



Discgolf Club Achalm

CaddyBook



powered by



Ingenieurbüro & Reinraumservice
Egon Buchta GmbH



Silber
Brunnen
Wir sind Schwaben



discmania®

DGCA-Cup - wie immer anders!

Willkommen zum 5. DGCA-Cup und der 6. BaWü-Meisterschaft,

Discgolf auf einem Gelände, auf dem noch nie ein Turnier veranstaltet wurde - das ist der DGCA-Cup! Und diesmal als Doppeltturnier-Wochenende. Samt 6. Baden-Württemberg Meisterschaft im Discgolf.

All das auf einem Gelände, das nur darauf gewartet hat von scheibenwerfenden Menschen bevölkert zu werden. Nach Freibädern, einem komplett unmodifizierten Parcours auf der Eninger Weide im Corona-Style, einem legendären Kurs und 2-Tages Format auf dem Golfplatz Sonnenbühl und zuletzt vor einer spektakulären Kulisse, wo eigentlich Cross-Maschinen durch die Luft fliegen, auf dem Gelände der Moto Crosser in Reutlingen, folgt nun ein Ausflug in den Nordschwarzwald. An dieser Stelle herzlichen Dank an alle des Klinikums Nordschwarzwald, die diese 2 Turniere ermöglicht haben und deren Umsetzung unterstützen. Geschäftsleitung, Betriebsdirektion, Leitung Therapie und Kultur, Küche, Kollegen*innen aus dem Maßregelvollzug, Transportdienst, Landschaftsgärtner, Feuerwehr, Unternehmenskommunikation, Herr Bauer, der das Mähen extra rausgezögert hat und viele andere, die sich in irgend einer Form einbringen oder gebracht haben. Ich war und bin wirklich überwältigt, wie viel Unterstützung und Wohlwollen ich im Verlauf der Vorbereitungen erfahren habe.

Dank gilt natürlich auch meinen Leuten beim DGCA, Helfer beim Aufbau, zur Verfügung gestellte Körbe, Gestaltung des Logos (Moe) und des Caddy Books (Pepe), Rat und Tat und überhaupt... Danke, dass ich mich jedes Jahr so austoben darf! Coole Sache, DGCA!

Was die Ausrichtung der Meisterschaft angeht, geht der Dank an den Landesverband. Nun schon zum 2. Mal dürfen wir Ausrichter sein! Ganz nach vorne will ich hier Matthias Lambur stellen, der maßgeblich die Fäden, was Discgolf im Landesverband angeht, in der Hand hält.

Und dann darf ich mich noch herzlich bei weiteren Unterstützern bedanken. Silberbrunnen, die Kreissparkasse und Egon Buchta für den wie immer genialen Support. Dominik Stampfer und discmania für die Produktion der give away Scheiben und die wunderschönen CTP-Scheiben. Danke an den Titel-Sponsor der BaWü-Meisterschaften Felix Auer von OurRanger. Danke das Teil im Player's Pack kann so manchen von uns vor Fehleinschätzungen bewahren. Jetzt aber genug der einleitenden Worte. An die Scheiben - Discgolf goes crazy again! Einfach DGCA!

Layout und wichtige Regeln

Das Layout des mobilen 18 Bahnen Parcours ist anspruchsvoll. Ihr bekommt es mit einigen langen Par 4 Bahnen, zu überwindenden Höhenunterschieden, blinden Korb-Positionen, Baumgassen, einer Insel, Doppelmando, OB und vielen Würfeln, die Distanz-Winkelkontrolle und häufig eine präzise Annäherung benötigen.

Da am Freitag 23.08. KEIN Training möglich ist, nutzt die Chance am Samstag und Sonntag bereits ab 7:00 auf den Parcours zu können. Schaut euch zumindest an, wo eure Startbahn befindet, damit ihr rechtzeitig bei eurem Tee seid.

Und seid verpflichtend beim Player's-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 zwei sehr 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, da kann diese Regel schnell relevant werden...

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.

802.04 Abwerfen

Da wir auch Asphalt- und Schotterflächen als Abwurf nutzen, wo nur die Abwurflinie markiert ist...

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.

804.01 Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte

Es wird 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 nicht vorhanden, die vorherige 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 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 Fehlverhalten von Spielern

Wie bereits erwähnt, sind wir auf einem Turniergelände, auf dem auch Suchttherapie angeboten wird. Aus diesem Grund gelten folgende Verbote nicht nur ab der 2 Minuten Regel bis zur Abgabe der Scorecards, sondern sobald und solange ihr euch auf dem Klinikgelände befindet!

- 3. Das öffentlich sichtbare Mitführen oder der Konsum von 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.

803.02 Erleichterung bei Hindernissen

A. Ein Spieler kann Erleichterung bei 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 eine Scheibe über oder unter der Spieloberfläche 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, erhält einen Strafwurf.

806.02 Aus (OB)

C. Kann eine Scheibe nicht gefunden werden, gilt sie als aus, wenn überzeugende Hinweise dafür vorliegen, dass sie im Aus zur Ruhe gekommen ist. Beim Fehlen solcher Hinweise gilt die Scheibe als verloren und das Spiel wird gemäß Regel 805.03 fortgesetzt.

806.05 Spielbarer Strafbereich (Hazard)

A. Ein Spielbarer Strafbereich ist ein vom Direktor ausgewiesener Bereich, der einen Strafwurf nach sich zieht.

D. Ein Spieler, dessen Scheibe sich in einem Spielbaren Strafbereich befindet, erhält einen Strafwurf. Die Lage wird nicht verlegt.



Darum ist die Sparkasse Ihr Geld wert.

Alles aus einer Hand.

Die Kreissparkasse Reutlingen bietet eine Vielzahl von Finanzprodukten und -dienstleistungen an. Dadurch können Sie Ihre gesamte finanzielle Situation an einem Ort bündeln.

Erfahren Sie mehr, warum die Sparkasse Ihr Geld wert ist auf [ksk-reutlingen.de/ihr geld wert](https://www.ksk-reutlingen.de/ihr geld wert).



Weil's um mehr als Geld geht.



**Kreissparkasse
Reutlingen**

Weitere Infos:

Closest-to-Pin (CTP)

Wird es in jeder Runde an einer Bahn geben. Danke an Discmania und Dominik Stampfer für die dafür zur Verfügung gestellten Scheiben.

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 eines 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 zur Verfügung. Spenden dafür fließen in einen geplanten Trainer-Lehrgang im kommenden Jahr und den Neubau eines Kurses in Reutlingen.

Mittagessen konnte über discgolf.turniere.de bis einschließlich Sonntag 19.08.20:00 Uhr bestellt werden. Auf dem Klinikgelände gibt es das Cafino und einen Snackautomaten wo ihr euch ebenfalls verpflegen könnt.

Parken

Ab 7:00Uhr möglich. Folgt den Anweisungen der Klinikfeuerwehr, die euch ab Ankunft auf dem Klinikgelände die entsprechenden Parkplätze zuweist. Leute, die auf dem Gelände IM Fahrzeug übernachten wollen müssen komplett autark sein (kein Strom, kein Wasseranschluss) und geben der Feuerwehr bei Anfahrt Bescheid, damit ihr gleich euren Platz zugewiesen bekommt.

Vorläufiger Zeitplan:

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

Ab 7:00 Uhr Anfahrt, Parken und Bespielen des Parcours möglich

07:45 Uhr - 08:15 Uhr Anmeldung (TD-Büro -> Sporthalle nahe Tee 1), Player's Pack, Ace Pool

08:30 Uhr - Players Meeting

09:15 Uhr - Tee Off Runde 1 (Shotgun-Start)

12:30 Uhr – Mittagspause (oder max. 1 Stunde nach Rückkehr des letzten Flights)

13:30 Uhr - Tee Off Runde 2 (nach Division und score eingeteilt)

17:00 Uhr – Siegerehrung

Stechen

Ein eventuell nötiges Stechen um Platz 1 in den jeweiligen vollständigen Divisionen wird auf den Bahnen 1, 2, 3, ... im Sudden Death Modus ausgespielt. Start wird ausgelost, jede weitere notwendige Bahn in abwechselnder Startreihenfolge.

Ergebnisse, Scores

Wir scoren nach dem Prinzip all score all über das Livescoring von turniere.discgolf.de. Mindestens eine Person im Flight muss dies über diese Plattform nutzen. Paralleles Scoren über andere Apps oder bereitgestellte Scorecards ist zulässig.

Turnier-Official

Ist dankenswerterweise Pepe, der leider selbst nicht spielen kann. Bei Regelfragen, Unklarheiten, oder anderen kritischen Punkten erreicht ihr ihn über 0174/3398315.

Datenschutzerklärung

Die Datenschutzerklärung findest du unter <https://discgolfturnier.de/datenschutzerklaerung.html>. Da es sich bei den 5. 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 oben genannten Stellen weitergegeben. Des Weiteren können Daten auch an Sponsoren und Soziale Medien zur Veröffentlichung weitergereicht werden. Wichtig: Diese Art von Sportereignis ist ohne das Erheben von persönlichen Daten nicht möglich. Aus diesem Grund erfolgt die 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:

Alle Helfenden vor, während und nach dem Turnier. Das Klinikum Nordschwarzwald samt allen, die an der Umsetzung beteiligt sind und waren. Euch Teilnehmenden für die dieses Turnier sein soll!

Viel Spaß und ein gelungenes Turnier!

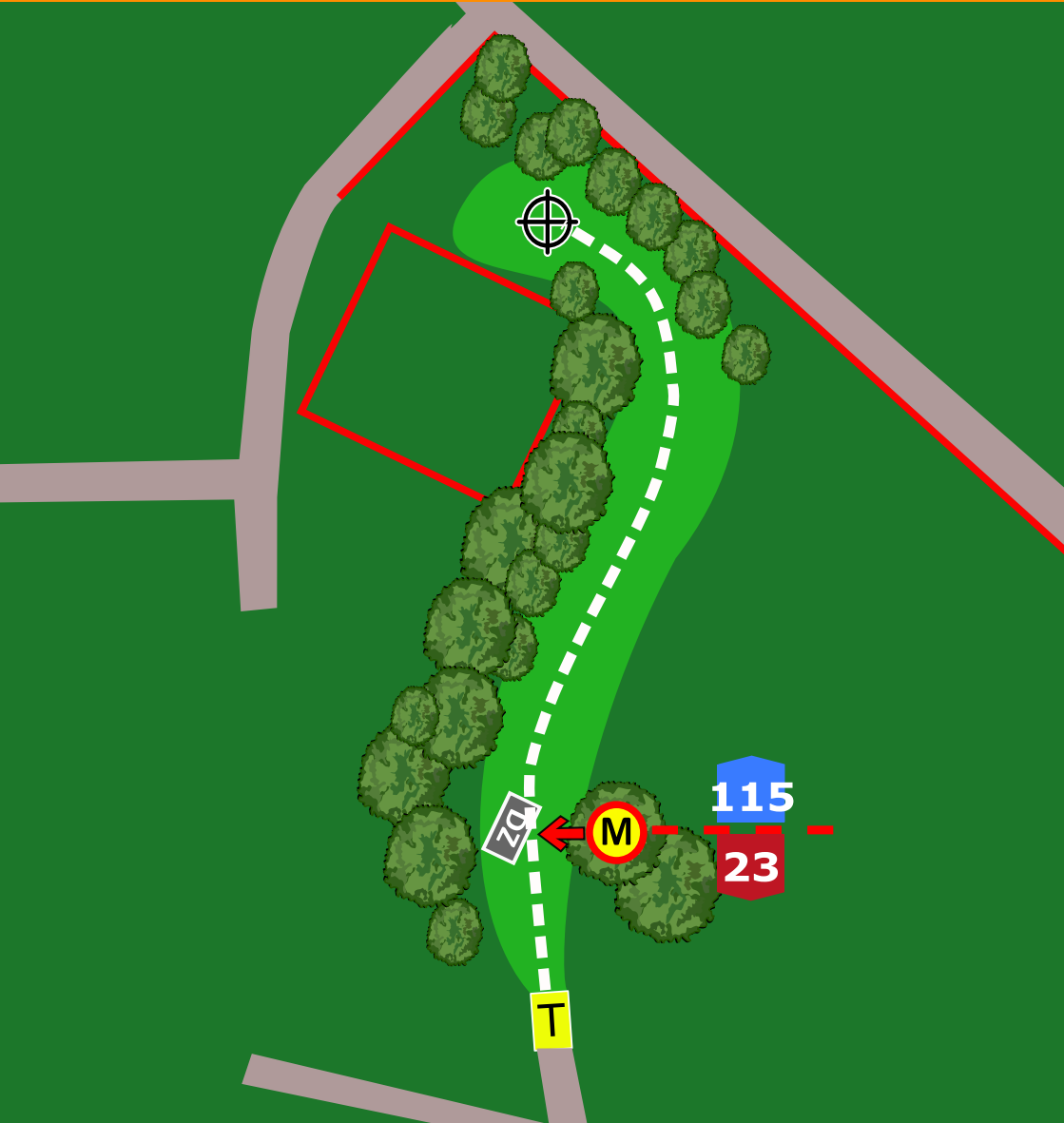
TD Philipp und der gesamte Discgolfclub Achalm

Bahn 01

Par 4

→ 138 m

↑ - 2 m



INFO

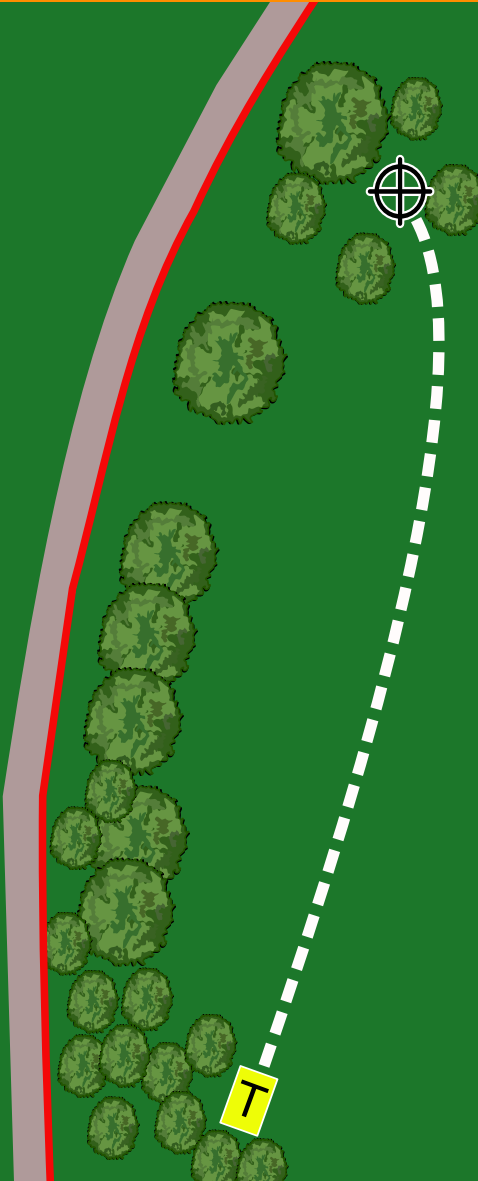
Mando nach 23 m ist links zu umspielen. Straße ist OB (Bordsteinkante in Richtung Straße = OB-Linie). Umzäunter Sportplatz ist OB und Lost Disc (nicht betreten). Pro-Tipp: Rough links vermeiden. Wer dennoch reinspielt und keinen spielbaren Stand einnehmen kann, kann nach 803.02 A straffrei ab dem nächsten spielbaren Stand in the Line of play nach hinten weiterspielen.

Bahn 02

Par 3

→ 120 m

↑ 1 m



INFO

Korb steht in einer Baumgruppe, die Wegkante ist die OB-Linie.

Bahn 03

Par 3



96 m



1 m



INFO

Einfach die Gasse treffen! Vorsicht auf Fußgänger auf dem Weg. Der Weg hinter dem Korb ist OB.

Bahn 04

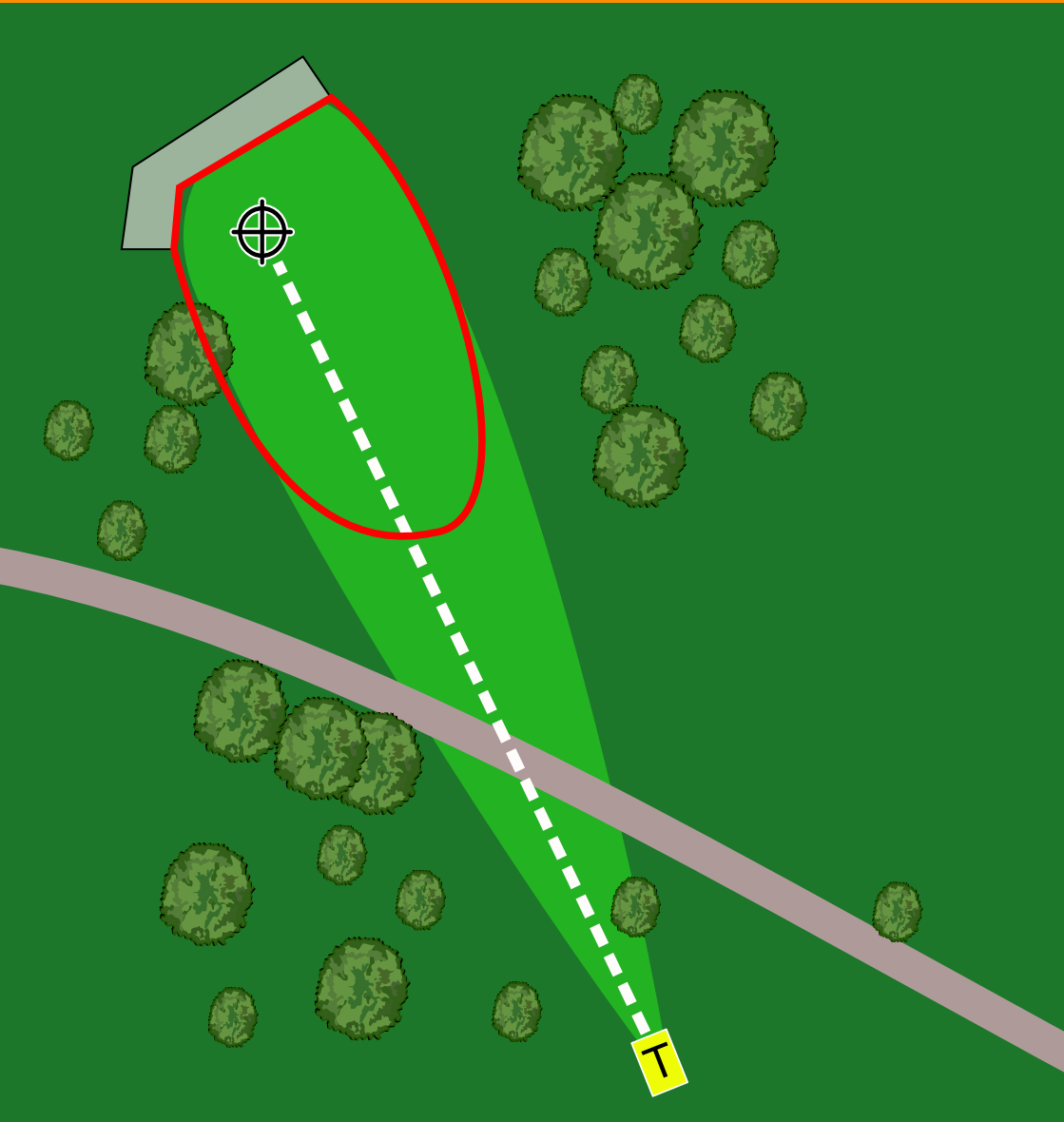
Par 3



50 m



1 m



INFO

Inselbahn. Alle Lagen außerhalb der Insel werden als Hazard gespielt, also Weiterspielen von dieser Lage mit je 1 Strafwurf.
Zur nächsten Bahn geht es rechts vom Korb weg entlang der Häuser.

Bahn 05

Par 4

→ 180 m

↑ 4 m



INFO

OB Begrenzung rechts durch den Zaun. Achtung, links ist dichtes Rough! Wer dennoch reinspielt und keinen spielbaren Stand einnehmen kann, kann nach 803.02 A straffrei ab dem nächsten spielbaren Stand in the Line of play nach hinten weiterspielen.



**Silber
Brunnen**
Saurer Sprudel
CLASSIC

**Silber
Brunnen**
Saurer Sprudel
SPRITZIG

**Silber
Brunnen**
Saurer Sprudel
SPRITZIG

Wir sind Schwaben

Bahn 06

Par 4

→ 150 m

↑ 16 m



INFO

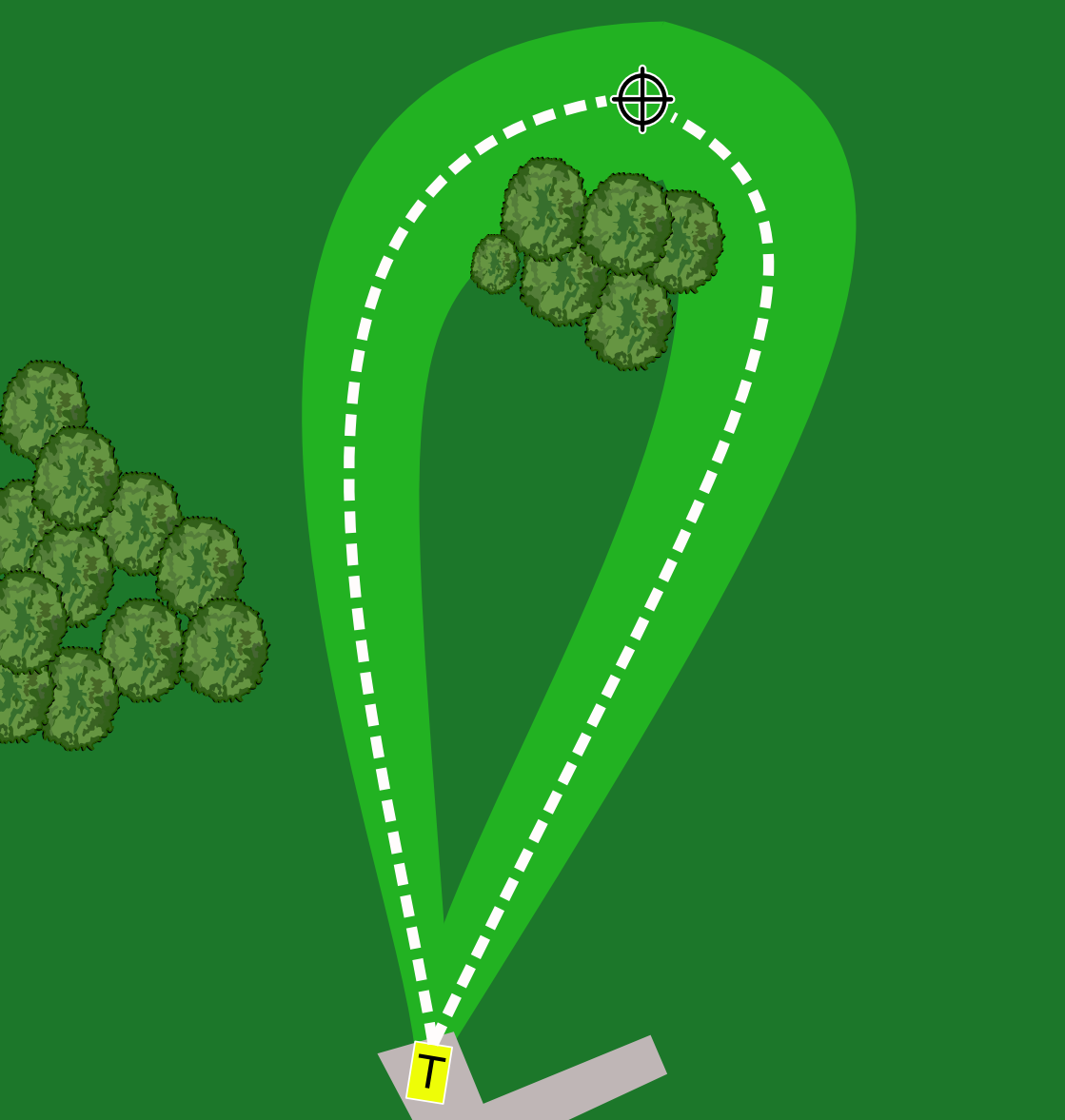
Vollgas mit präziser Annäherung. Der Zaun und der Weg hinter dem Korb sind OB, Korb steht am Waldrand, ca. 26m hinter der sichtbaren Birke.

Bahn 07

Par 3

→ 104 m

↑ - 4 m



INFO

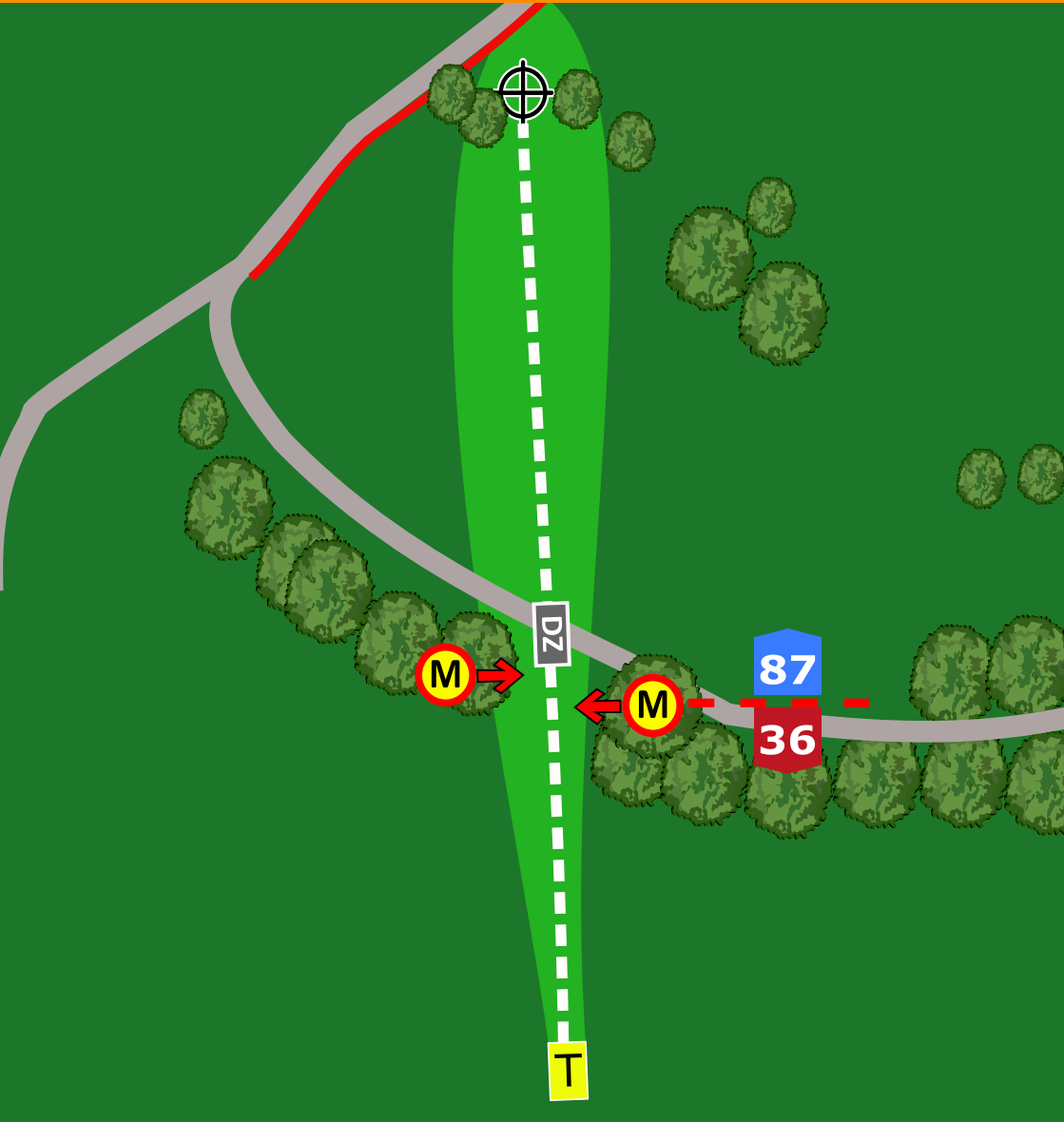
Korb ist mittig hinter "Waldinsel" und ist von links und rechts anspielbar. Wer innerhalb der Waldinsel liegt und keinen spielbaren Stand einnehmen kann, kann nach 803.02 A straffrei ab dem nächsten spielbaren Stand in the Line of play nach hinten weiterspielen.

Bahn 08

Par 3

→ 113 m

↑ 0 m



INFO

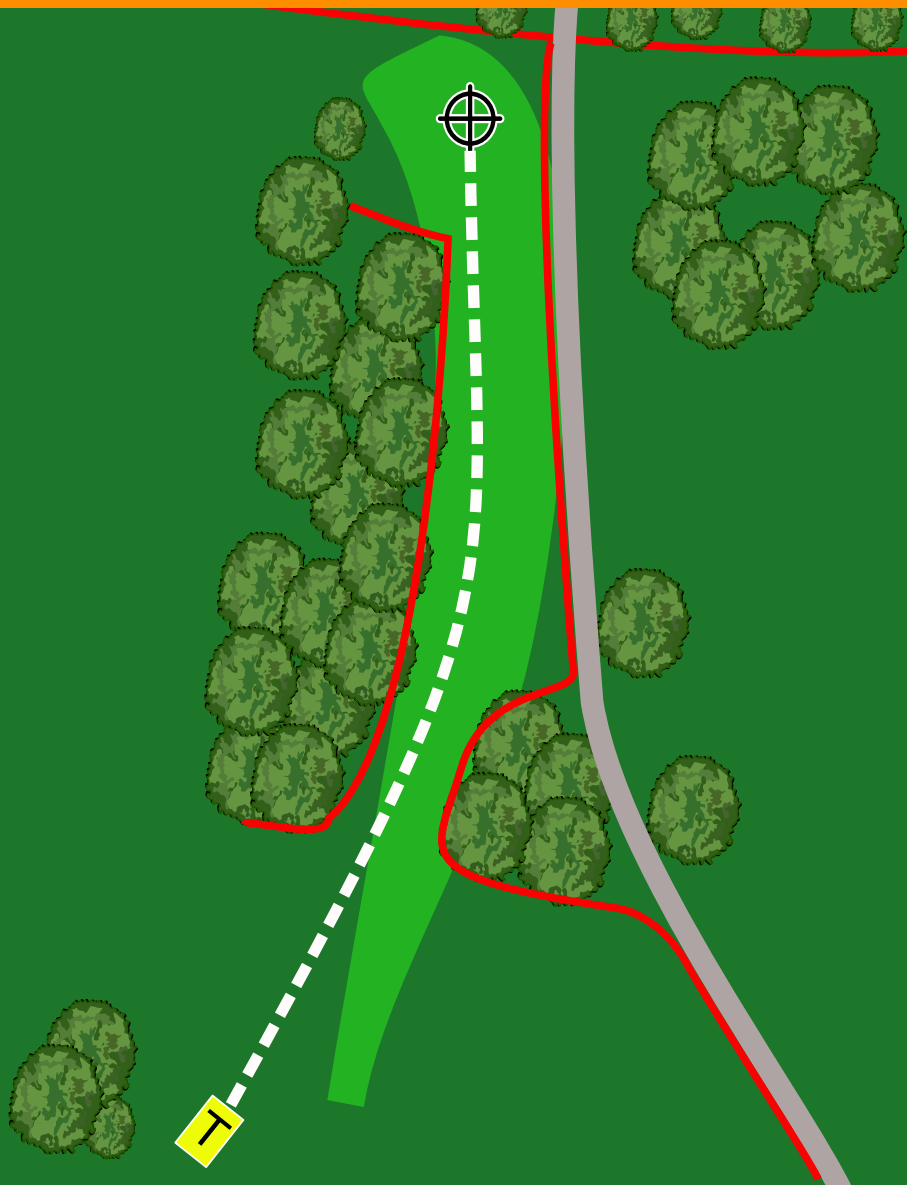
Doppelmando nach 36m, bei Verfehlen mit Strafwurf zur Dropzone. Weg links ist OB

Bahn 09

Par 4

→ 250 m

↑ - 10 m



INFO

Das dichte Rough links und rechts des Fairways ist OB, ebenso der Weg rechts des Fairways und der Zaun lang. Gehen Scheiben ins OB, dann denkt an die 3-Minutenregel! Wird die Scheibe nicht gefunden und ist sich der Flight einig, dass und wo sie OB gegangen ist, kann diese als neue Lage festgelegt werden (806.02 C), ansonsten geht es von der vorherigen Lage weiter.

Bahn 10

Par 3



75 m



4 m



INFO

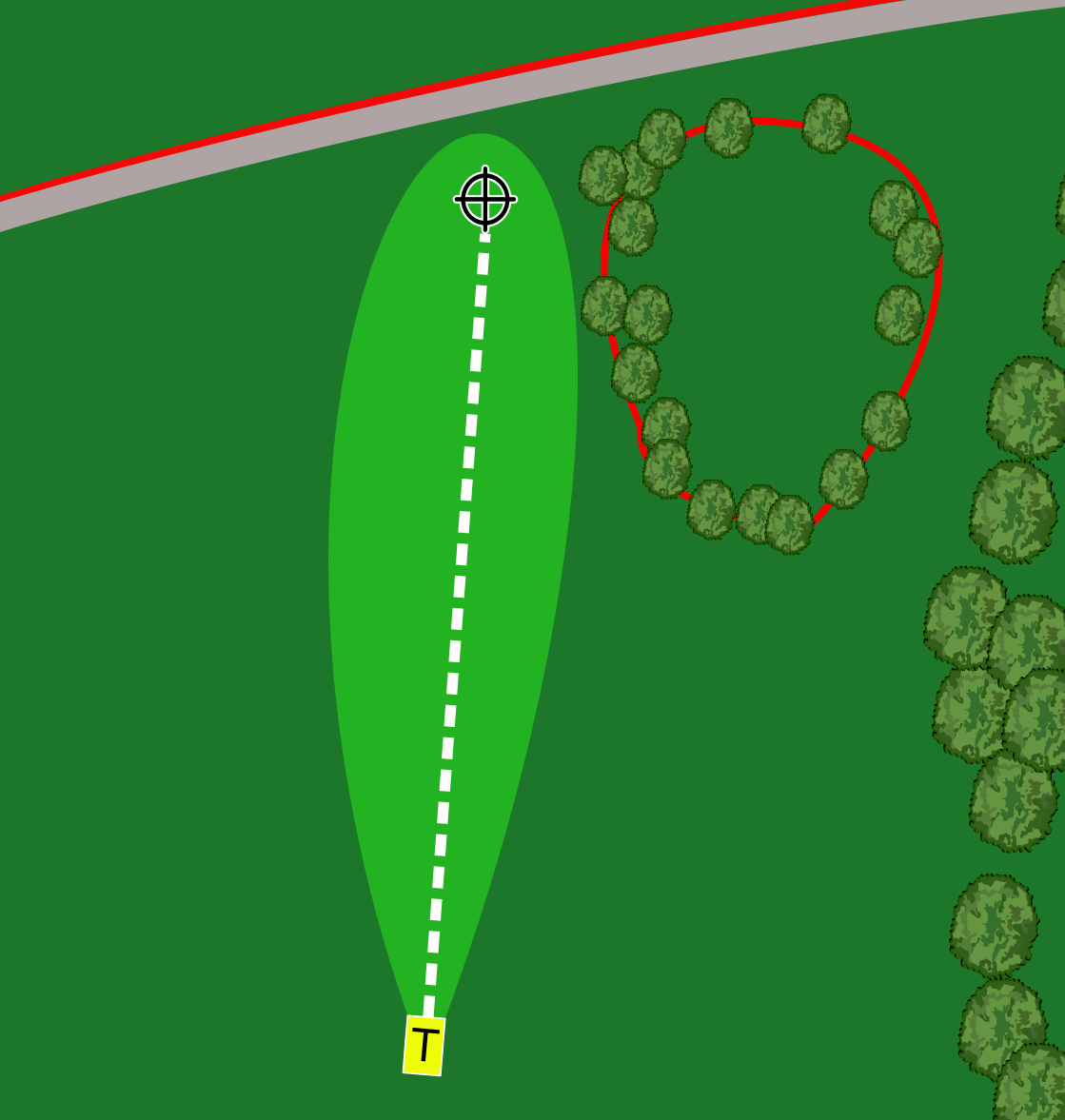
Zaun links und rechts begrenzen die OB-Zonen. Beim Zaun rund um das Wasserbecken gilt der unterste Draht als OB-Linie.

Bahn 11

Par 3

→ 115 m

↑ - 6 m



INFO

Die hintere Kante der Straße hinter dem Korb ist OB, der umzäunte Bereich rechts des Korbes ebenfalls. Beim Zaun um das Wasserbecken gilt der unterste Draht als OB-Linie.



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

„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.

Bahn 12

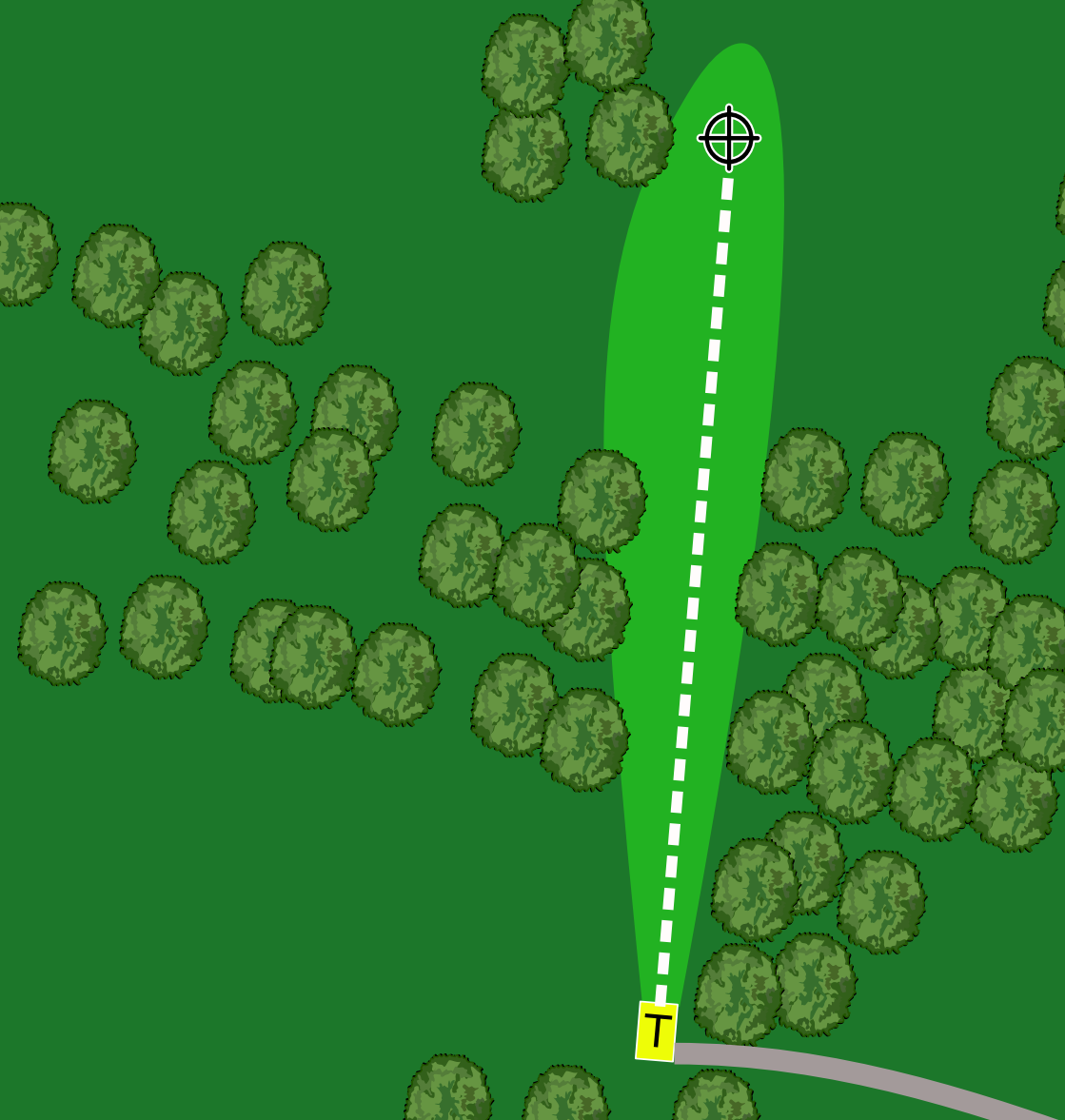
Par 3



63 m



15 m



INFO

Einfach die Gasse nach oben treffen ...

Bahn 13

Par 4

→ 124 m

↑ 6 m



INFO

Der Korb steht ca. 20m links der sichtbaren Birke am Waldrand.

Bahn 14

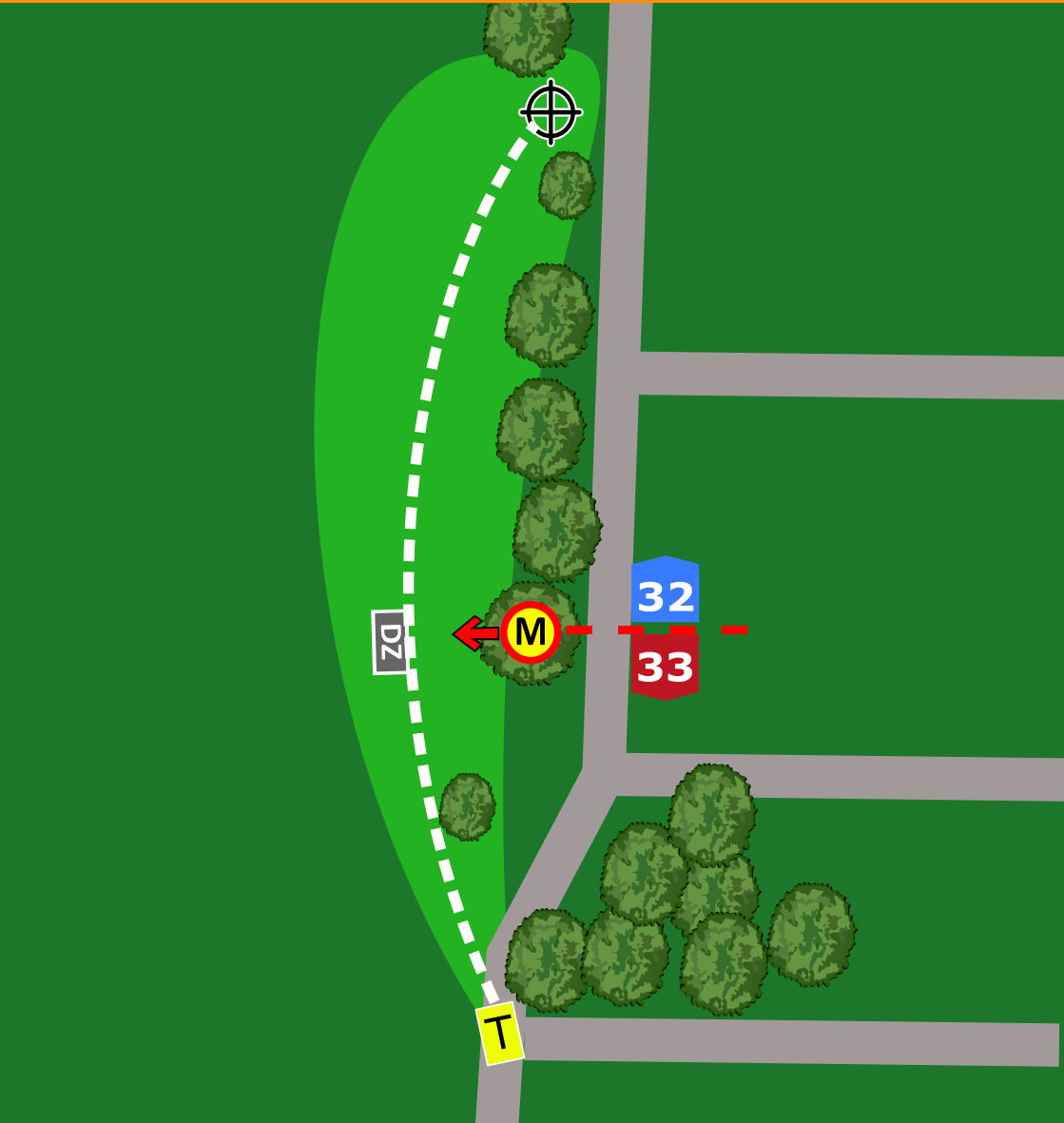
Par 3



65 m



- 9 m



INFO

Das Mando ist links zu umspielen, Wege sind save.

Bahn 15

Par 4

→ 220 m

↑ 1 m



Weg hinter Korb ist OB (Vorderkante Randstein = OB-Linie), Bienenhaus am Bahnende rechts beachten!

INFO

Bahn 16

Par 3



90 m



2 m



INFO

Einmal quer über die Streuobstwiese in eine luftige Bauminsel.

Bahn 17

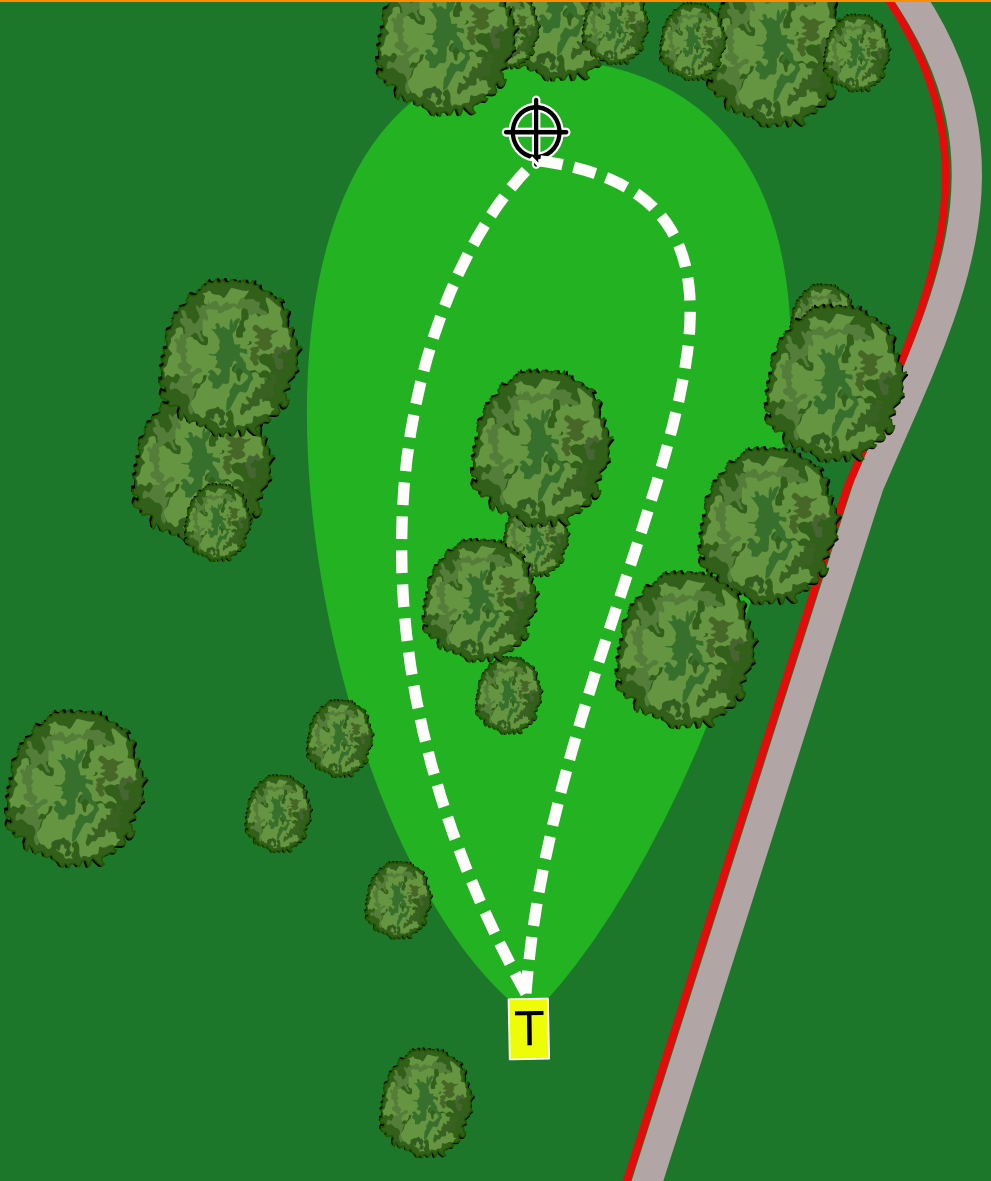
Par 4



84 m



- 5 m



Der Weg rechts ist OB, sollte aber nicht ins Spiel kommen

INFO

Bahn 18

Par 4

→ 156 m

↑ 0 m



INFO

Die Natur gibt die Linie vor, das Mando am Tee ist links zu umspielen. Rechter Hand ist der Zaun und etwas darüber hinaus das OB. Der Baum im Fairway steht ca. 90m vom Tee. Der Korb ist auf dem Weg in einer schmalen Gasse. Spotterpflicht beim Approach!



Übersichtsplan

