

## 2. Ingolstadt InBounds SST 7. Mai 2023

### Caddybook



#### **Parkplatz:**

Volksfestplatz oder  
Schnelltestzentrum; Auf d. Schanz 39, 85049 Ingolstadt (am Wochenende offen)

**Anmeldung** und Treffpunkt bei Bahn 1

Es gibt kein Catering.

Getränke, Kuchen, Obst gibt es gegen eine kleine Spende.

**Wir wünschen eine gute Anreise zum Turnier**

## Allgemeines

Wir weisen Euch – wie bei der Einschreibung auch - darauf hin, dass während des Turniers Foto- und Filmaufnahmen gemacht werden, die für Zwecke der Berichterstattung und Öffentlichkeitsarbeit des Vereins in verschiedenen Medien veröffentlicht werden können. Mit der Anmeldung erklärt Ihr ebenfalls, dass Ihr mit der Veröffentlichung der Teilnehmer- und Ergebnislisten einverstanden seid.

Das Turnier findet in einem öffentlichen Park statt. Der Schutz und die Rücksichtnahme auf Parkbesucher haben absoluten Vorrang. Die Bahnen dürfen erst bespielt werden, wenn dies gewährleistet ist. Bei drei Bahnen (2; 7 und 9) sind Spotter Pflicht.

**Relief/Erleichterung:** Liegt die Scheibe näher als 1 oder 2 Meter am Zaun um den Hubschrauberlandeplatz, darf die Lage **mit Zaun in Wurfrichtung zwei** Meter vom Zaun entfernt eingenommen werden und **ohne** Zaun in Wurfrichtung **einen** Meter vom Zaun entfernt.

**OB-Regel:** Ihr spielt von dem Punkt aus weiter, an dem eure Scheibe den regulären Bereich das letzte Mal verlassen hat. (Neue Regel: Halbkreis mit 1 m Radius)

**Hazard-Regel:** Ihr spielt von eurer Lage im Hazard weiter samt Strafpunkt.

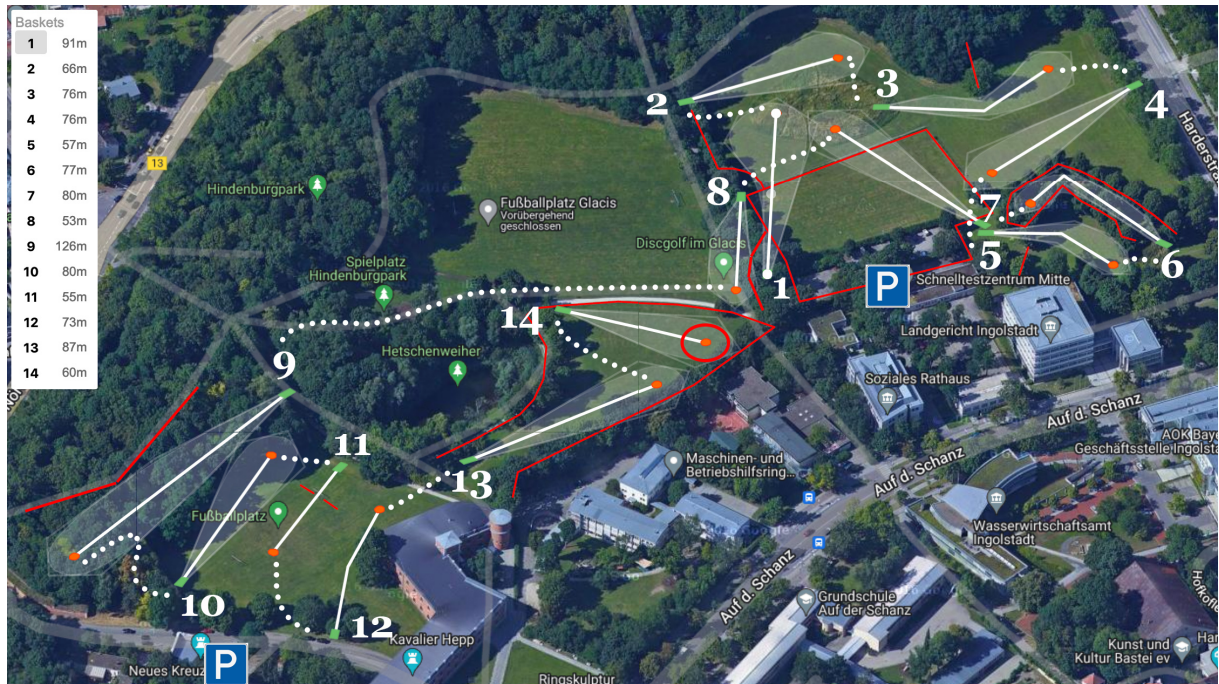
**Mando-Regel:** Wenn die Scheibe die Mandolinie überquert hat, dann spielt ihr von der Dropzone weiter mit Strafpunkt.

**Insel-Regel Bahn 14:** Der Wurf muss in der Insel landen, sonst spielt ihr von eurer Lage weiter samt Strafpunkt (Hazard!). Jedes Mal, wenn die Scheibe ausserhalb der Insel landet, wird von der Lage mit Strafpunkt weiter gespielt.

Achtet auf die 3 Minuten Suchzeit. Bei Scheibenverlust wird von der letzten Lage mit Strafpunkt weitergeworfen.

Achtet auf die Bepflanzung, Büsche und Bäume des Parks beim Spielen oder Suchen.

# Übersicht der Bahnen



**Für OB, Hazard oder Mando, beachtet die Beschreibung bei den einzelnen Bahnen!**

## Bahn 1 :: Par 3

# Discgolf im Glacis



## Bahn

# 1

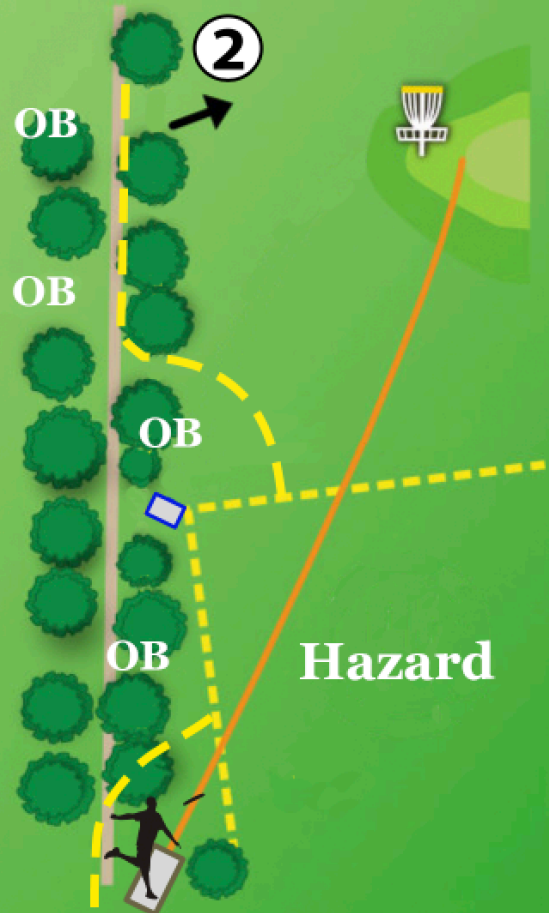
## 87m

Das Tee liegt im regulären Spielbereich und wir werfen über das Hazard in das Fairway nördlich des Zauns.

Das Fairway der Bahn 8 und der Weg dahinter sind **OB. Hazard** auf dem gesamten Hubschrauberlandeplatz.

Bei OB spielt man da weiter, wo die Scheibe zuletzt im Hazard oder regulären Bereich war. (keine Doppelbestrafung!)

Spieler auf dem Weg zur Bahn 8 UND am Abwurf der Bahn 8 beachten!



Bahn 2 :: Par 3

# Discgolf im Glacis



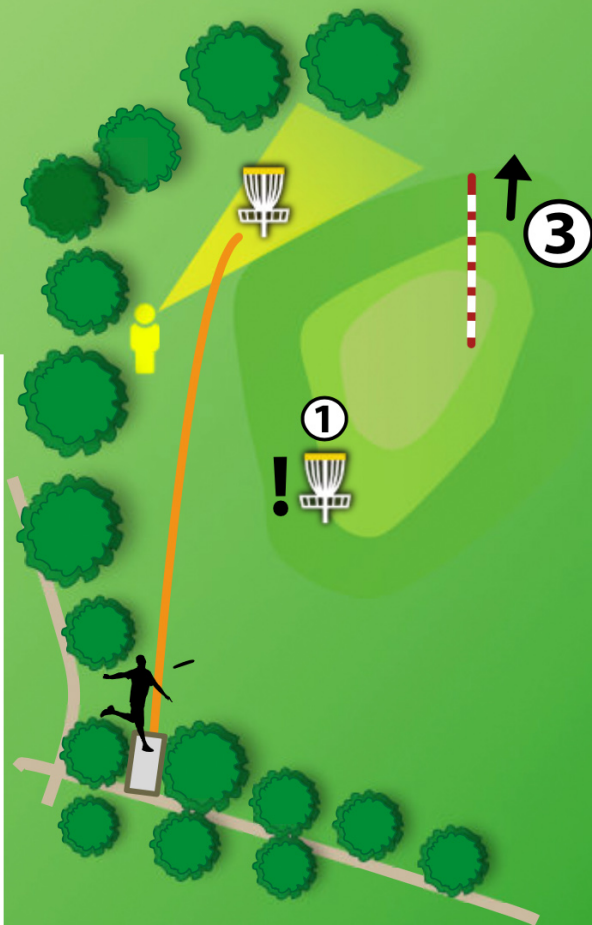
Bahn

2

66m

**Hier ist Spotterpflicht! Die Bahn ist hinter dem Hügel nicht vom Tee einsehbar und muss frei sein!**

Achtet auch auf Spieler, die am Korb der Bahn 1 beim Putten sind.



Bahn 3 :: Par 3

# Discgolf im Glacis



Bahn

3

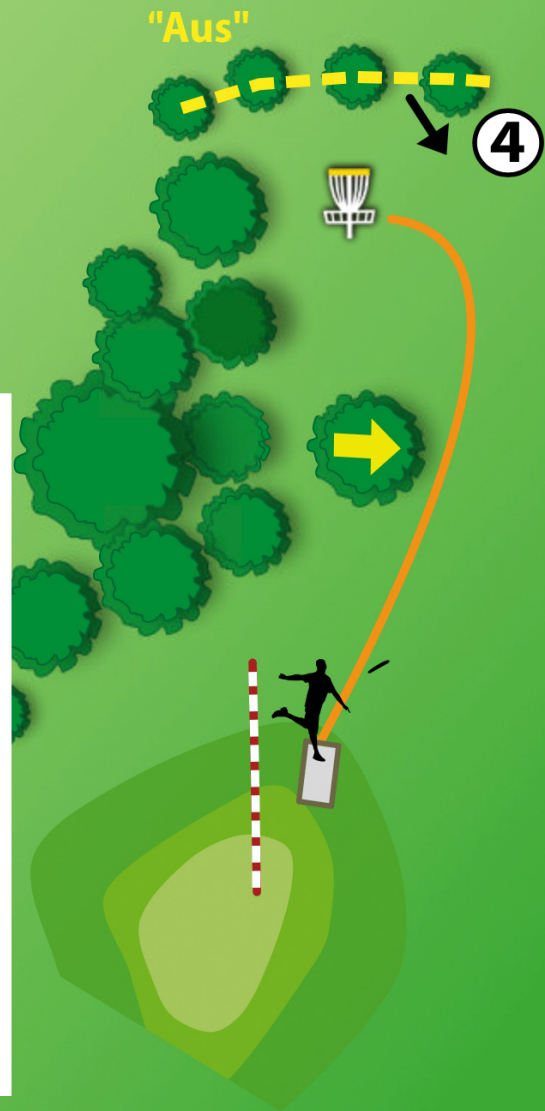
76m

**Der Baum ist Mando und muss rechts umspielt werden.**

Überquert die Scheibe die Mandolinie links vom Baum, spielt man mit Strafpunkt weiter von der Dropzone 2 m rechts vom Stamm.

Achtet auf Spieler, die euch auf dem Fairway der Bahn 4 entgegen kommen.

Die eingezeichnete OB-Linie zur Straße hin zählt **nicht**.



Bahn 4 :: Par 3

# Discgolf im Glacis



Bahn

4

76m

Hazard

5

Die Baumreihe links – zur Bahn 6 –  
ist OB.

Es ist **Hazard** auf dem gesamten  
Hubschrauberlandeplatz.

3

Harderstraße



Bahn 5 :: Par 3

# Discgolf im Glacis



Bahn

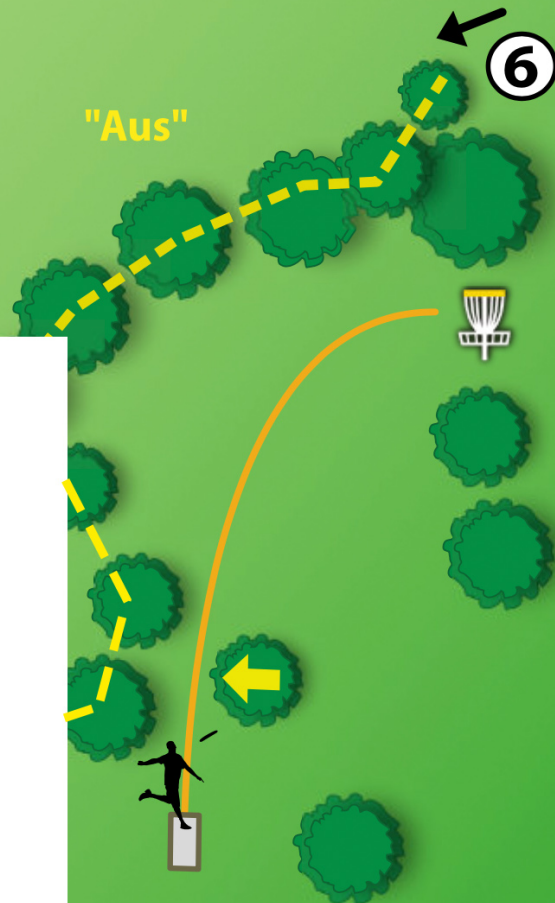
5

57m

**Der Baum ist Mando und muss links umspielt werden.**

Überquert die Scheibe die Mandolinie rechts vom Baum, spielt man mit Strafpunkt weiter von der Dropzone 2 m links vom Stamm.

Das Fairway der gesamten Bahn 6 ist OB.





## Bahn 6 :: Par 3

# Discgolf



**Bahn 6**  
**68m**

Bahn 7

**M**

**Strafzone**

**M**

**M**

Die beiden Bäume direkt beim Abwurf sind ein Doppelmando. Die Dropzone ist in der Mitte zwischen den Bäumen.

Die Baumreihen links und rechts des gesamten fairways sind **OB**.

Der letzte Baum auf der linken Seite ist Mando. Wegen des **OBs** gibt es keine Mandolinie, es zählt also immer die OB-Regel.

## Bahn 7 :: Par 3

# DiscGolf

im Hindenburgpark

Bahn

7

**Hier ist spotten Pflicht**, da auf dem Pfad Passanten von links kommen können.

Der gesamte Hubschrauberlandeplatz ist **Hazard**.

Bahn 8

Hazard

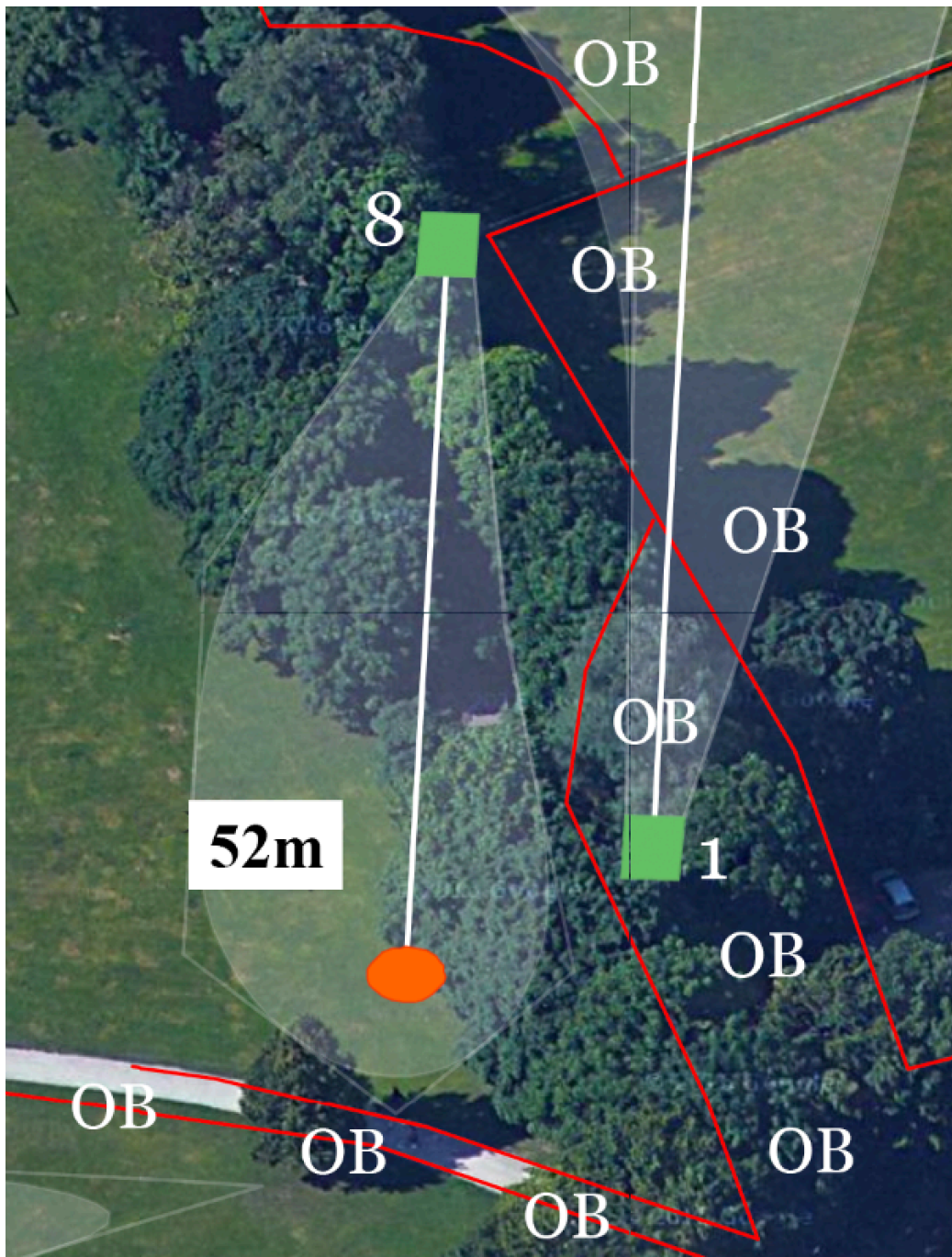
Amateur



## Bahn 8 :: Par 3

Vom **Anfängerabwurf** der **Bahn 1** zurück zum Übungs- oder Puttingkorb!!!  
Beim Abwurf muss ein Fuß auf dem T-Pad stehen!!

Der Hubschrauberlandeplatz, sowie die gekennzeichnete Fläche beim Tee der Bahn 1 und der Weg links und hinter dem Korb sind OB.



## Bahn 9 :: Par 4



125 m



**Spotten auf dem Hügel**, da auf dem Weg rechts Passanten gehen können und die Scheibe beim Wurf aus dem Sichtfeld gerät.

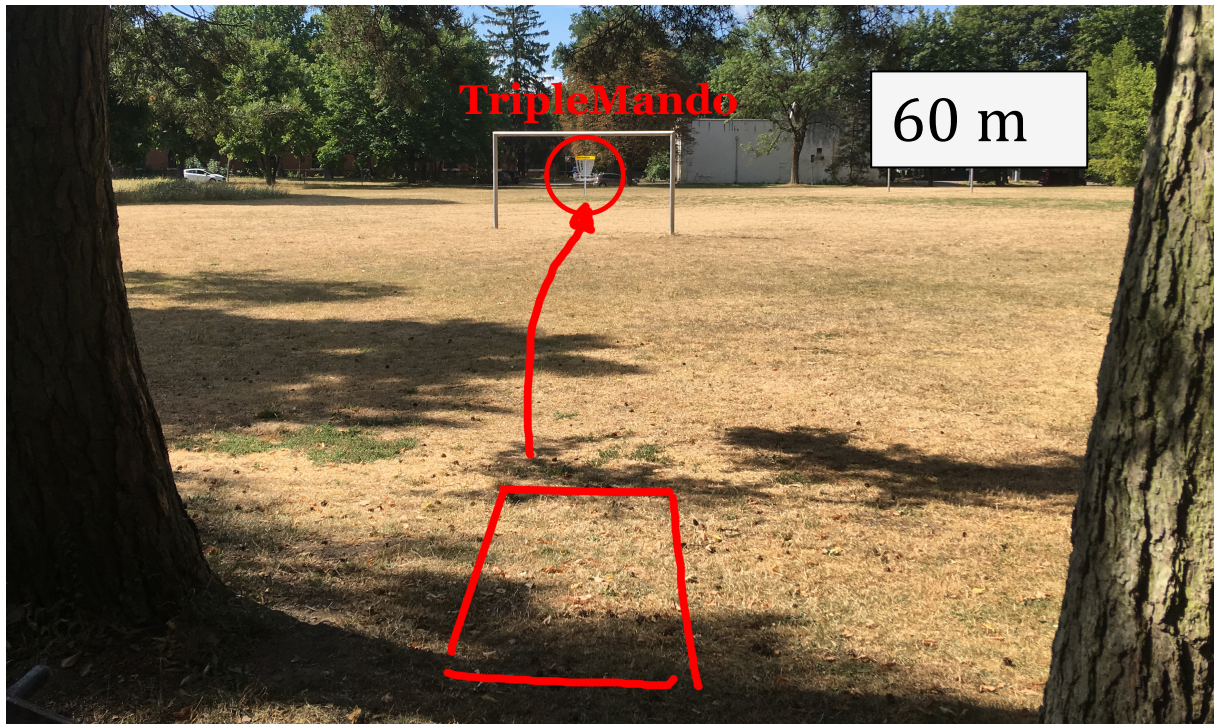
Der Weg (und dahinter!) rechts ist **OB**.

## Bahn 10 :: Par 3



Achtet auf Spieler, die euch auf dem  
Fairway der Bahn 11  
entgegenkommen.

## Bahn 11 :: Par 3



**Das Tor ist ein TripleMando**

Dropzone ist im Tor.

Achtet auf Spieler, die euch auf den Fairways der Bahnen 10 und 12 entgegenkommen.

## Bahn 12 :: Par 3



Achtet auf Spieler, die euch auf dem Fairway der Bahn 11 entgegen kommen.

Bahn 13 :: Par 3

# Discgolf im Glacis



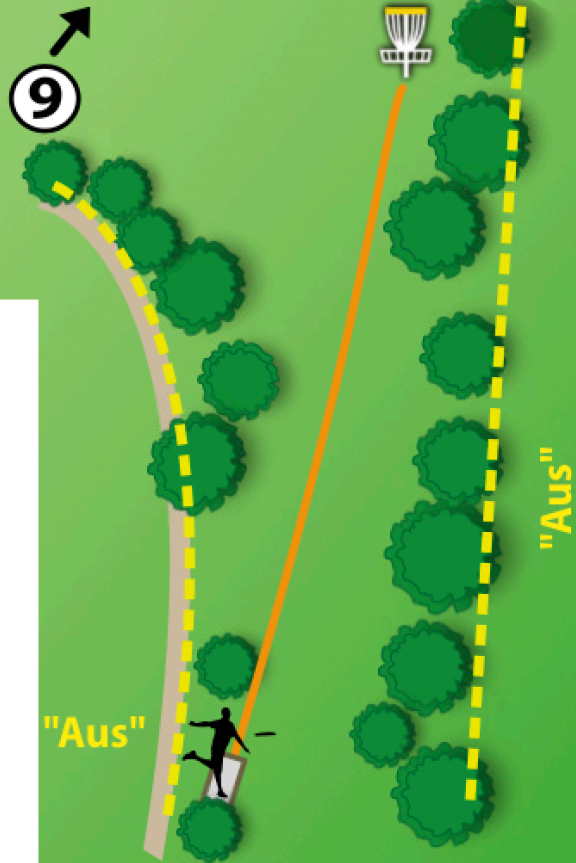
Bahn

~~8~~

13

87m

Der Weg links und der Zaun rechts  
sind OB.





# Discgolf im Glacis



Bahn

~~9~~

14

60m

Der Weg links und der Zaun hinter dem Korb sind **OB**.

**Inselbahn** mit Hazardregel

Alles außerhalb der Insel ist **Hazard**.

(Es gibt keine Doppelstrafe für OB und Hazard!)

