.



CTP-BAHN

OB

OB

OB

OB

OB

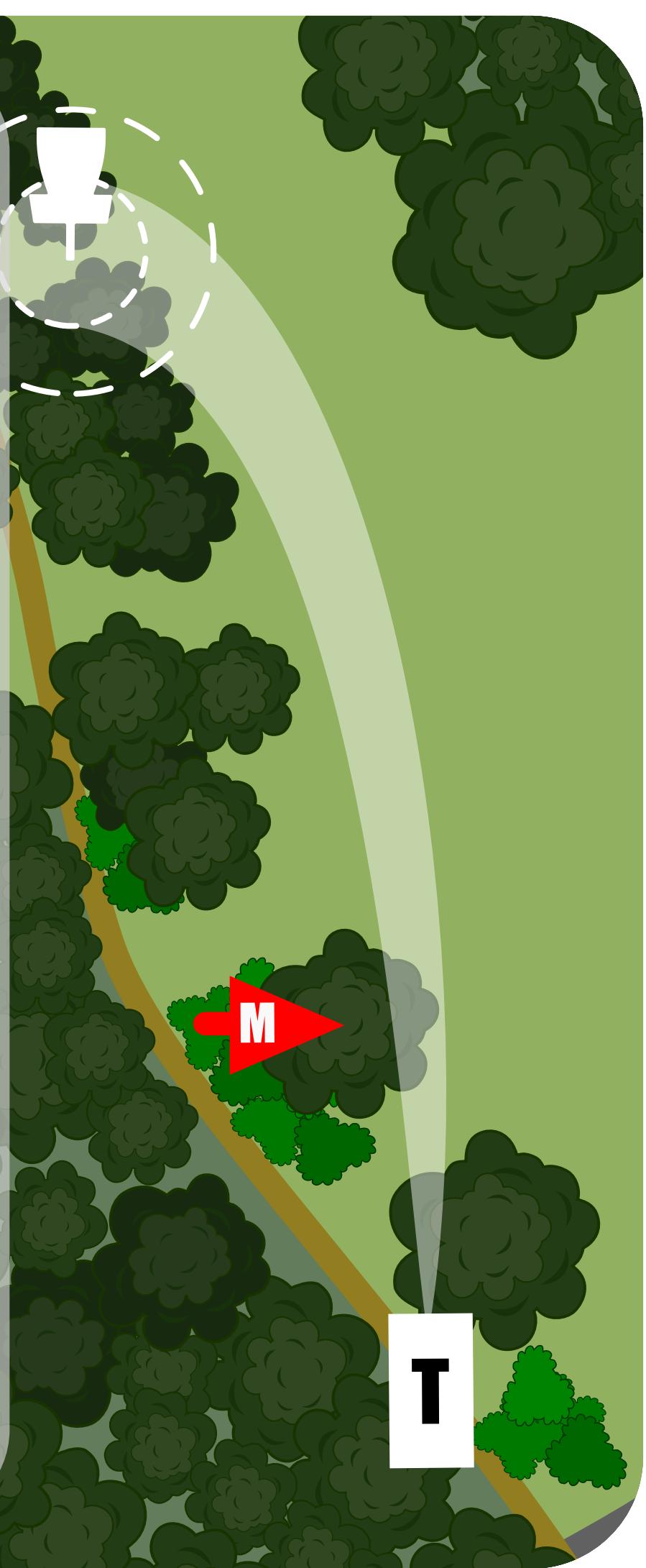
T

**6**

**PAR 3**

**110 m**

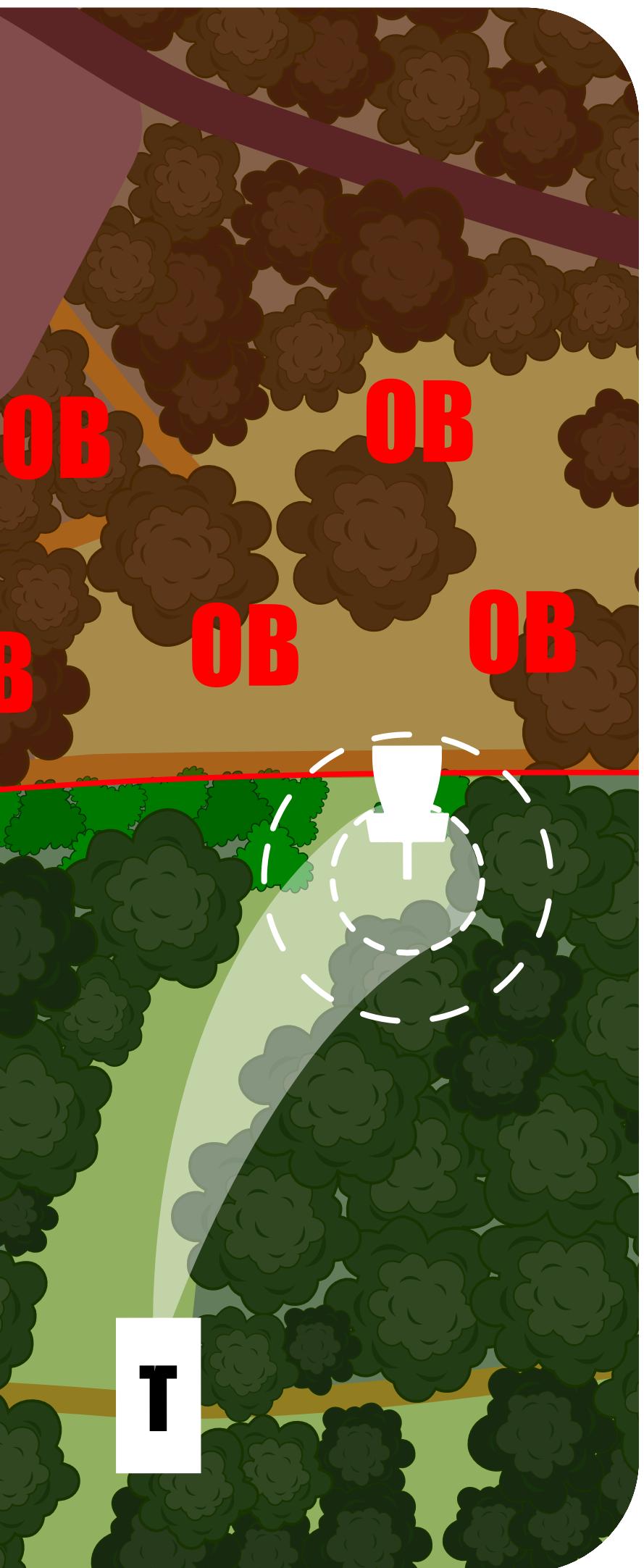
Mando Verfehlen  
bedeutet Reteen.



7

PAR 3  
56 m

Der Weg oben und  
alles oberhalb ist OB.



**8**

**OB**  
**PAR 3**

**OB**  
**59 m**

Alles links vom Weg  
ist OB. Ab den **OB**  
Büschen auch der  
Weg.

Auf Fußgänger  
achten!



**OB**

**OB**

**OB**

**T**



**9**

**PAR 3**

**68 m**

Der Asphaltweg und  
alles links davon ist  
OB.

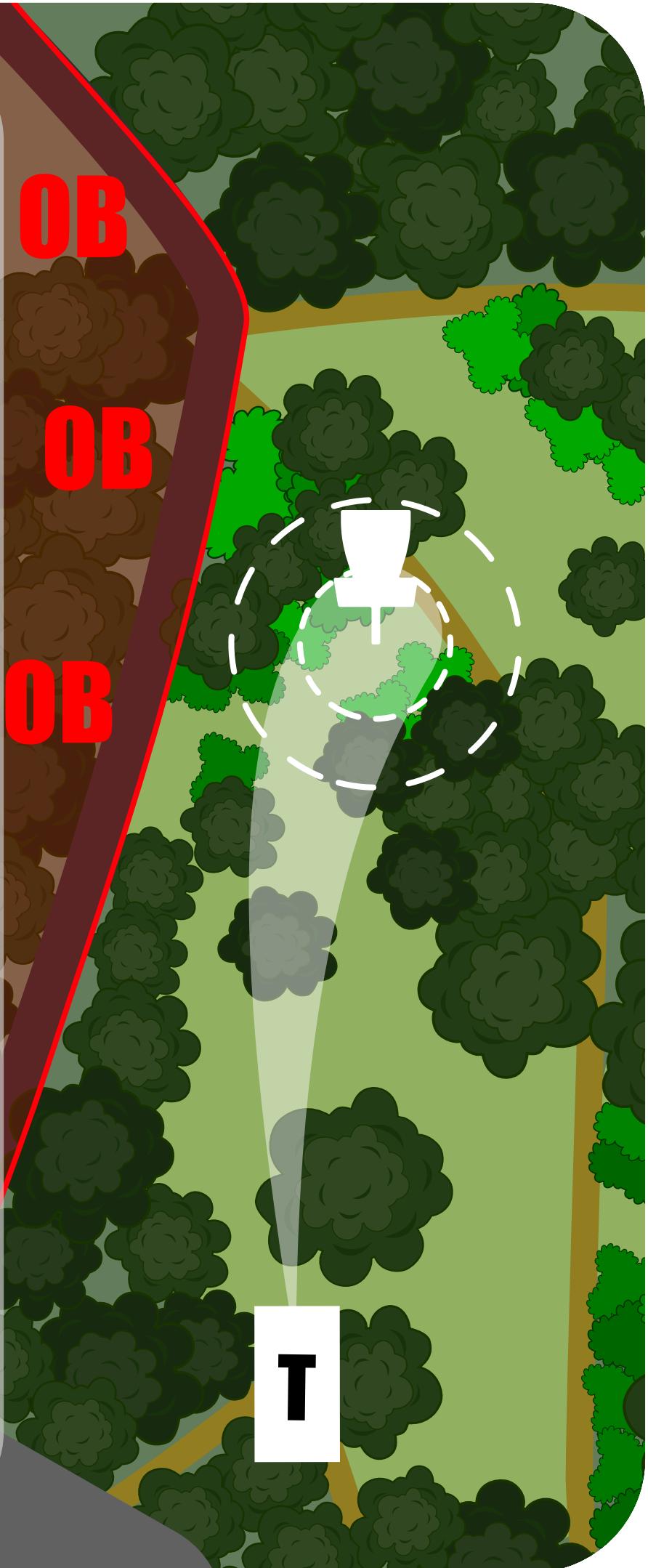


**OB**

**OB**

**OB**

**T**



**10**

**PAR 3**  
**50 m**

**Der Schwimmbad-  
zaun ist die OB-Linie.**



**OB**

**OB**

**OB**

**OB**

**T**

**11**

**PAR 3**  
**60 m**

Die Büsche rechts lang sind OB.  
Auf Betrieb im Kletterwald achten!



**OB**

**OB**

**T**

**12**

**PAR 3**

**67 m**

Das Beachvolleyball-  
feld ist ein Hazard-  
Bereich.



**OB**

**OB**

**HZ**

**HZ**

**T**



**13**

**PAR 3**

**63 m**

Auf Betrieb im  
Kletterwald achten!



**T**

**14**

**PAR 3**  
**60 m**

Mando Verfehlen  
bedeutet weiter an  
der Dropzone.



**OB**



**DZ**



**T**



**15**

**PAR 3**

**50 m OB**

**Der Schwimmbadzaun ist die OB-Linie.**

**Achtung,  
Bahn 16  
kreuzt!**



**OB**

**OB**

**OB**

**OB**

**OB**



**T**

**16**

**OB**

**OB**

**OB**

**OB**

**OB**

**PAR 3**

**40 m**

Der Schwimmbad-  
zaun ist die OB-Linie.

Achtung,  
Bahn 15  
kreuzt!



**T**

**17**

**PAR 3**

**50 m**

Der Schwimmbadzaun ist die OB-Linie.  
Die Steine links sind OB.  
Mando verfehlen bedeutet Retee.



**OB**

P

**OB**

**OB**

P

**OB**

P

**OB**

**OB**

**OB**

**OB**

M

T

**18**

**PAR 3**

**50 m**

Der Schwimmbadzaun ist die OB-Linie.  
Der Sand ist OB.  
Der gepflasterte Bereich ist OB.



**OB**

**OB**

**OB**

**OB**  
**M**  
**OB**  
**OB**

**dZ**

**T**