

CLASSICS FAST CLASSIC

TREMONIA CLASSICS 2026

CADDYBOOK



Vorwort

Glück auf zusammen,
willkommen zu den Tremonia Classics 2026! Dieses Jahr findet das Turnier zum zweiten Mal an **zwei Tage** statt. Aufgeteilt in die Disc Golf Serie West und die German Master Tour C!

Klartext: Die Arbeiten auf der großen Festwiese verzögern sich spontan und nehmen uns **drei feste Bahnen weg**. Klingt erstmal blöd, ist aber gleichzeitig unsere große Chance. Denn dadurch haben wir vom Revierpark die Möglichkeit bekommen, im **Freibadgelände** drei beliebte Bahnen aufzubauen. Darunter eine Inselbahn, die es in sich hat – ihr werft auf ein Gebäude! So was hat man nicht alle Tage.

Damit's fair bleibt: Die Freibadbahnen sind nur während der beiden Turnierrunden spielbar. Training vorher ist nicht drin (und auch nicht erlaubt 😊) – alle starten also mit denselben Bedingungen.

Uns ist klar, dass das Motto "Classics" damit ein bisschen aufgebrochen wird. Aber mal ehrlich: Genau diese Mischung aus Tradition und Neuem macht den Reiz aus. Und wenn wir ehrlich sind, Wischlingen und die Friends stehen halt auch dafür, mal was Neues auszuprobieren.

Unser Tipp: Macht das Turnier für euch zu 'nem kleinen Kurztrip. Kommt schon am Vortag oder bleibt einen Tag länger, schaut am anderen Turniertag zu, nutzt das Solebad zum Runterkommen oder schaut euch die anderen Angebote im Revierpark an. Hier gibt's mehr zu entdecken als nur Körbe.

Also: Habt Bock, habt Spaß und genießt den Frühling. Wir freuen uns riesig, mit euch zusammen die Classics 2026 zu feiern.

Euer Disc Golf Friends Orgateam



Kurs

Gespielt wird das Classic Layout – allerdings mit ein paar Veränderungen. Am Ende habt ihr ein Par von 59 und eine Länge von über 1.520 Metern vor euch.

Wichtig: Wir sind hier mitten in einem **öffentlichen Park** unterwegs. Das heißt: **Fußgänger und Radfahrer haben immer Vorrang**. Sollten sie sich mal abseits der Wege auf einer Bahn aufhalten, spricht sie bitte freundlich an und bittet darum, die Bahn zu verlassen. Wenn es Schwierigkeiten gibt, ruft direkt den TD an.

Achtet außerdem auf die **Spotter** – ihren Anweisungen ist unbedingt Folge zu leisten. Geworfen wird nur, wenn die Bahn freigegeben ist und ihr sicher seid, niemanden zu gefährden. **Sicherheit geht vor!**

Die **Regeln** der einzelnen Bahnen sind klar gekennzeichnet:

- Mandos, OB-Linien, Dropzones und Hazards sind eingezeichnet.
- Die **Fähnchen** dienen nur als Erinnerung an bestehende OB-Bereiche – hier zählt also die Wegkante. (siehe nächste Seite)
- **Pflöcke und/oder Schnüre** dagegen markieren die OB-Linie selbst, dann ist die Wegkante irrelevant.

Falls es bei der Auslegung mal Unklarheiten gibt: Spielt bitte beide Varianten, macht ein **Foto** und klärt das Ganze nach der Runde direkt mit dem TD.

Im Übrigen gilt selbstverständlich die **Bundesspielordnung**.



Bahn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Classic Layout	1a	2	3	4	5	6	7	F1	F2	F3	10a	12	13	14a	15	17	18	21a
Par 59	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
1500 Meter	55	81	120	111	100	55	78	124	51	68	120	68	66	99	78	62	89	75

OB-Regel



Nur relevant, wenn keine Pflöcke und/oder Schnüre das OB markieren



Anfahrt

Bitte gebt ins Navi ein: Wischlinger Weg 62, 44369 Dortmund
oder nutzt die vielen Parkplätze am Solebad (mit etwas Laufweg)
Nutzt einen der ausgewiesenen Parkplätze oder parkt direkt an der Straße. Lasst
bitte keine Wertsachen in euren Autos.

Zeitplan

8:45 / Anmeldung öffnet

9:30 / Playersmeeting

10:00 / Start Runde 1

12:30 / Mittagspause (Essen im Startgeld enthalten) & Ring of Fire
Start Runde 2 nach Ankündigung und Siegerehrung direkt im Anschluss

TD's

Samstag: Justus - 0152 22170756

Sonntag: Uli - 0176 55586759

Regeln

Es gilt die Bundesspielordnung.

Stechen an Bahn 1: Um Platz 1 - im Loop. Um Platz 2-3 direkt als CTP.
(Trophäen für die Plätze 1-3 aller zustande gekommenen Divisionen)



Disc Golf Kein Platz für Rassismus und Ausgrenzung!



**DISC GOLFERS'
CODE**

PDGA PROFESSIONAL DISC GOLF ASSOCIATION

- 1 PLAY SMART**
Never throw into a blind area or when players, spectators, pedestrians, or other facility users are within range. Use a spotter.
- 2 RESPECT THE COURSE**
Observe all posted rules. No littering, graffiti, or abuse of equipment or flora.
- 3 REPRESENT THE SPORT**
Be positive and responsible. Teach others.

1

55⁺¹ m Par 3

Classic 1a

HAZARD-REGEL

Landet die Scheibe nicht im **markierten Bereich** (keine offizielle „Insel“), spielst du mit einem **Strafwurf** von deiner **aktuellen Lage** weiter. Das gilt für **alle Würfe**. Die **Außenkante** der **Pflastersteine** bildet die Begrenzungslinie. Denke dir eine Linie zwischen den **äußeren Ecken** der Steine.

Regel 806.5 Strafbarer Spielbereich (Hazard)

Regel gilt auch für alle weiteren Bahnen mit Hazard und wird dort nicht mehr erklärt.

If the disc does not land in the marked area (no official „island“), continue from the lie with **one penalty throw added**. This applies to all throws.

The **outer edge of the paving stones** defines the **boundary line**.

Imagine a line connecting the **outer corners of the stones**.

Rule 806.5 Hazard

This rule applies for all holes with hazard,

#1
Standardabwurf

hazard

hazard

hazard

SPOTTER!
Falls nicht da
-> selber spotten



#2

81⁰m Par 3

AUS-REGEL (OB = out of bounds)

Befindet sich deine Scheibe **vollständig** im markierten Aus, erhältst du einen **Strafwurf**. Spiele (u.a.) weiter von der **vorherigen Lage** oder von einem Punkt, der bis zu **1 m von der Stelle** der OB-Linie entfernt ist, wo die Scheibe **zuletzt** im Spielbereich war. Die **Außenkante der Pflastersteine** bildet die Begrenzungslinie.

*Regel 806.2 Aus (OB) - weitere Optionen!
Regel gilt auch für alle weiteren Bahnen mit OB und wird dort nicht mehr erklärt.*

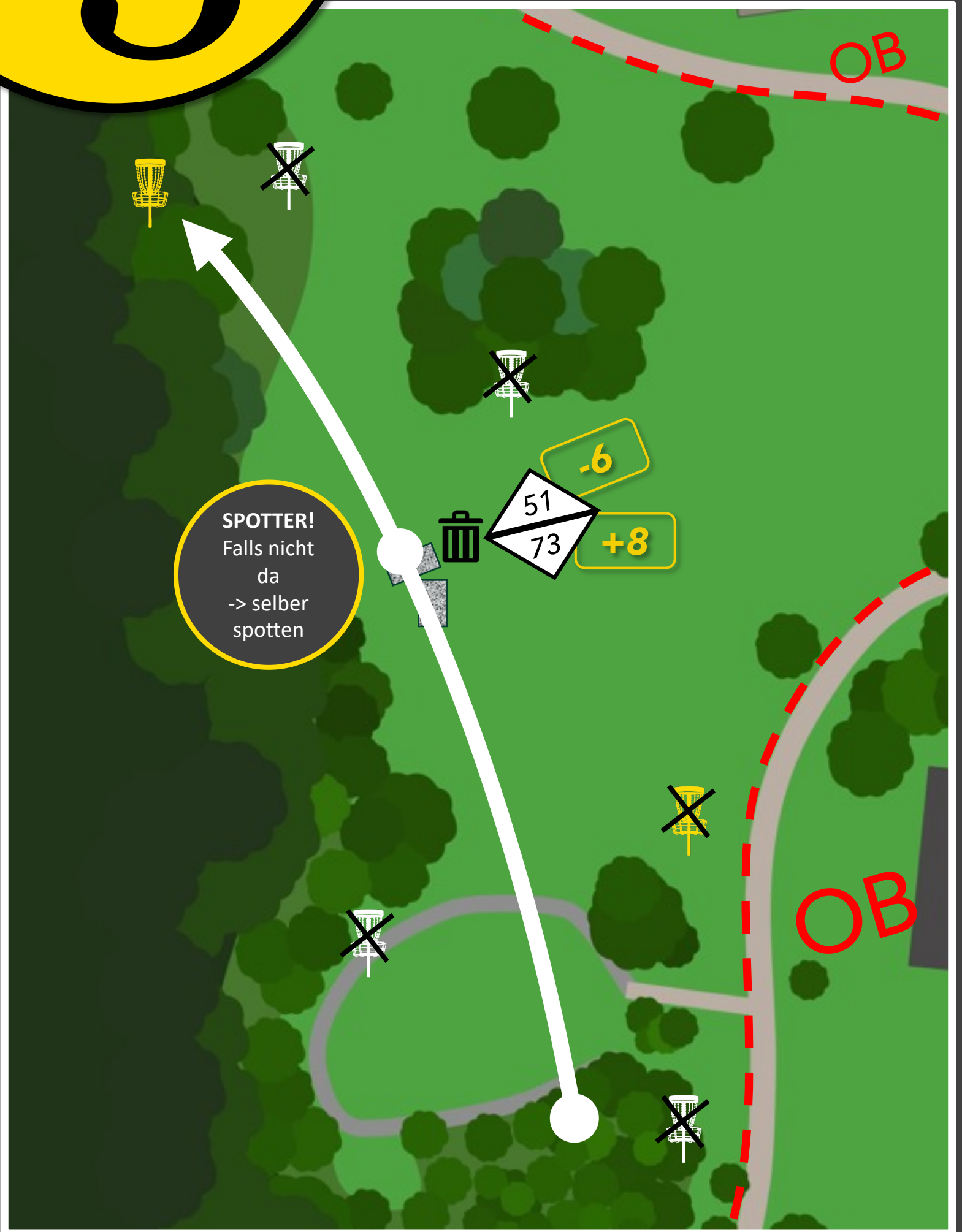
If your disc comes to rest completely in the marked OB area, **one penalty throw is added**. Play your next throw **from the previous lie** or **from a point up to 1 m from the OB line where the disc last crossed into OB**. The **outer edge of the paving stones** marks the **OB line**.

*Rule 806.2 Out of bounds - more options!
This rule applies for all holes with OB.*



#3

120⁺² m Par 4



#

4

111

+0,5

m

Par

4



SPOTTER!
Falls nicht
da
-> selber
spotten



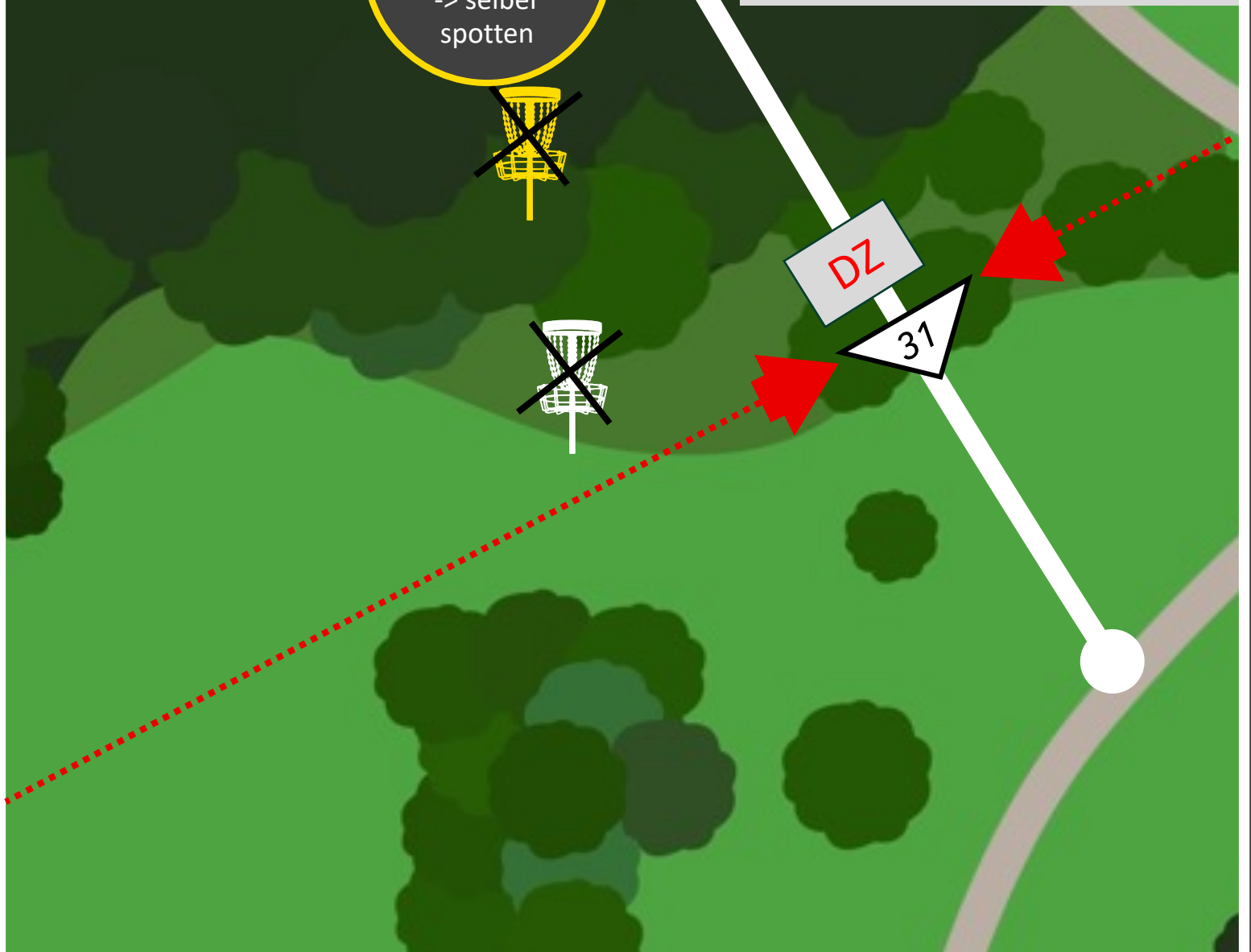
VERPFLICHTENDE WURFBAHN (sog. Mandatory)

Deine Scheibe muss den **vorgeschriebenen Weg** passieren. Dringt ein Teil deiner Scheibe durch die gesperrte **vertikale Fläche**, erhältst du einen **Strafwurf**. Du spielst von der **Drop Zone** (DZ) oder von der vorherigen Lage weiter.

Regel 804.1 Verpflichtende Wurfbahnen und Objekte / Regel gilt auch für alle weiteren Bahnen und wird dort nicht mehr erklärt.

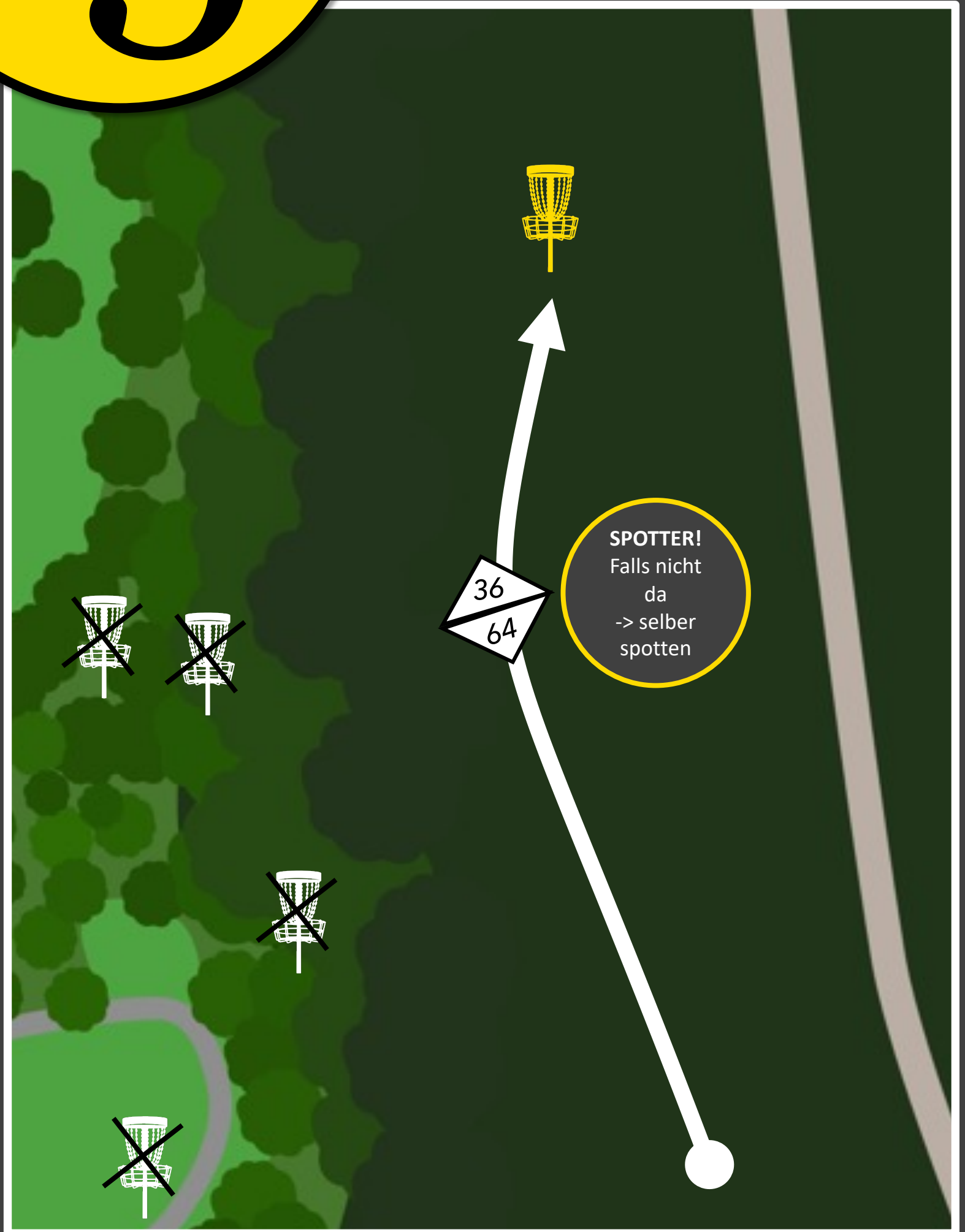
Your disc must pass the **designated route**. If any part of your disc crosses the restricted **vertical plane**, one **penalty throw** is added. Play continues from the **Drop Zone** or from your previous lie.

Rule 804.1 Mandatory Routes / This rule applies for all holes.



#5

100⁺¹m Par 4

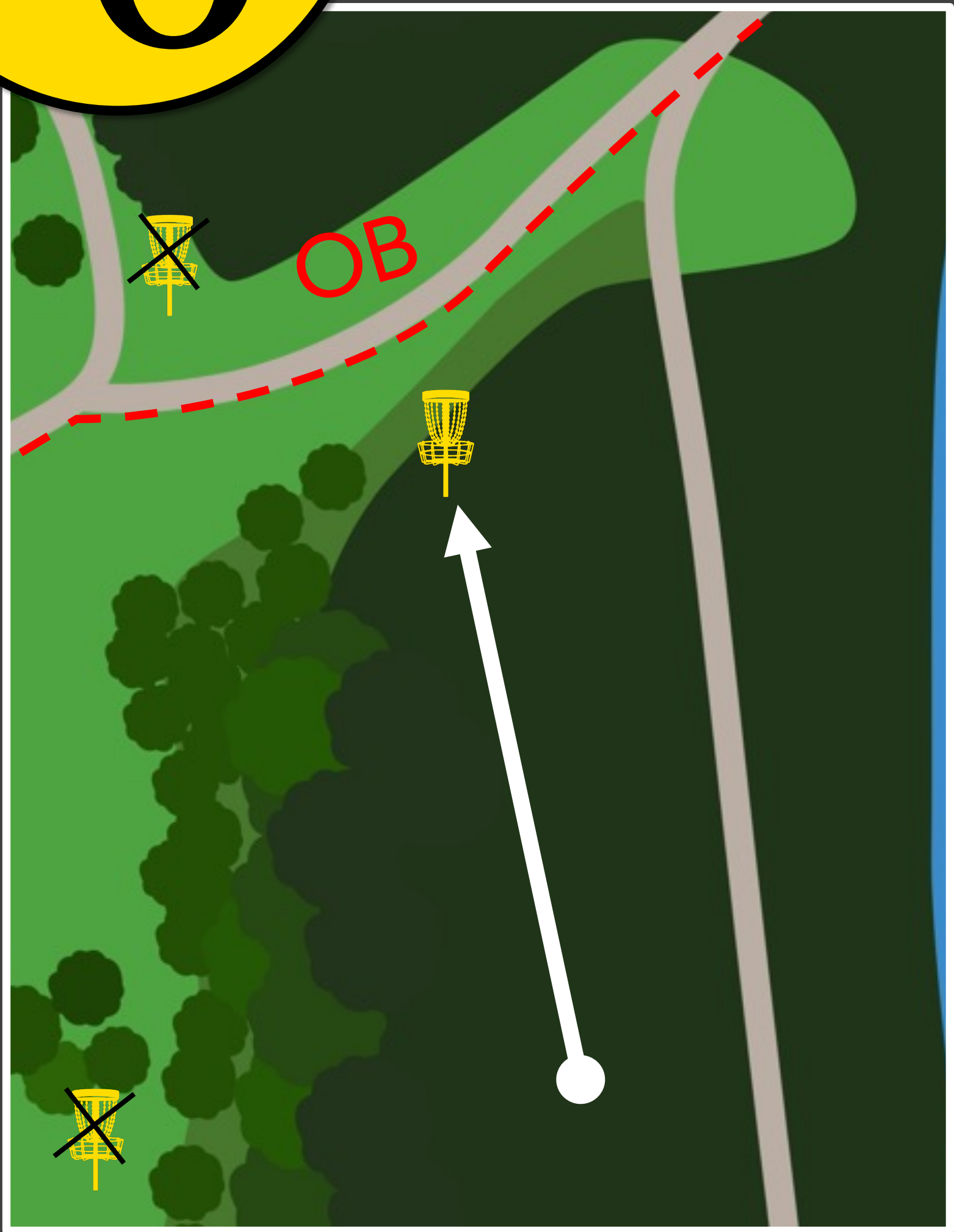


#

6

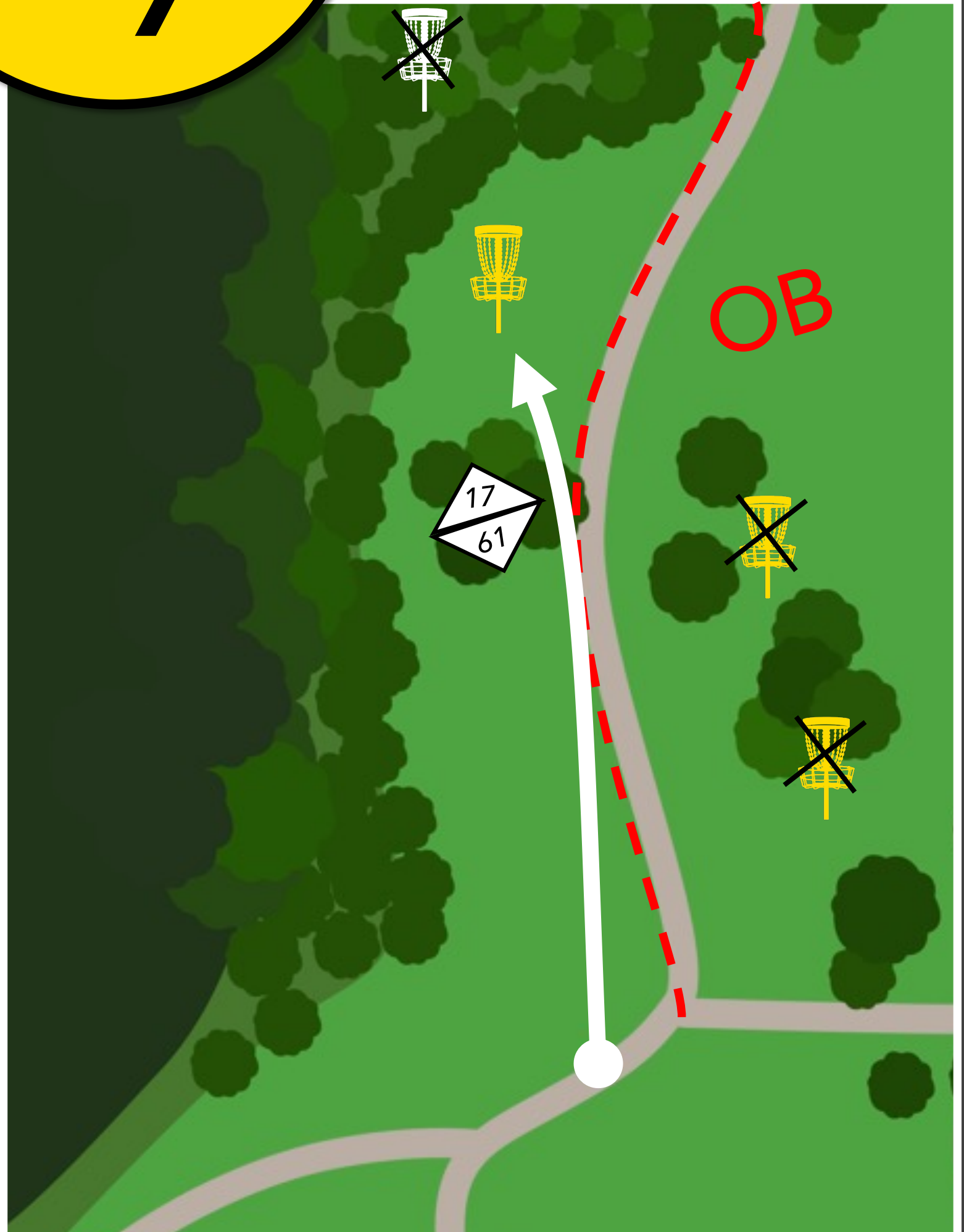
55 0 m

Par 3



7

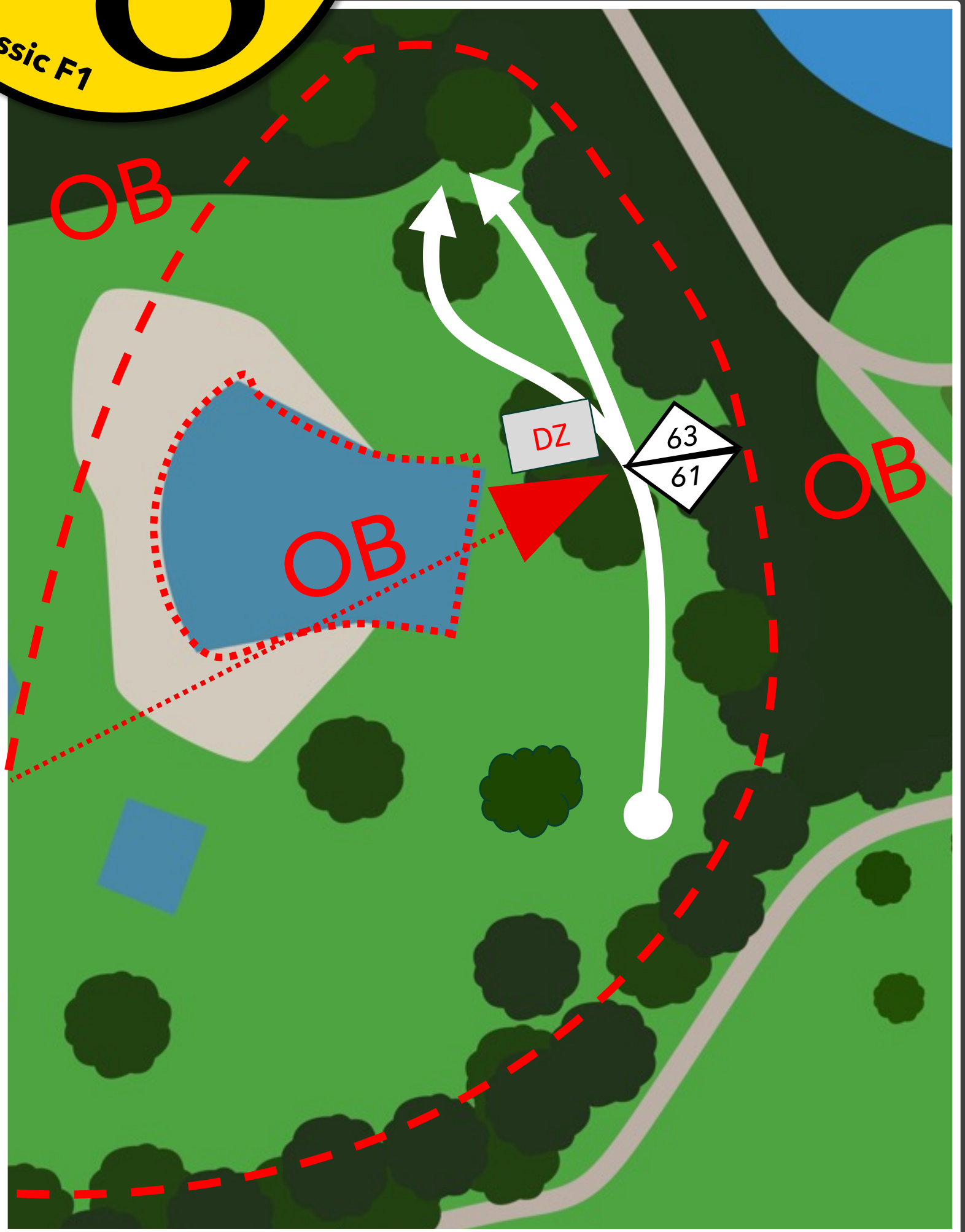
78 +1 m Par 3



8

124⁻¹ m Par 4

Classic F1



9

51 ⁺² m

Par 3

Classic F2



Landet die Scheibe nicht im markierten Bereich ("Insel"), spielst du mit einem Strafwurf von der Dropzone weiter. Ab dann gilt die OB-Regel. Als Begrenzung gilt die Schnur. Wenn diese nicht vorhanden ist, gilt das Gelände oder die Steinkante. Du kannst mit dem dritten Wurf bei der Dropzone starten.

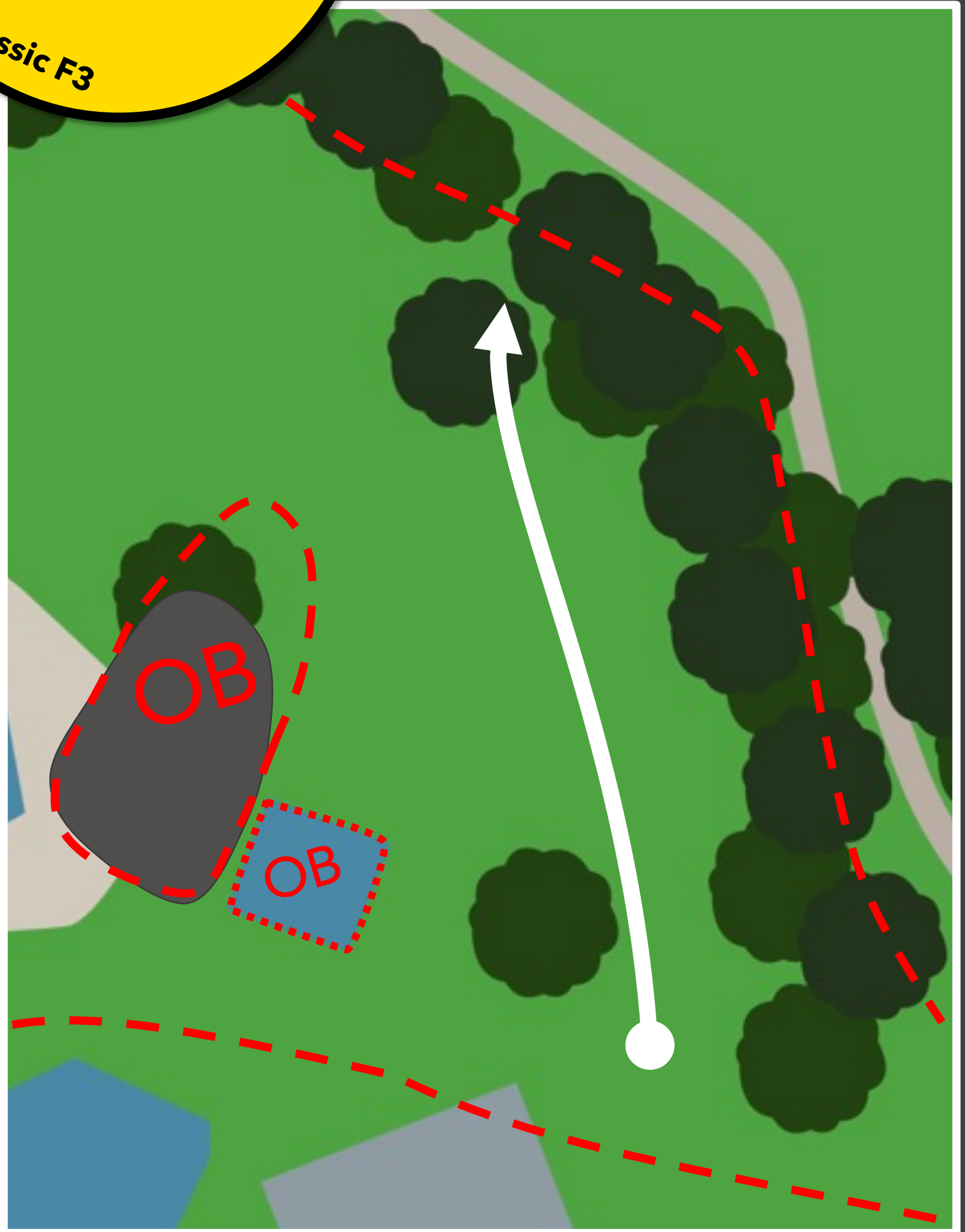
If the disc does not land in the marked area ("island"), you continue playing with a penalty throw from the drop zone. From then on, the OB-rule will apply. The mark is the cord. If this is not available, the railing or the stone edge applies. You can start with your third throw at DZ.

#10

68⁺¹m

Par 3

Classic F3



11

120^{+0,5}m Par 4

Classic 10a



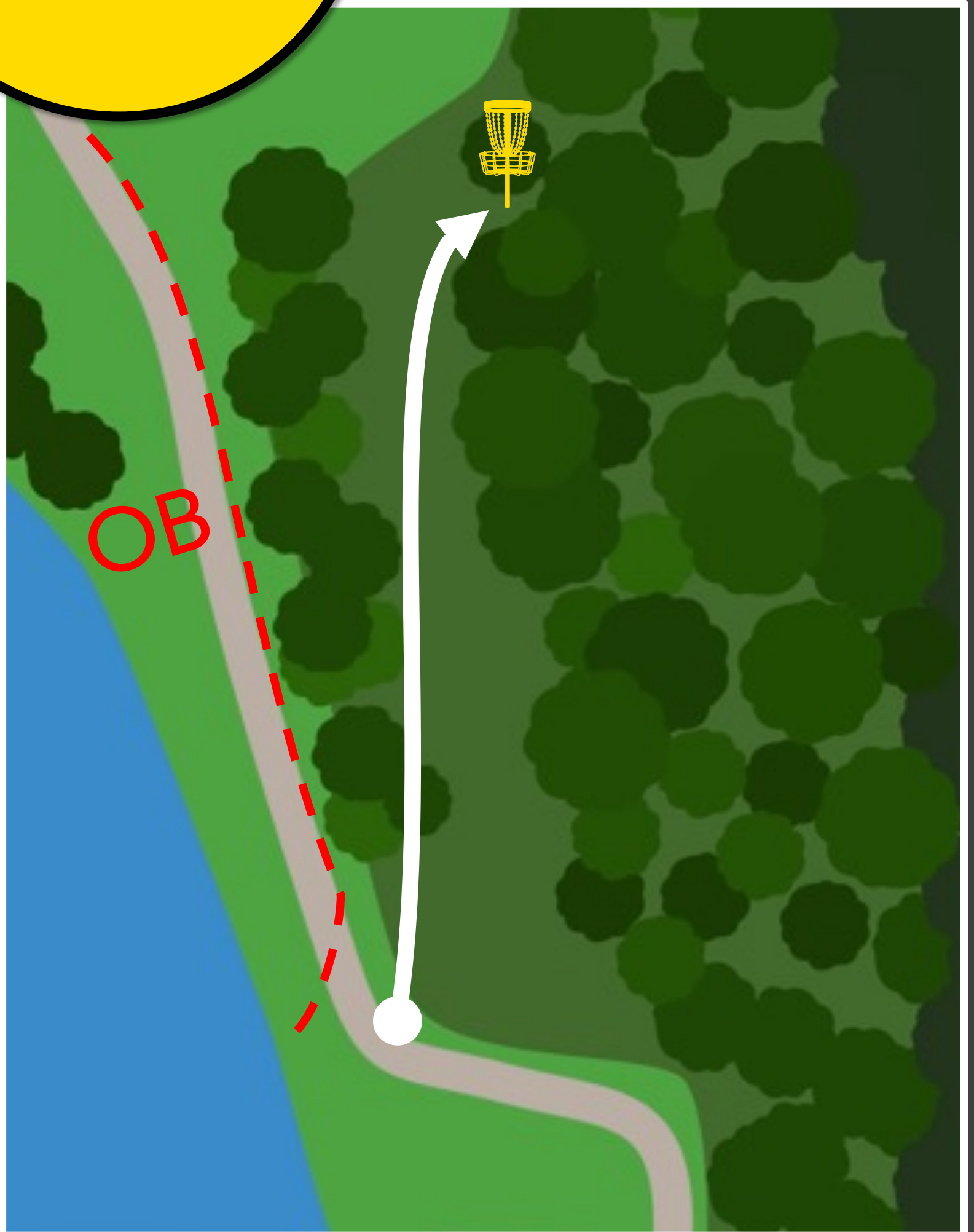
Landet die Scheibe im OB, spielst du mit einem Strafwurf von der DZ weiter. Landet die Scheibe nach einem Wurf von der DZ im OB, spielst du auch mit einem Strafwurf von der DZ weiter.

If the disc lands OB, you continue play from the DZ with one penalty throw. If the disc lands OB after a throw from the DZ, you also continue play from the DZ with one penalty throw.

SPOTTER!
Falls nicht da
-> selber spotten

12

68^{+0,5} m Par 3

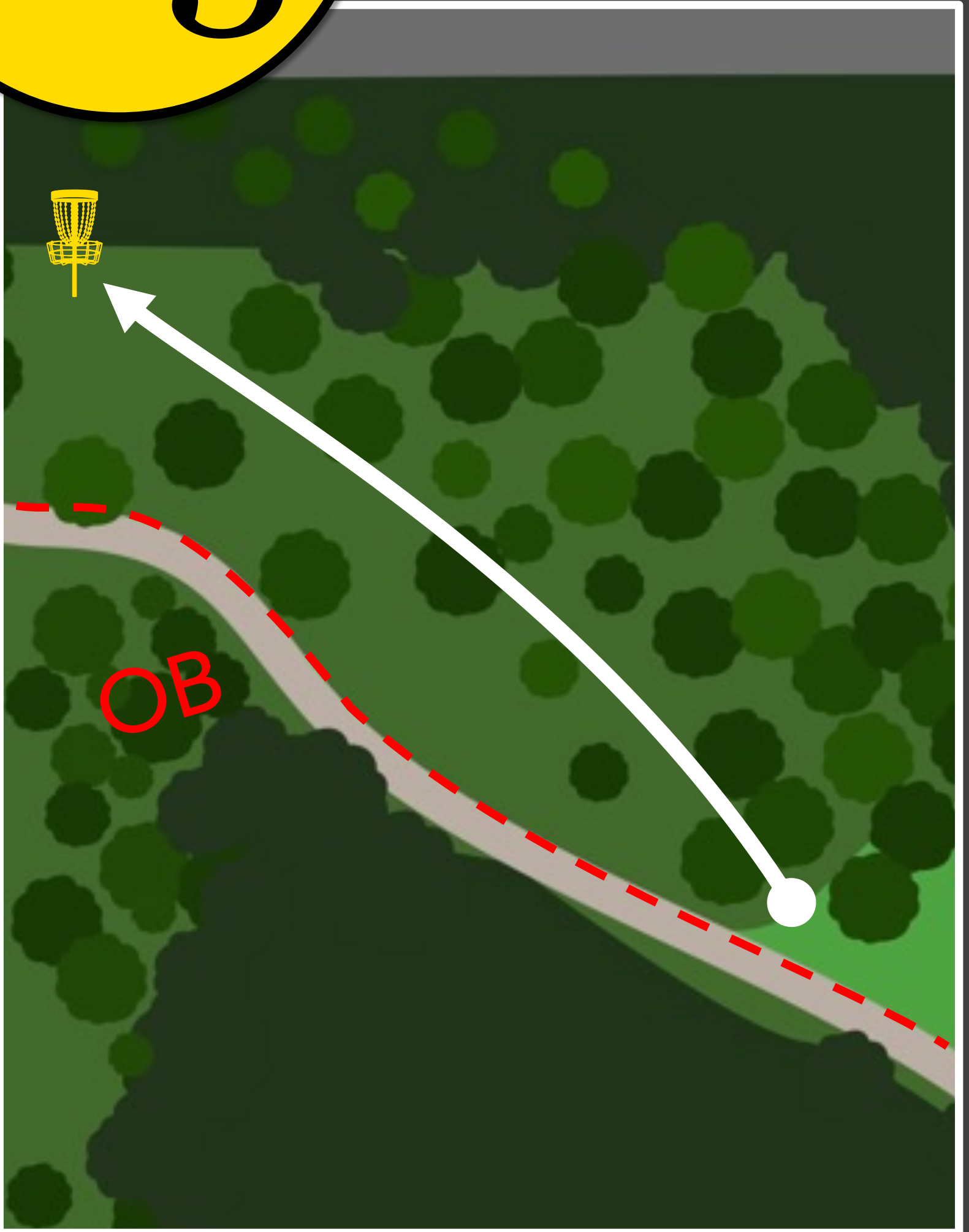


#13

66⁰ m Par 3



OB



14

99 m Par 3 -2

Classic 14a

OB

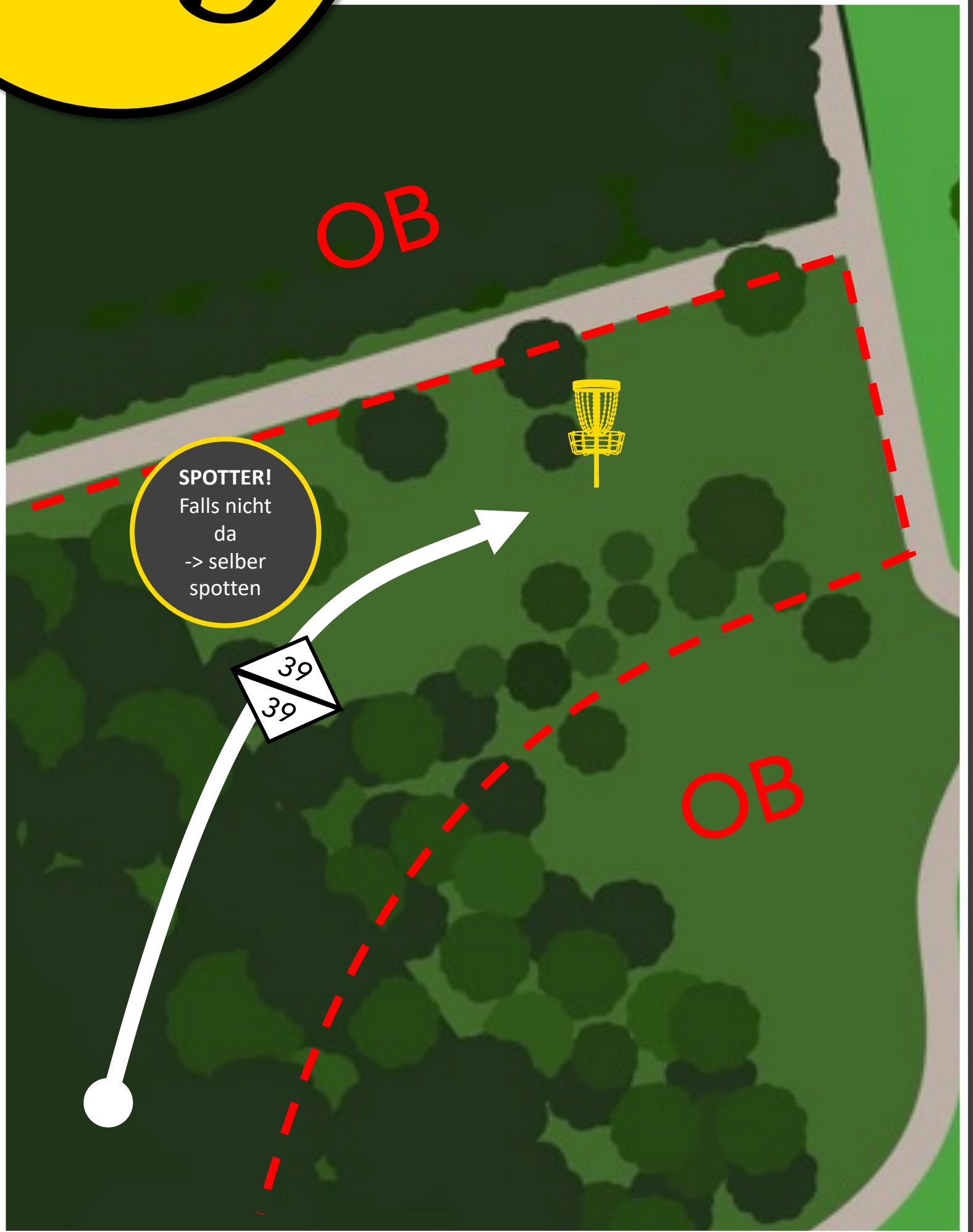


Bitte selber spotten!



15

78 m 0 Par 3



16

62⁰ m Par 3

Classic 17

VERPFLICHTENDER ERLEICHTERUNGSBEREICH (sog. Relief)

Liegt deine Scheibe im markierten Erleichterungsbereich, darfst du **von dort nicht weiterspielen**. Du markierst deine neue Lage auf einem Punkt auf der Spiellinie in Richtung Abwurf, der bis zu **1 m von der Stelle** entfernt ist, wo die Scheibe **zuletzt** im Spielbereich war. Du erhältst keinen Strafwurf.

Regel 806.4 / Regel gilt auch für alle weiteren Bahnen und wird dort nicht mehr erklärt.

If your disc comes to rest in the marked relief area, you may not play from there. Mark a new lie up to 1 m from the edge of the area on the line of play.

No penalty throw is added.

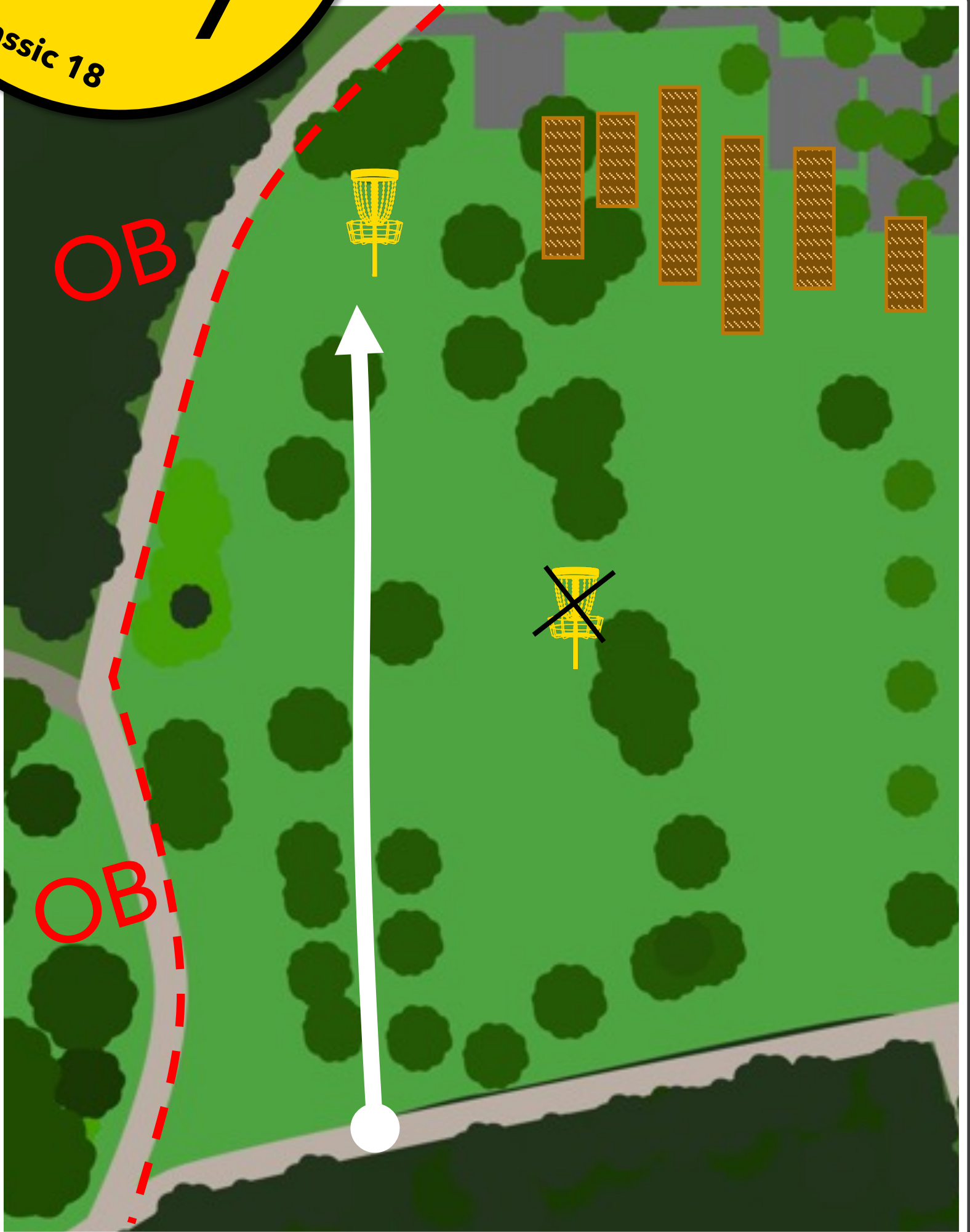
Rule 806.04 Required Relief Area / This rule applies for all holes.



17

89⁰ m Par 3

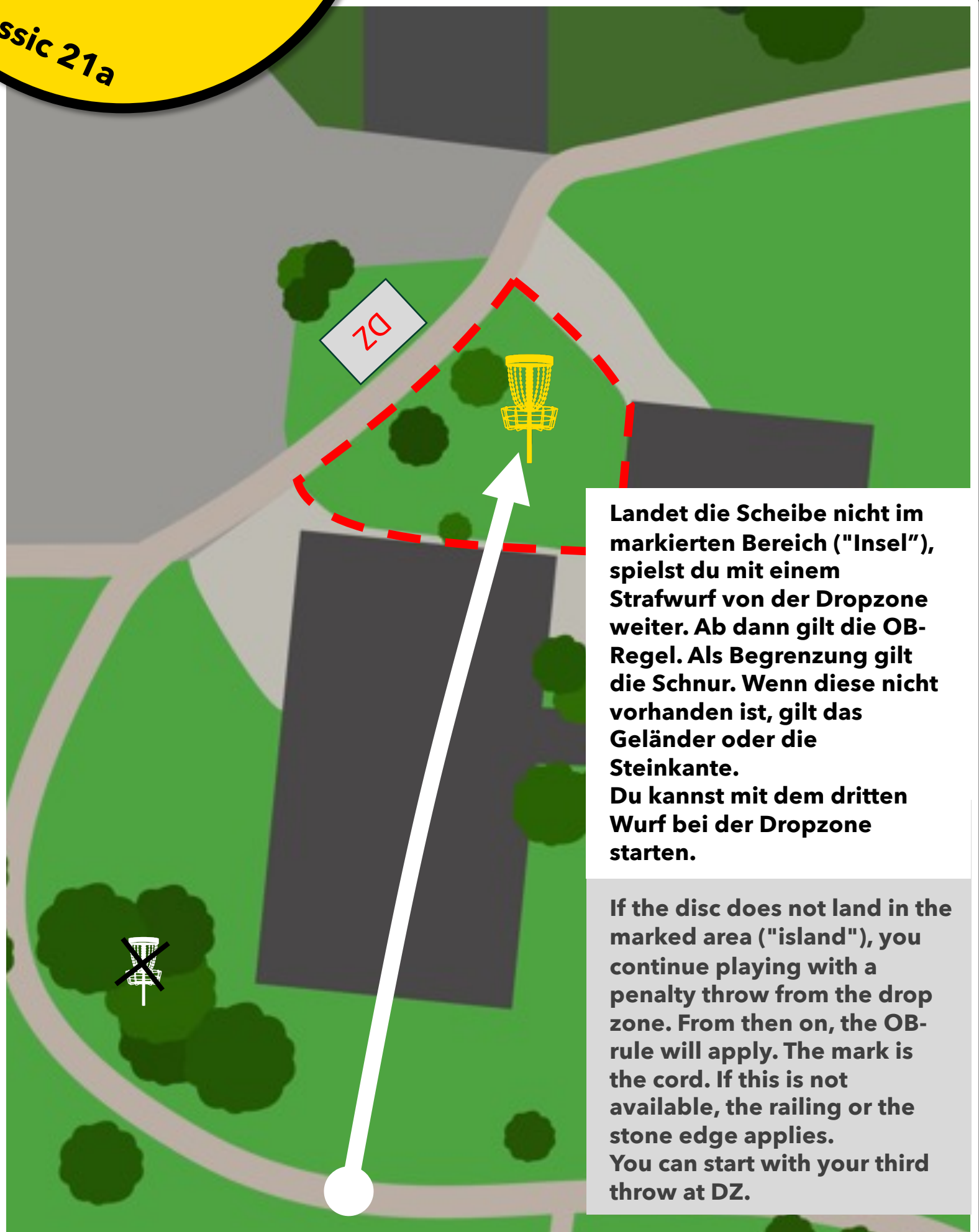
Classic 18



18

75^m -1,5 Par 3

Classic 21a



Landet die Scheibe nicht im markierten Bereich ("Insel"), spielst du mit einem Strafwurf von der Dropzone weiter. Ab dann gilt die OB-Regel. Als Begrenzung gilt die Schnur. Wenn diese nicht vorhanden ist, gilt das Gelände oder die Steinkante. Du kannst mit dem dritten Wurf bei der Dropzone starten.

If the disc does not land in the marked area ("island"), you continue playing with a penalty throw from the drop zone. From then on, the OB-rule will apply. The mark is the cord. If this is not available, the railing or the stone edge applies. You can start with your third throw at DZ.