

# Caddy Book

## Waldbad Special 2026

	<p><b>09.05.2026</b> TD: Stefan (Stoffel) Ernspurger 8:00 Uhr Anmeldung 8:45 Uhr Players Meeting 9:30 Uhr Start Runde 1 ca. 13:00 Start Runde 2</p>
	<p><b>10.05.2026</b> TD: Jürgen (Grüni) Grünauer 8:00 Uhr Anmeldung 8:45 Uhr Players Meeting 9:30 Uhr Start Runde 1 ca. 13:00 Start Runde 2</p>

Liebe Discgolferinnen und Discgolfer aus Nah und Fern,

das Team WSCA freut sich, euch auch 2026 wieder im Waldbad Heidenheim begrüßen zu dürfen. Wir freuen uns auf zwei spannende und vor allem auch gesellige Turniere bei hoffentlich gutem Wetter und wünschen euch einen guten Aufenthalt und viel Spaß.

Bei der Gelegenheit bereits jetzt ein herzliches Dankeschön an die Stadt Heidenheim und vor allem an das Team des Waldbades und unseren Hausherrn und Oberbademeister Dominic.

Nachfolgend ein paar wichtige Informationen zu den beiden Turnieren und zum Parcours.

Viel Spaß beim Lesen und bei der Scheibenauswahl wünschen

Eure TDs  
Stoffel, Grüni sowie das ganze Team WSCA

# Organisatorisches und Allerlei

## Regeln

- Für den Spielbetrieb gelten die aktuellen offiziellen PDGA Regeln für Disc-Golf

## Spielmodus Runde 2 beim SST

- Das Format für die Runde 2 ist „Modified Best Throw“.  
Beide Partner dürfen vom Tee werfen, aber es darf nicht mehr als zweimal hintereinander der Tee-Wurf des gleichen Partners genommen werden.  
Wenn der erste Wurf eines Partner für zwei aufeinanderfolgende Löcher verwendet wurde, darf dieser Partner beim nächsten Loch keinen Tee-Wurf ausführen und es MUSS der Tee-Wurf des anderen Partners verwendet werden.  
Nach dem Tee-Wurf wird im regulären Best-Throw-Format weitergespielt.  
Um das ganze einfach nachvollziehen zu können, wird in dieser Runde im Scoring der Werfende von dessen Lage weitergespielt wurde via „OB“ markiert.  
Wird der Tee-Wurf desselben Partners an einem dritten aufeinanderfolgenden Loch verwendet (Ausnahme Übergang letzte / erste Bahn), gilt dies als falsches Spiel und wird mit einer Zwei-Wurf-Strafe belegt.

## Scoring

- Wir nutzen ausschließlich das Scoring System des DFV. Jeder muss für jeden (all score all) auf der Turnier-Plattform [turniere.discgolf.de](http://turniere.discgolf.de) die Ergebnisse erfassen.  
Das Scoring mit Papier-Scorekarten ist möglich, diese bitte selbst mitbringen.
- Nach Abschluss der Runde muss jede Person ihre Ergebnisse auf [turniere.discgolf.de](http://turniere.discgolf.de) unterschreiben. Habt ihr dazu keine Möglichkeit, weil ihr mit Zettel gescored habt oder es technische Schwierigkeiten gibt, meldet euch bitte unmittelbar nach der Runde im Turnerbüro.

## Ace Pool

- Einsatz 1 €.

## Rauchen

- Bei beiden Turnieren ist das Rauchen auf dem Parcours verboten. Lediglich während der Mittagspause und nach dem Turnier ist das Rauchen in einem ausgewiesenen Bereich auf der Terrasse gestattet.  
Wer die TDs Stoffel und Grüni noch nicht kennen sollte, möchte sie sicher nicht bei einer Verletzung dieser Regel kennen lernen.

## Wasser

- Jump Putts, sonstige Sprünge ins Wasser und Baden sind nicht erlaubt!  
Landet eine Scheibe im Wasser, so muss diese **nach der Runde** mit Hilfe eines „Retrievers“ herausgefischt werden. (Ausnahme die Scheibe ist nah am Ufer und leicht zu erreichen).



## Blumenbeete

- Landet eine Scheibe in einem Blumenbeet so muss diese mit Hilfe eines „Retrievers“ herausgefischt werden. Insbesondere frisch angelegte / angesäte Bereiche dürfen nicht betreten werden.  
Die Beete werden nach Regel **806.04** gespielt.

### **806.04 Erleichterungsbereich**

*A. Ein Erleichterungsbereich ist ein vom TD ausgewiesener Bereich, von dem aus die Scheibe nicht gespielt werden darf.*

*Dieser Bereich wird wie das OB gespielt, mit dem einzigen Unterschied, dass ein Spieler, dessen Scheibe in diesem Erleichterungsbereich zur Ruhe kommt, **keinen** Strafwurf erhält.*

*Es kann max. ein Meter Abstand, allerdings nur senkrecht zur Bereichsgrenze, genommen werden.*

## Hazard an Bahn 3

- Wenn wir Lust, Zeit und genügend OB Schnur finden, werden wir das Hazard mit Schnur abspannen. Wenn nicht, gelten folgende Grenzen zum Hazard:



Am unteren und oberen Sandkasten gilt jeweils die Innenkante der Begrenzung.

An den Wegen jeweils der Übergang zwischen Gras und Pflastersteine



Verbindungsline zwischen den kleinen Bäumchen

## Bahn 11

- Da man bei der kleinen Grube vor der Garage nicht so genau sieht was drin liegt, z.B. Scherben, Draht usw. wird die Grube nach Regel 803.02 gespielt (und auch damit ihr etwas regelfester werdet).

### **803.02 Erleichterung bei Hindernissen**

*A. Ein Spieler **kann** Erleichterung bei den folgenden Hindernissen erhalten: gefährliche Insekten, Tiere, oder jeder andere Gegenstand, der vom Direktor diesbezüglich benannt wurde (TD sagt Grube)*

*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.*

## Mandos und „Drop Zone“

- Da die Bahnen im Waldbad eher kurz sind und man da i.d.R. keinen großen Anlauf benötigt, werden wir bei den Mandos keine „Drop Zones“ bauen, sondern lediglich die Lage markieren, von der weitergespielt werden muss.
- Die Mando-Ebene wird immer hinter dem zu umspielenden Objekt (i.d.R. Baum) definiert, d.h. berührt die Scheibe den Baum, ist die Ebene noch nicht zwingend durchdrungen.

## Stechen

- Bei Gleichstand um Patz 1 erfolgt ein Stechen im Sudden-Death-Modus.  
Gespielt wird auf den Bahnen: 1, 18, 17, 14, 1, ...

## Spielunterbrechung

- Sollte eine Runde wegen eines drohenden Unwetters oder einer anderen gefährlichen Situation unterbrochen werden, wird dies durch eine Meldung über das Scoring System signalisiert. Alle Spieler haben sich unverzüglich auf die überdachte Terrasse zu begeben oder müssen sich in geschlossenen Fahrzeugen aufhalten.

## Fotografieren und Mediennutzung

- Hin und wieder verirrt sich auch ein Fotograf auf den Parcours, denn der WSCA möchte Bilder der Veranstaltung machen und diese auf Webseiten und Social Media im Zusammenhang mit dem Turnier veröffentlichen. Wenn ihr damit nicht einverstanden seid, lasst es uns bitte vor Turnierbeginn wissen.

## Parcours Übersicht

Änderung zum Vorjahr:

- Eine Bahn quer über das Schwimmbecken wird nicht mehr gespielt (da nicht einsehbarer Bereich und zu gefährlich)
- Neu hinzu kam Bahn 3 als Ersatz
- Bei Bahn 5 wurde der Abwurf etwas verlegt
- Bei Bahn 14 kommt links ein OB hinzu um die Spieler von Bahn 15 / 18 besser zu schützen.

Die Übersicht dient lediglich der Orientierung, hier sind nicht alle Details eingezeichnet.



Bahn:

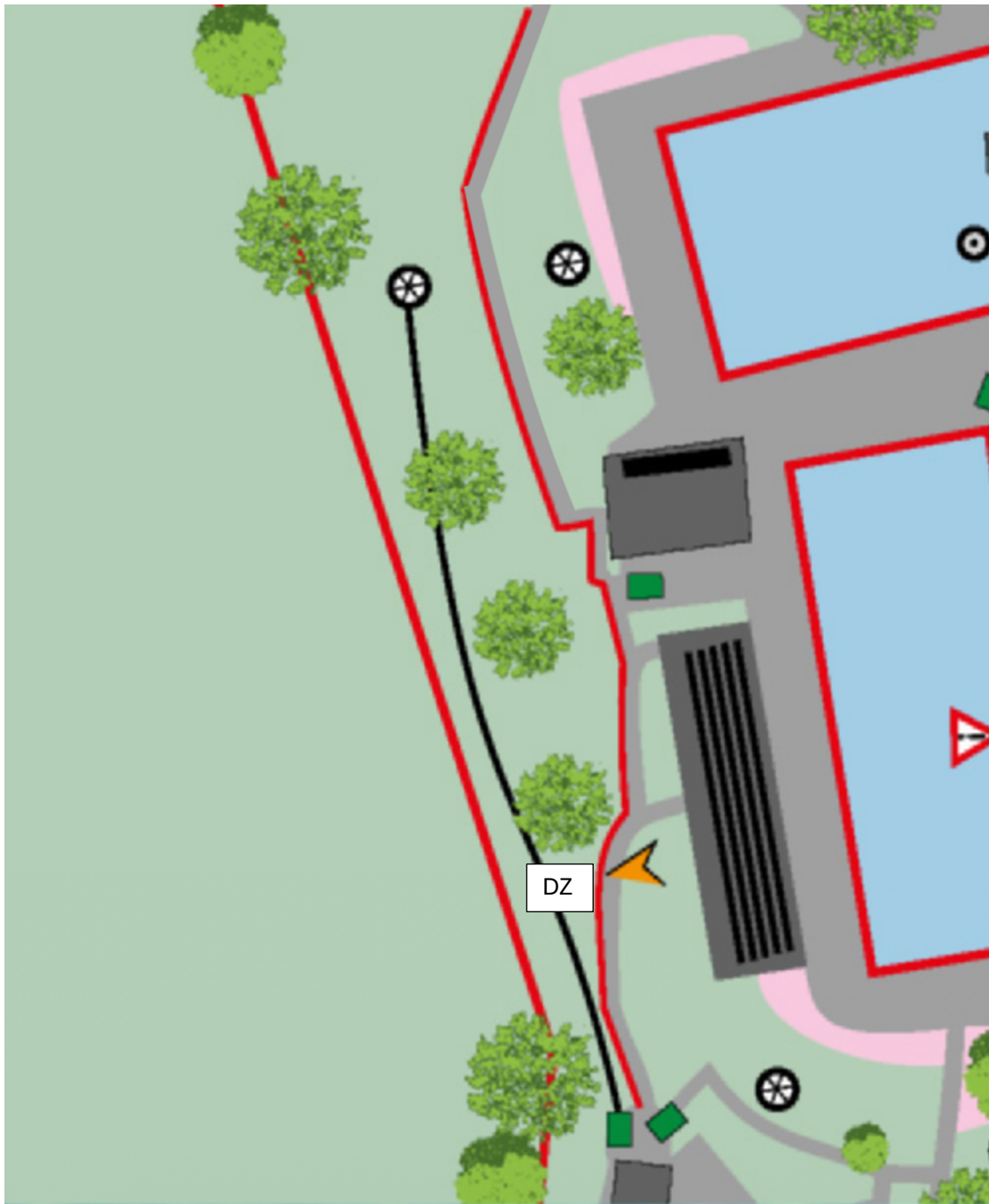
# 1

**Par: 3**

**75 m** (leicht bergab)

OB links (Zaun), OB rechts (Weg und darüber hinaus)

Mando muss links umspielt werden



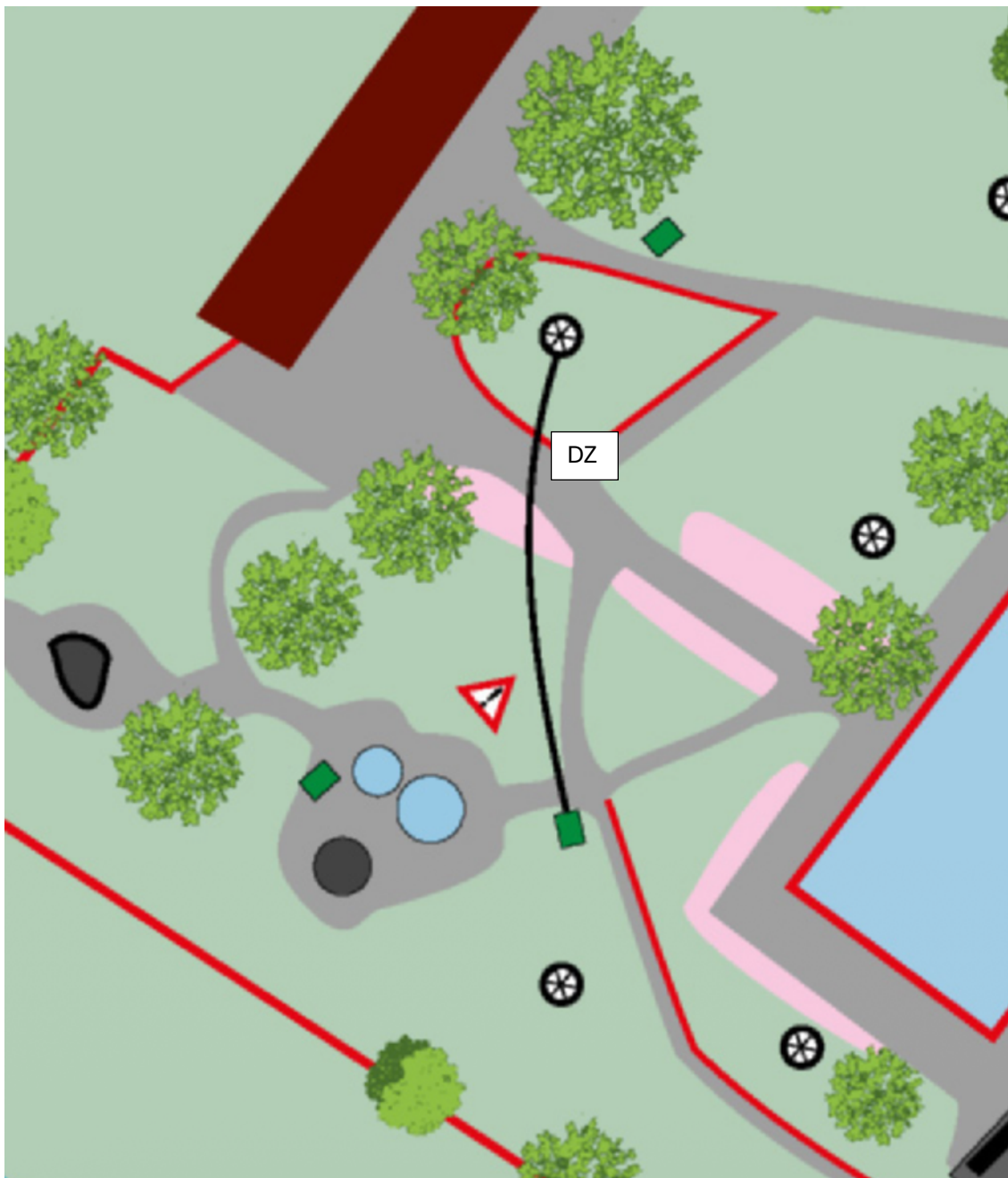
Bahn:

# 2

**Par: 3**

**54 m** (leicht bergab)

Inselbahn, trifft man die Insel nicht, weiter zur Dropzone mit Strafwurf, anschließend weiter mit OB-Regel. Beete nicht betreten!



Bahn:

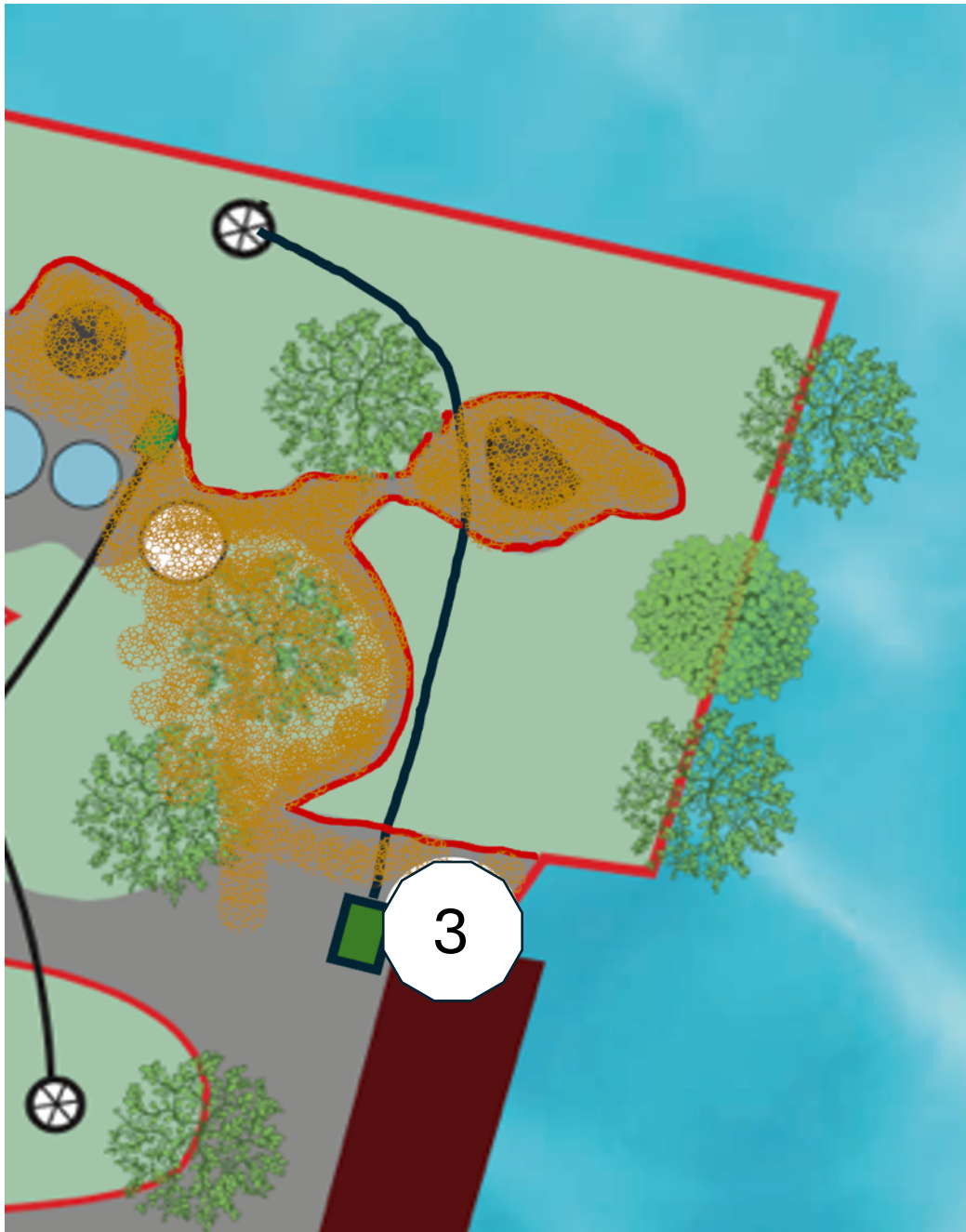
# 3

**Par: 3**

**50 m** (leicht bergauf)

OB (Zaun).

Hazard (Spielplatz, Wege usw. begrenzt durch Teer, Pflaster, Innenkante der Steine, kleine Bäumchen oben und Innenkante am oberen Sandkasten).



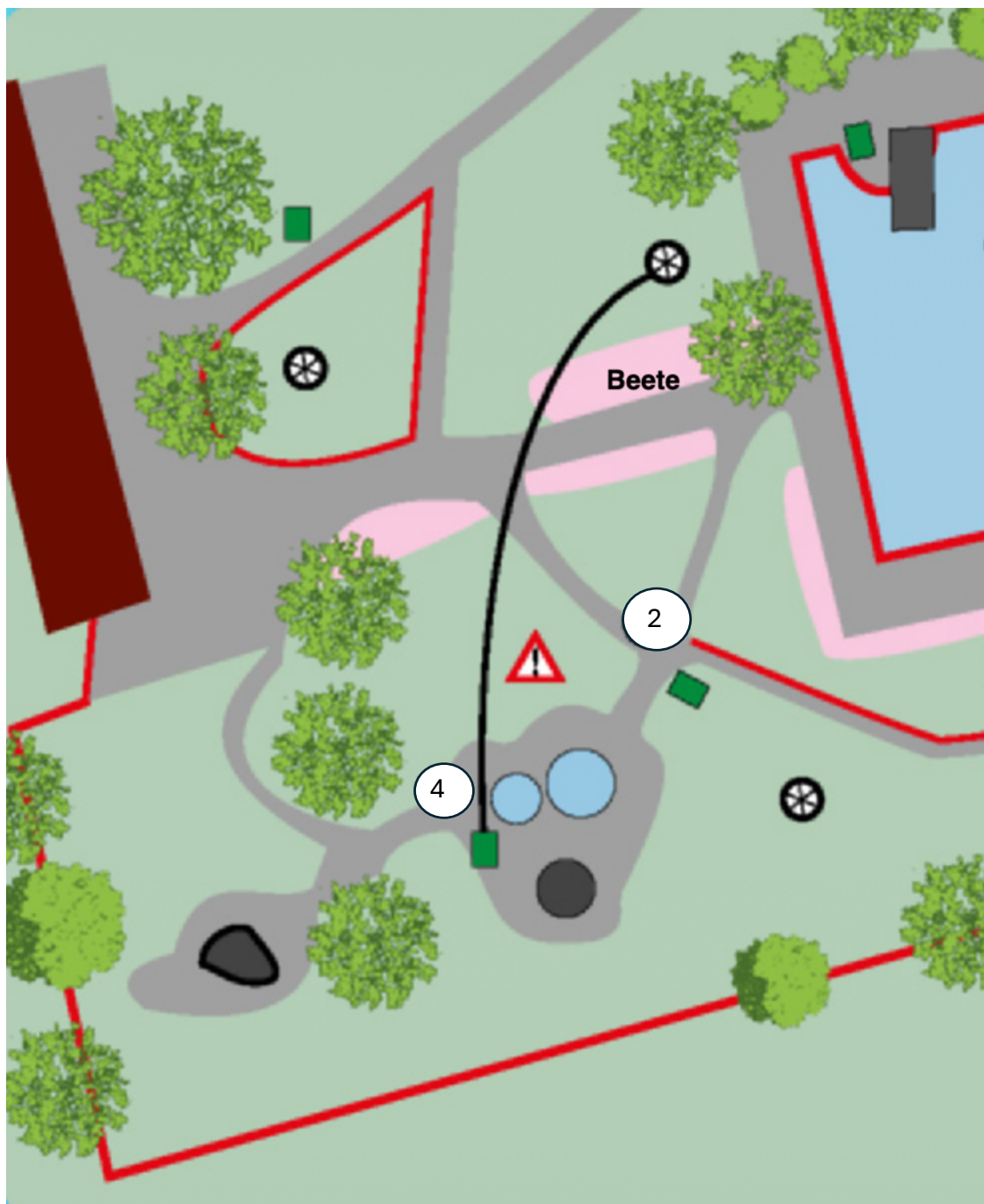
Bahn:

# 4

**Par: 3**

**67 m** (leicht bergab)

Nur die Insel von Bahn 2 ist hier OB.  
Die Beete dürfen nicht betreten werden (siehe 806.04 A).



Bahn:

# 5

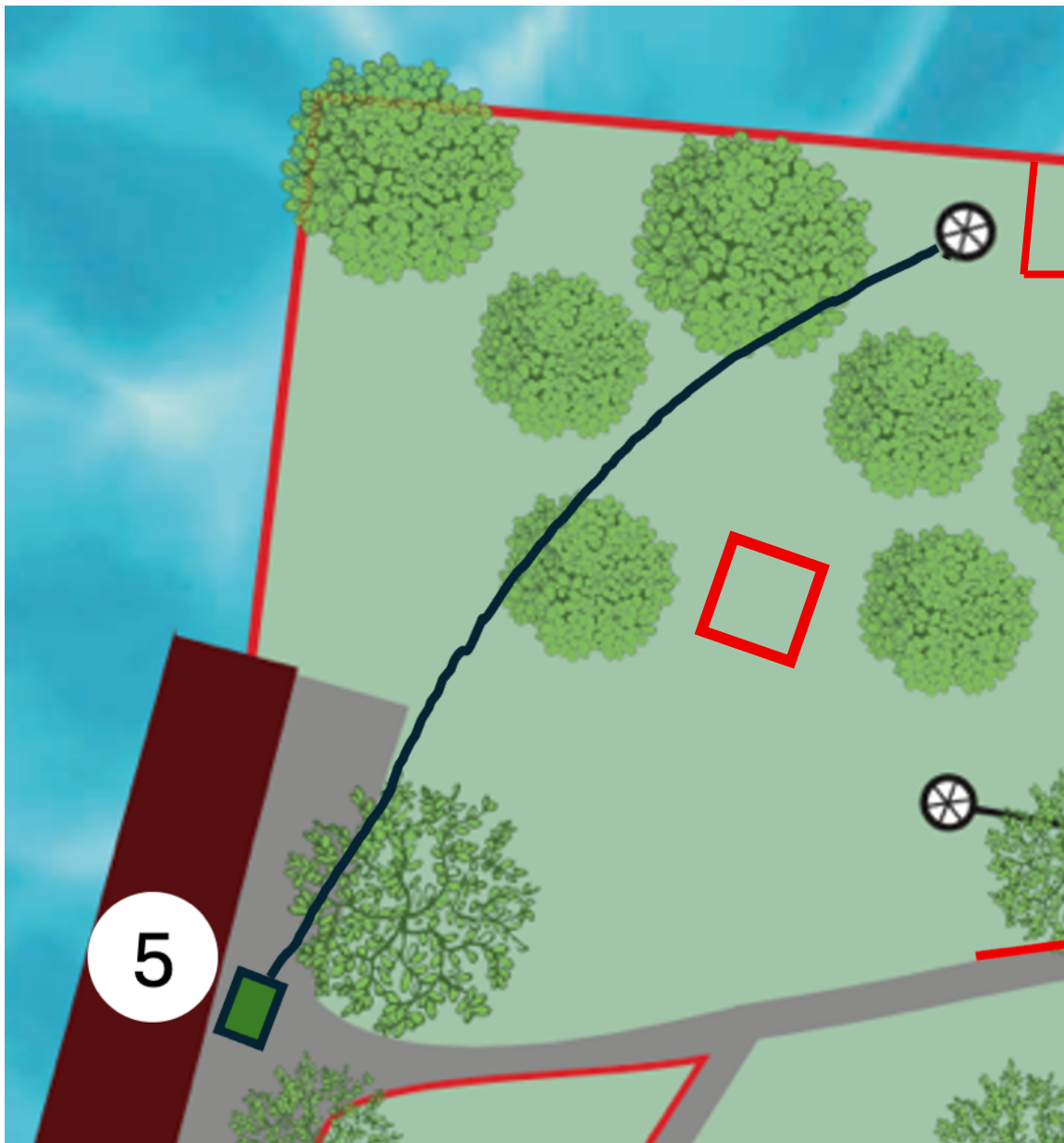
**Par: 3**

**70 m** (leicht bergauf)

OB (Zaun) und

OB rechts (Abwurf der Bahn 6)

OB (Frisch angesäter Rasen)

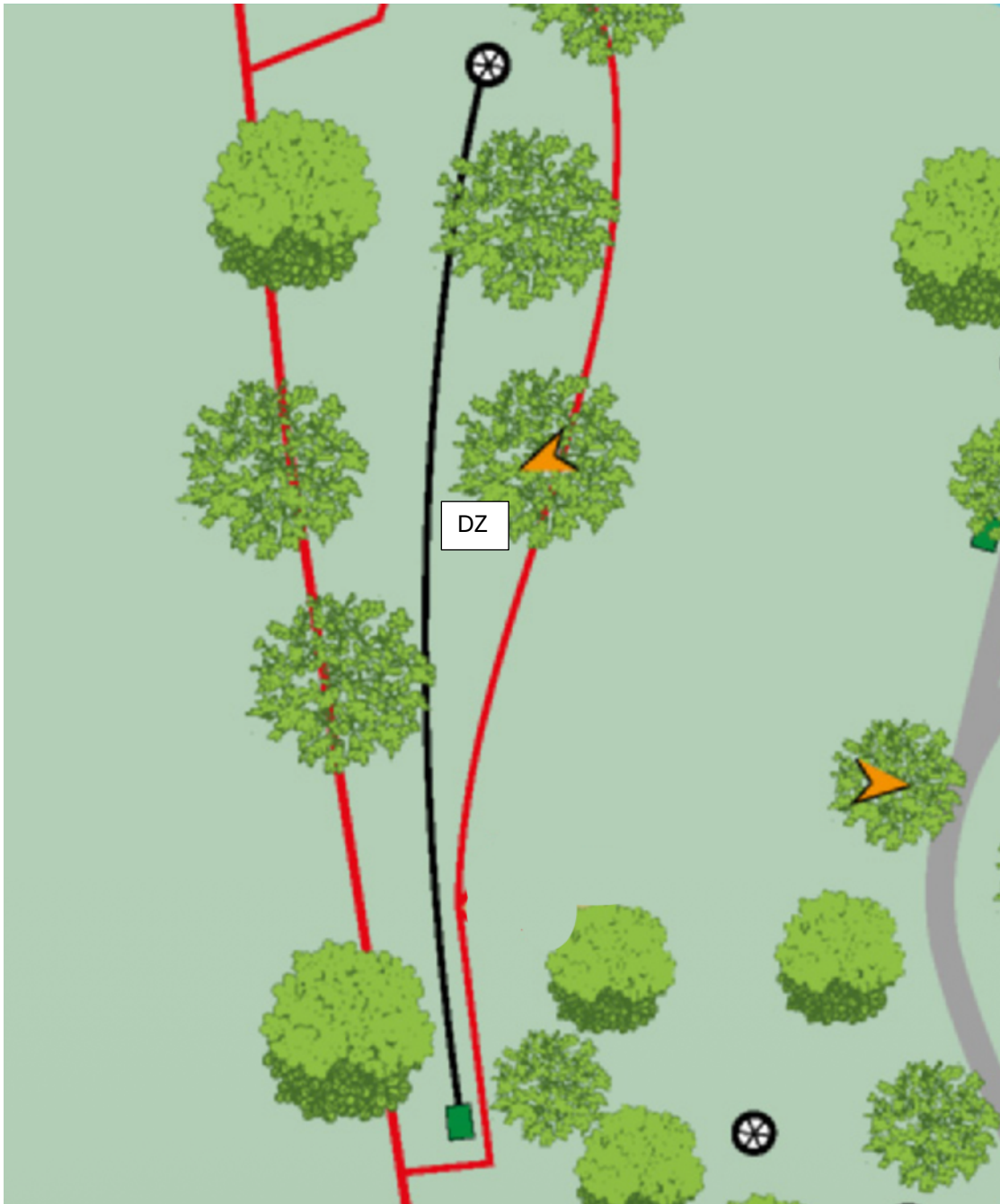


Bahn:

# 6

**Par: 3**  
**120 m**

OB links (Zaun),  
OB long und rechts  
Mando ist links zu umspielen.

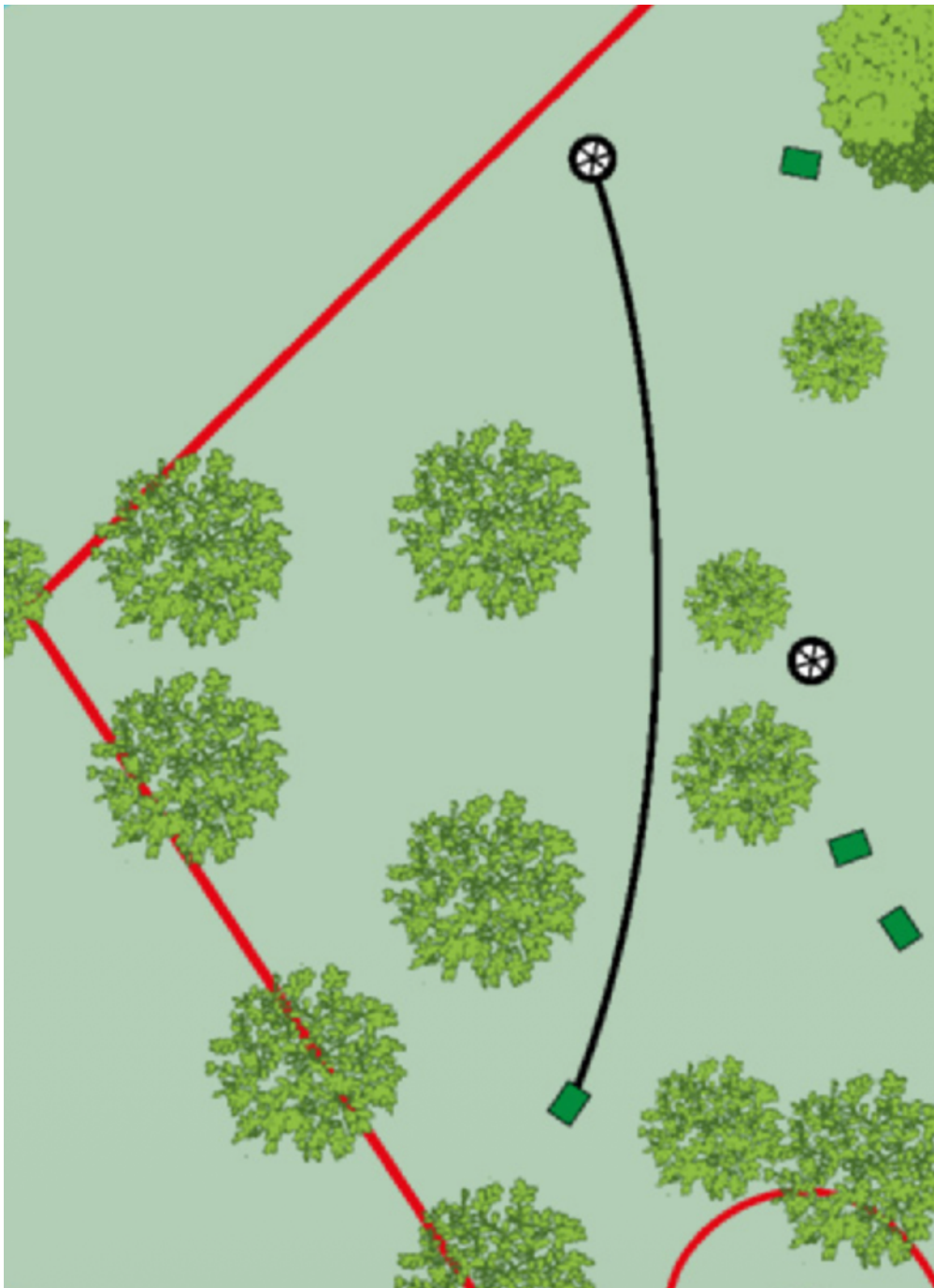


Bahn:

# 7

**Par: 3**  
**75 m**

OB (Zaun)



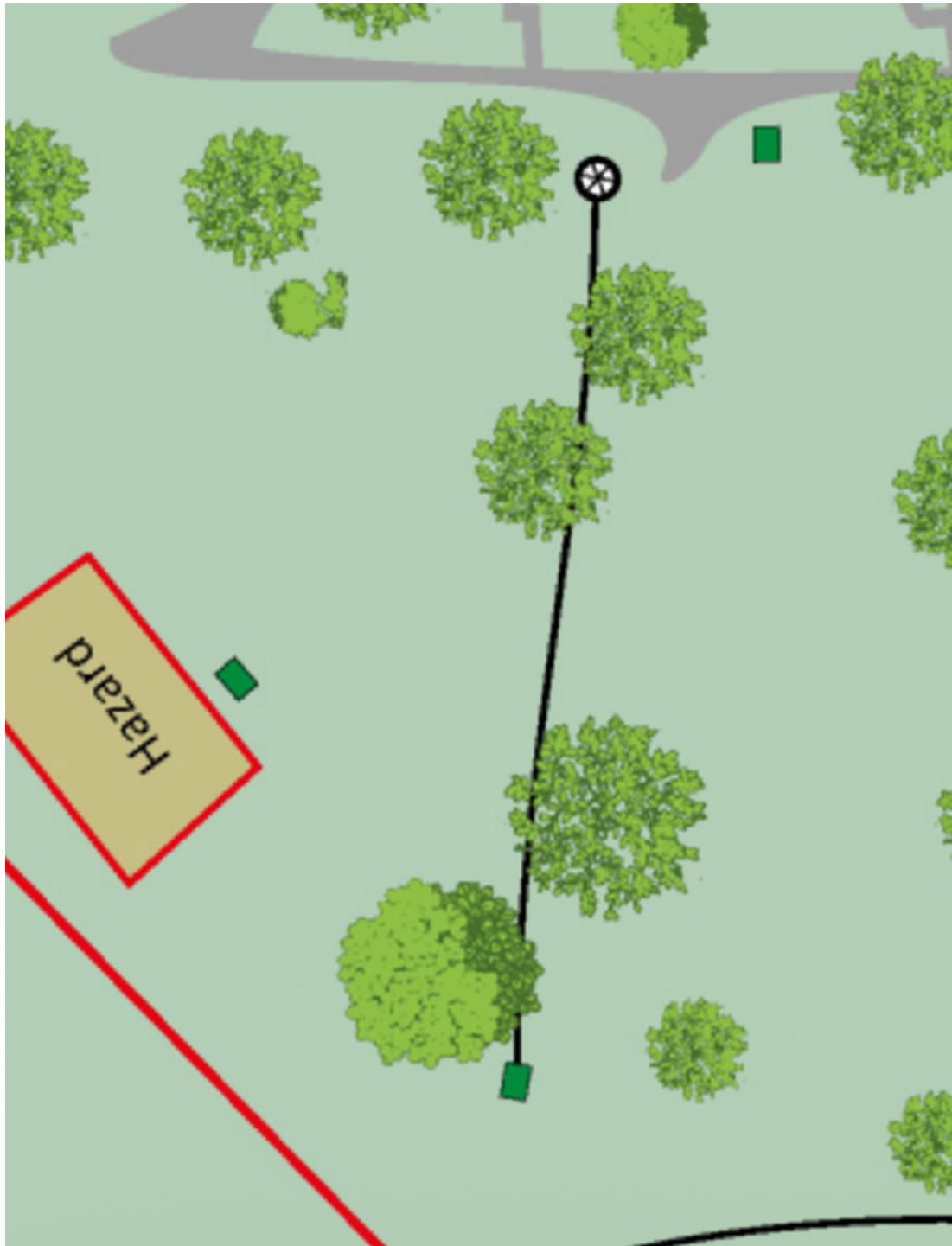
Bahn:

8

**Par: 3**

**91 m** (leicht bergab)

Kein OB, kein Hazard



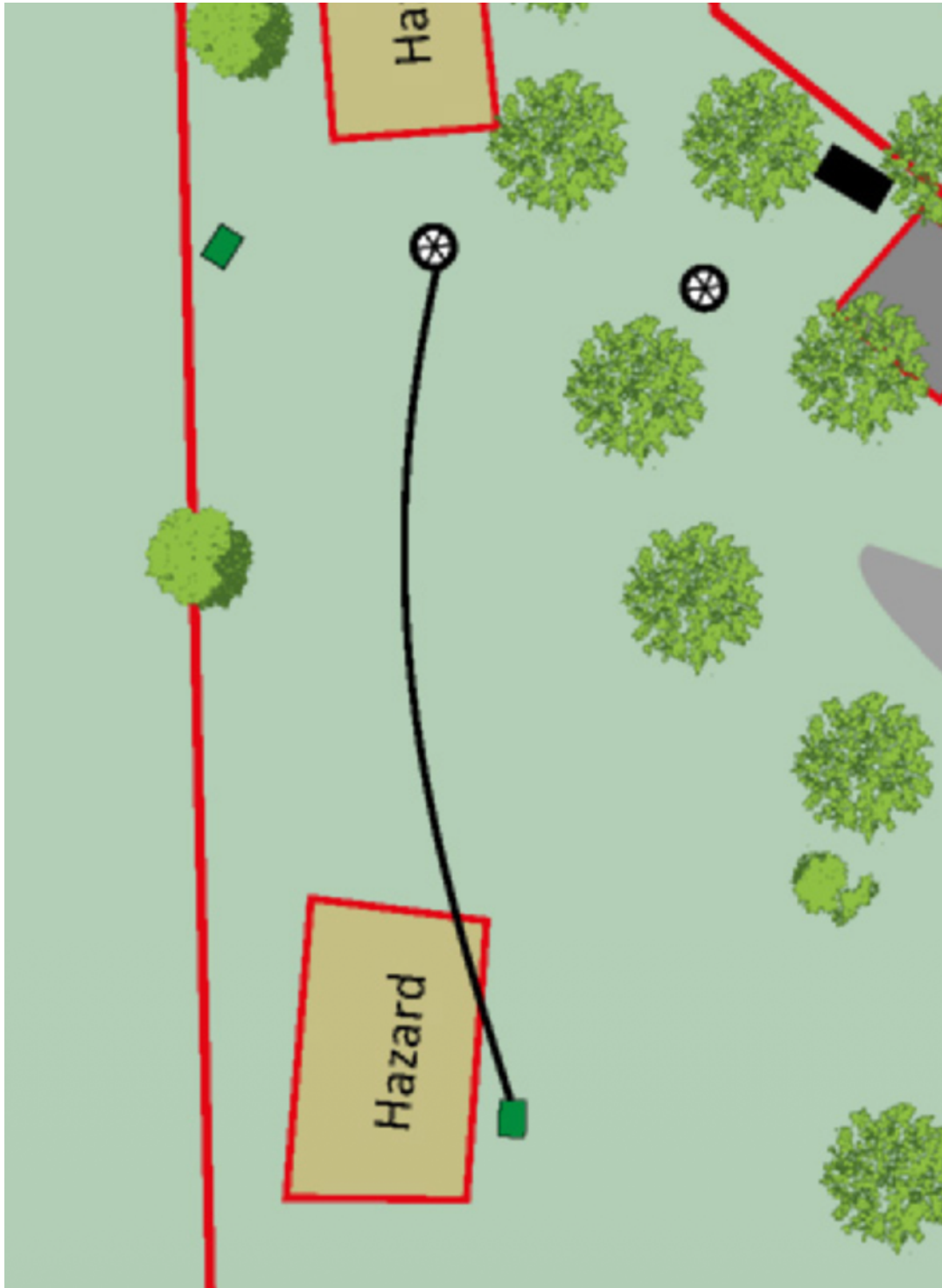
Bahn:

# 9

**Par: 3**

**77 m**

OB links (Zaun),  
Hazard (Volleyballfelder)



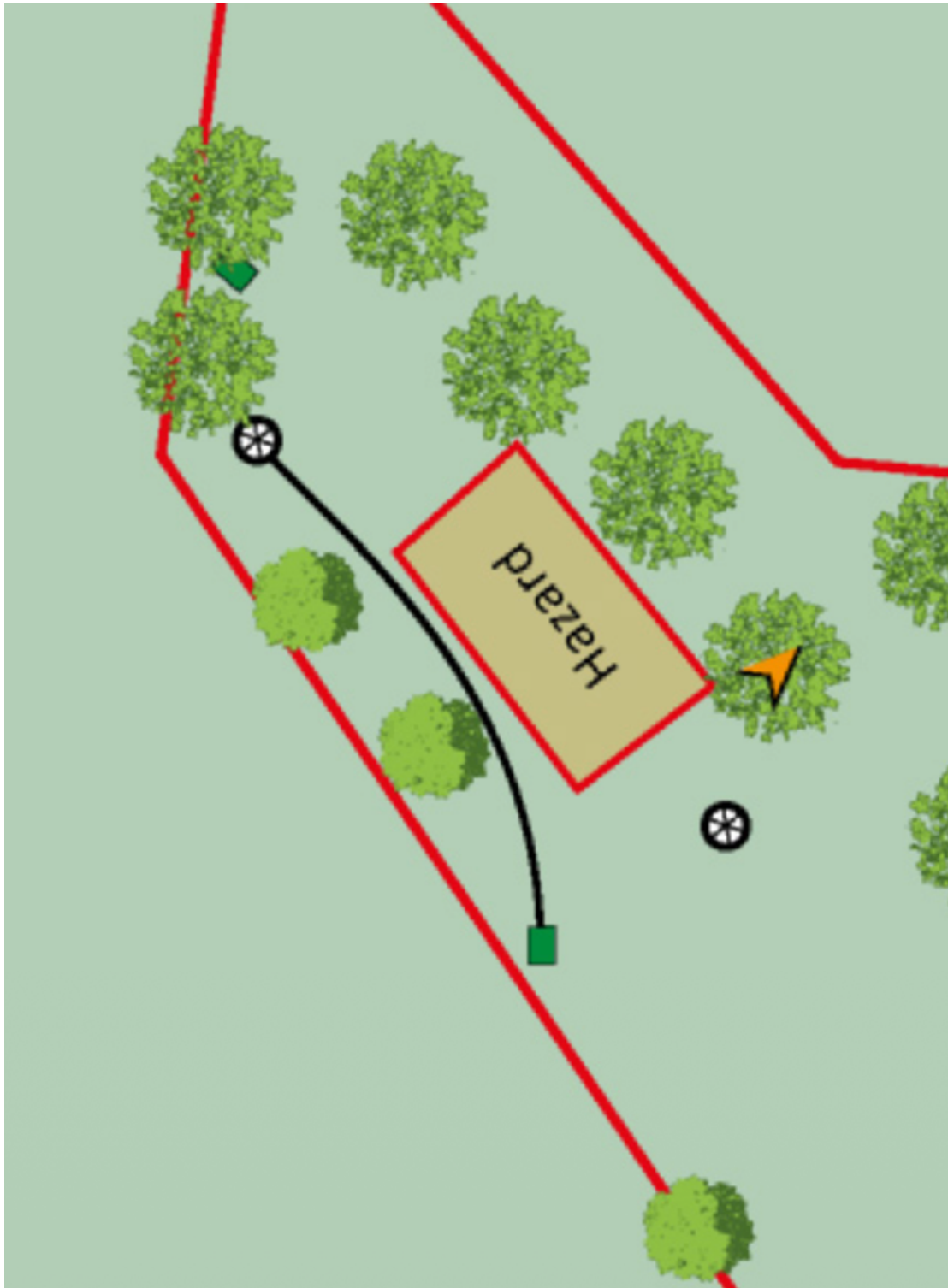
Bahn:

# 10

**Par: 3**

**80 m**

OB (Zaun),  
Hazard (Volleyballfeld)



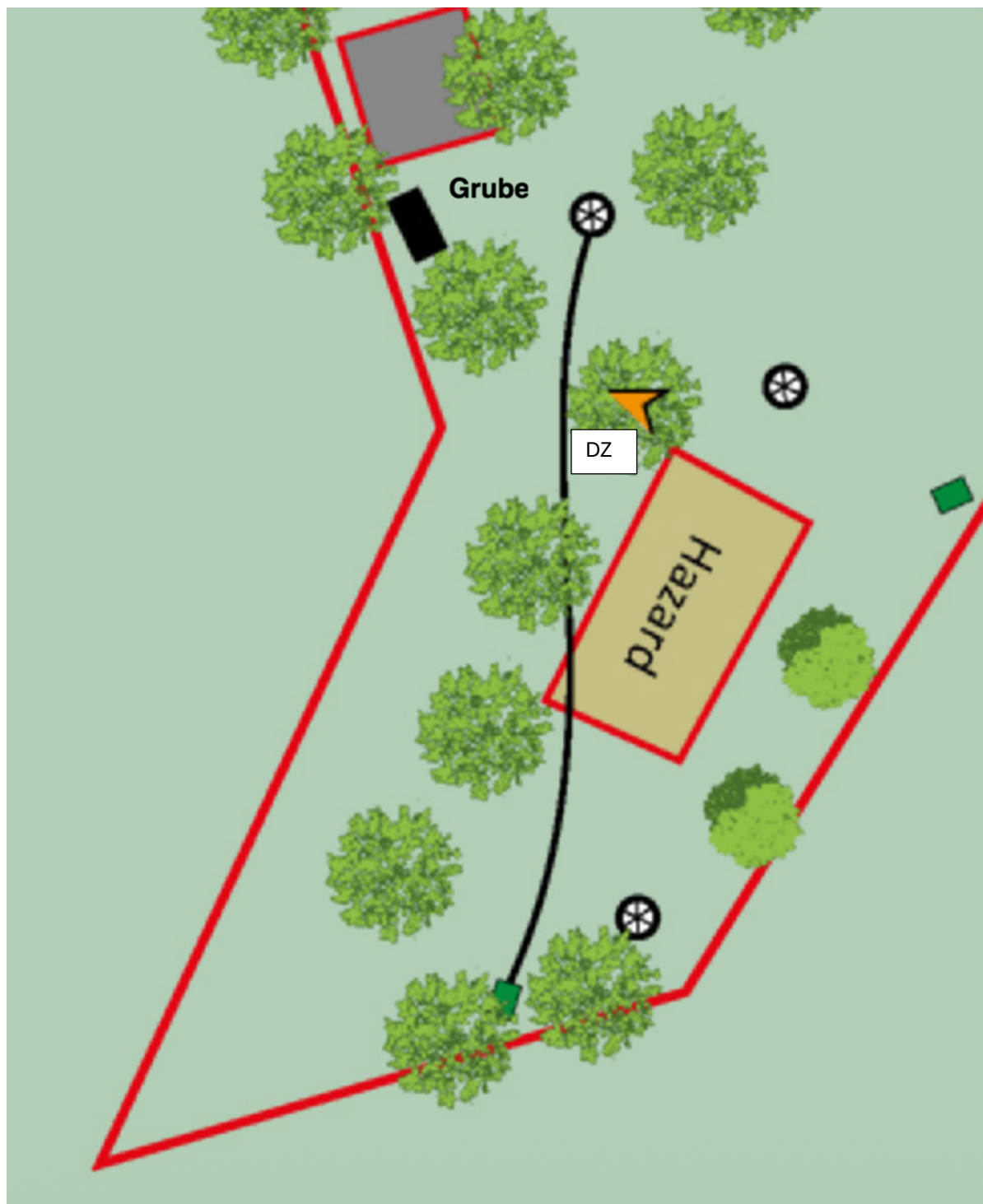
Bahn:

# 11

**Par: 3**

**90 m** (sanft bergab)

OB (Zaun+Garage), Hazard (Sand)  
Mando muss links umspielt werden,  
Aus der Grube darf gespielt werden,  
es darf aber auch „Erleichterung“  
genommen werden (803.02 A)



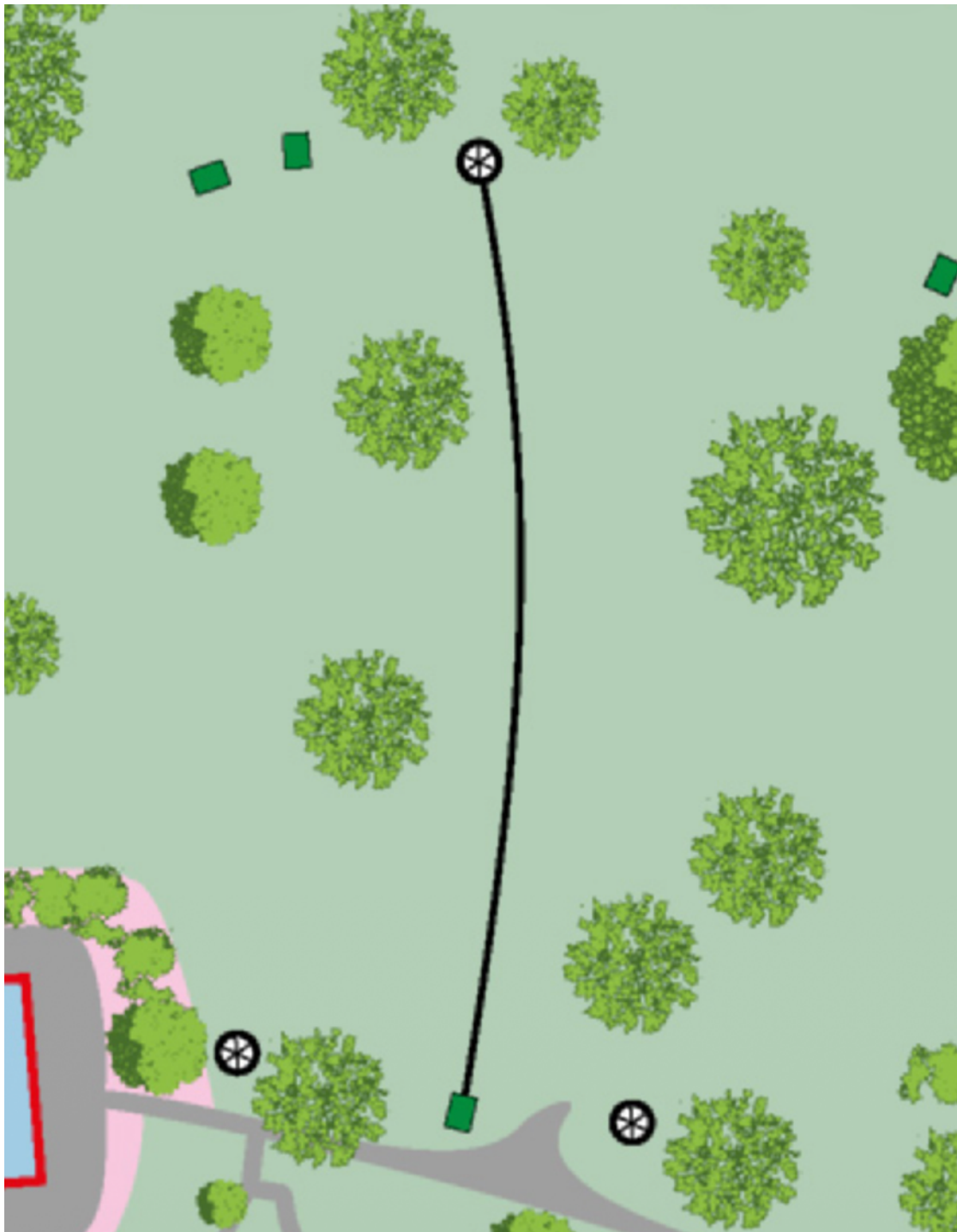
Bahn:

# 12

**Par: 3**

**100 m** (leicht bergauf)

Kein OB



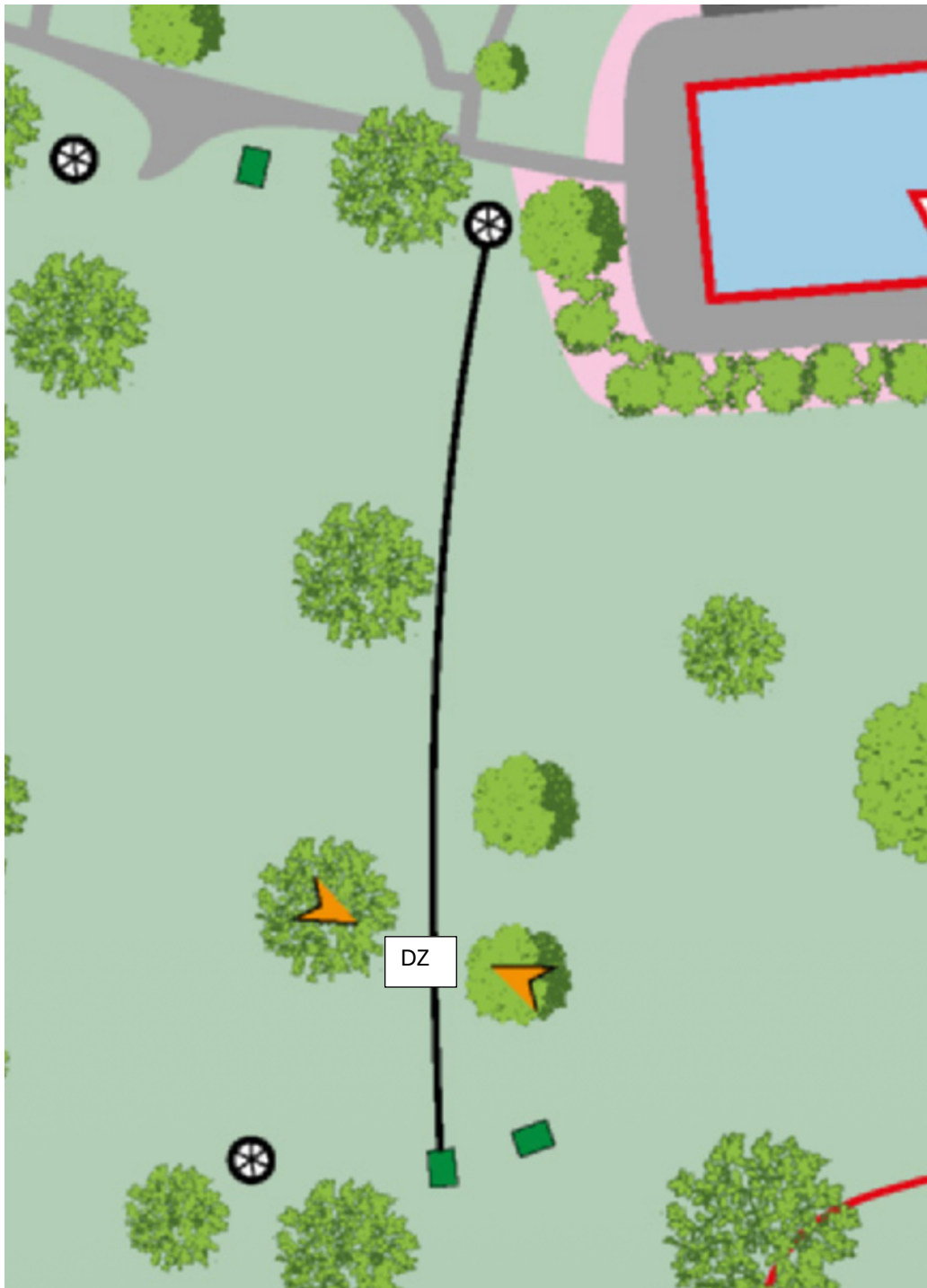
Bahn:

# 13

**Par: 3**

**90 m** (leicht bergab)

Doppelmando – da muß man durch.  
OB (Wasser), Die Beete dürfen nicht  
betreten werden (siehe 806.04 A).



Bahn:

# 14

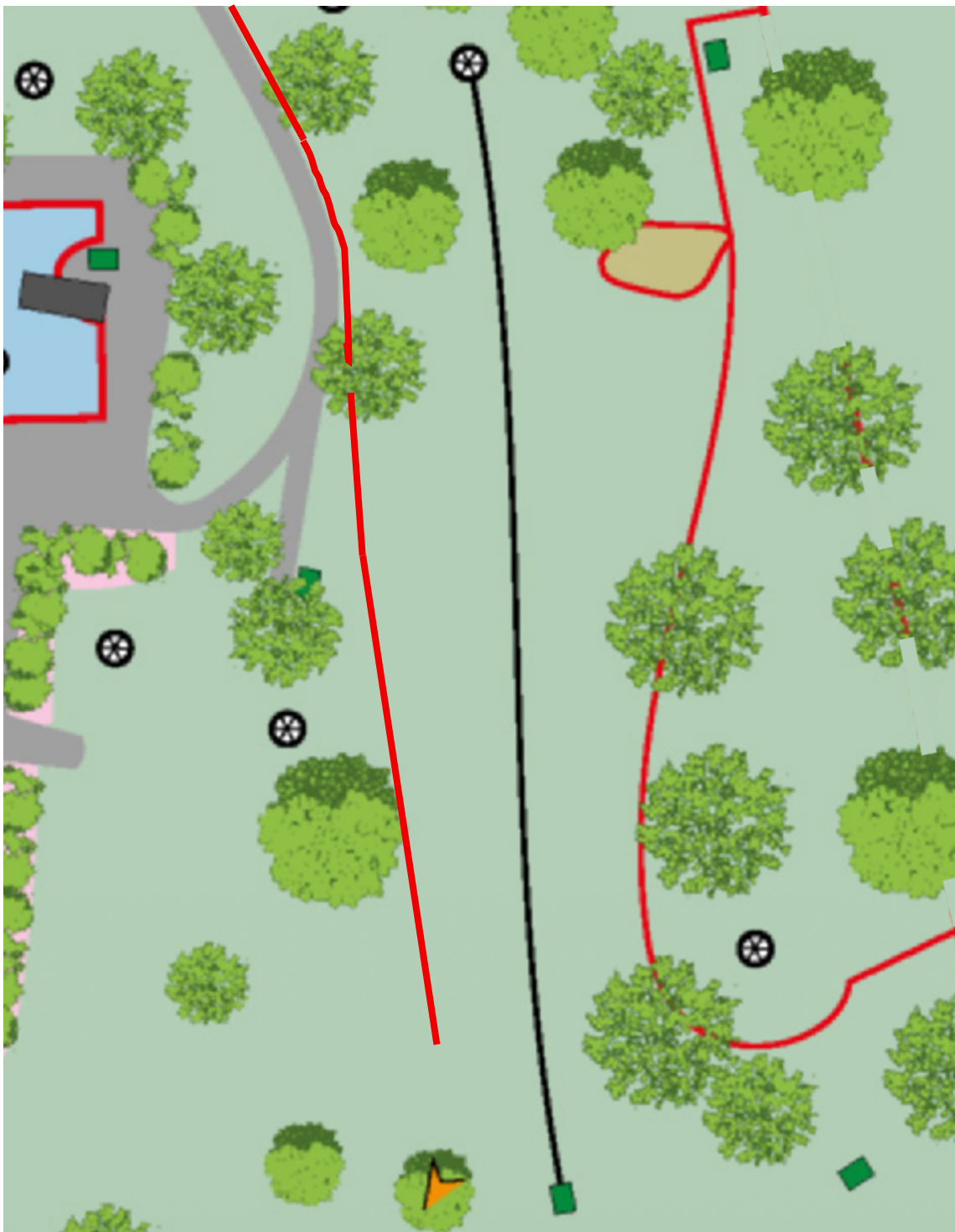
**Par: 4**

**135 m** (sanft bergab)

OB links (Weg und darüber hinaus),

OB rechts (Fairway Nachbarbahn)

Hazard (Sand)



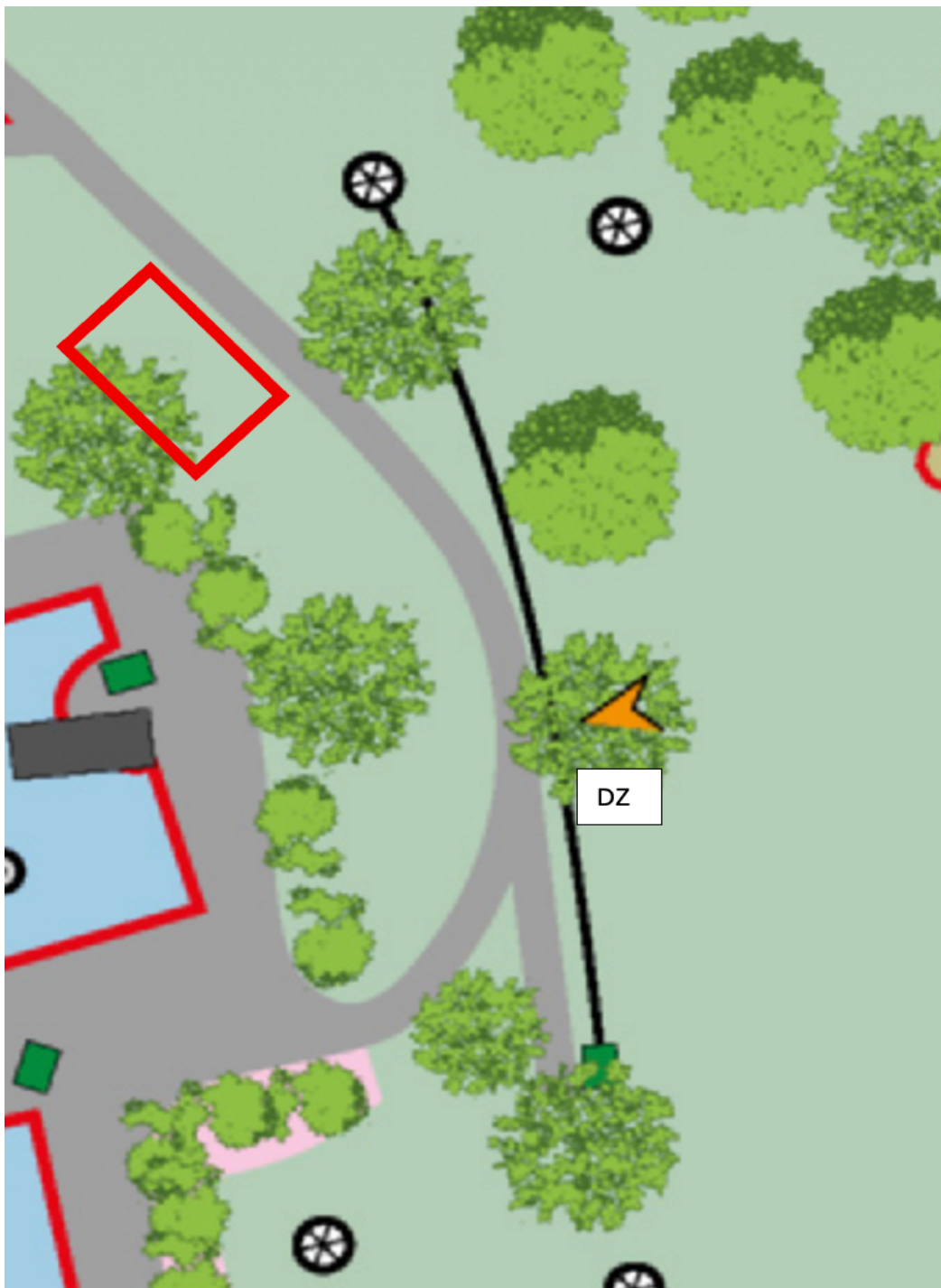
Bahn:

# 15

**Par: 3**

**57 m** (leicht bergab)

Mando muss links umspielt werden,  
OB (frisch angesäter Rasen links vom  
Weg)



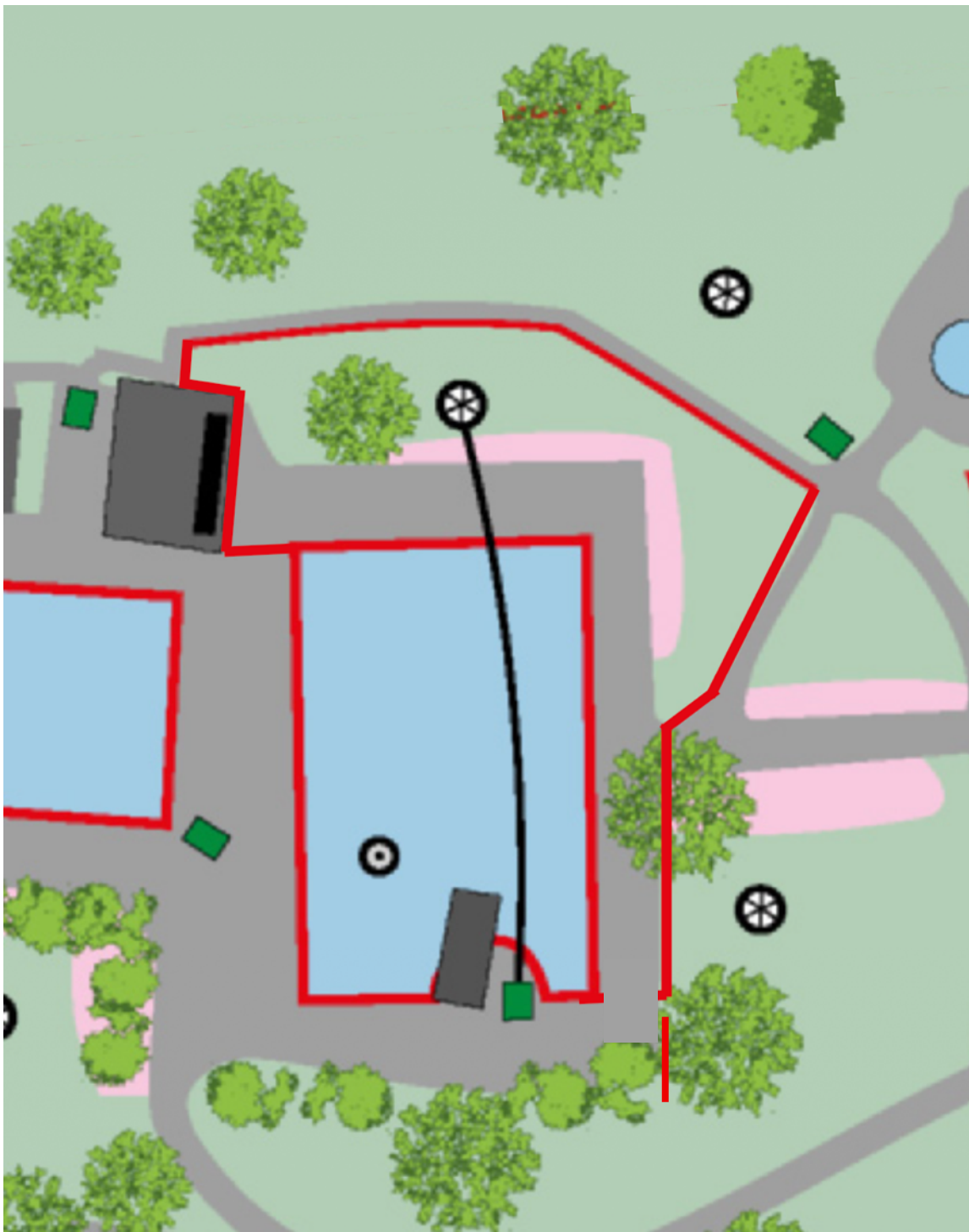
Bahn:

# 16

**Par: 3**

**57 m**

OB (Wasser), OB (ab Weg oberhalb des Korbes und wie eingezeichnet)  
Die Beete dürfen nicht betreten werden (siehe 806.04 A).



Bahn:

# 17

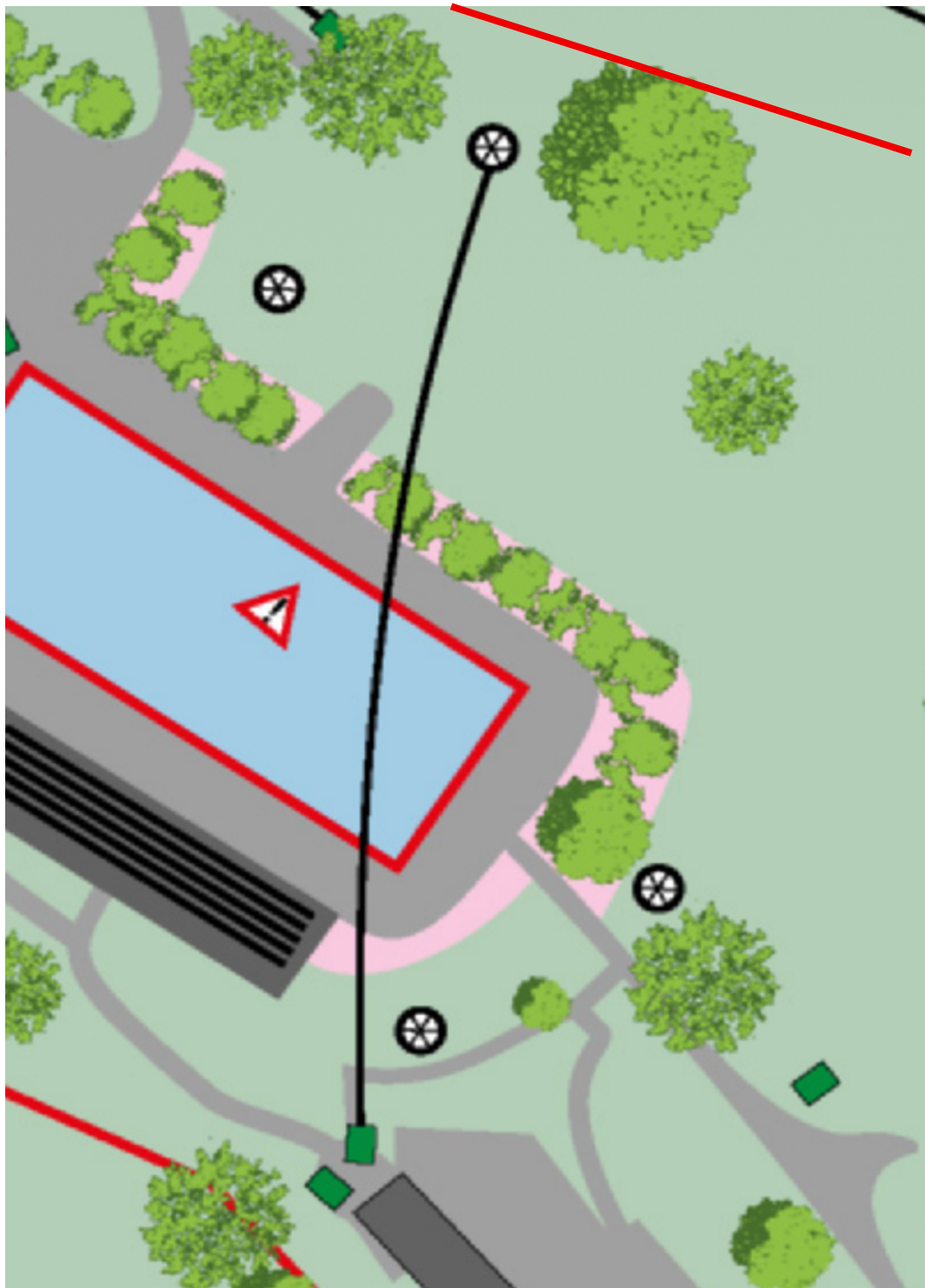
**Par: 3**

**96 m**

OB (Wasser),

OB (long) Begrenzung Bahn 14

Die Beete / Sträucher dürfen nicht betreten werden (siehe 806.04 A).



Bahn:

# 18

**Par: 3**

**70 m**

OB (Wasser),

Die Beete / Strucher durfen nicht betreten werden (siehe 806.04 A).

