

1. Seestadt Clash 2026

Timetable - 04.04.2026:

Anmeldung: 9:00-9:30 Uhr
Playersmeeting: 9:35 Uhr
Tee-off Runde 1: 10 Uhr
Mittagspause: 12:15 - 13:15 Uhr
Tee-off Runde 2: 13:30 Uhr
Siegerehrung: 16 Uhr

Caddybook



1. Seestadt Clash sponsored by Latitude 64

Liebe Discgolfer:innen,

herzlich Willkommen zum 1. Seestadt Clash sponsored by Latitude 64.

Nach nur 3 Monaten Planungszeit begrüßen wir euch in Haltern am See. Da der Planungszeitraum relativ kurz war, ist am Turniertag bestimmt noch nicht alles perfekt, aber wir freuen uns auf euer Feedback, um es in den kommenden Jahren noch besser zu machen.

Die wichtigsten Infos für den Turniertag:

Layout:

Die Front 9 befindet sich auf dem Gelände des Aquarells. Die Back 9 wird auf dem Fußballplatz des TuS Haltern gespielt.

Scoring:

Das Scoring findet über <https://turniere.discgolf.de/> statt.

Sanitäreinrichtung:

Toiletten sind im Eingangsbereich des Aquarells zu finden.

Verpflegung:

Das Bistro, ebenfalls im Eingangsbereich des Aquarells zu finden, hat geöffnet. Die Zeiten der Mittagspause wurden dem Bistro mitgeteilt.

Aufwärmen:

Wir sind am Turniertag ab 7:30 Uhr vor Ort. Dann können vor allem die unbekannten Bahnen auf dem Fußballplatz trainiert werden.

Parken:

Auf dem Parkplatz des Aquarells gibt es genügend Parkplätze.

Flight-Einteilung:

Runde 1: Flights werden zufällig erstellt, es erfolgt keine Sortierung nach Division.

Runde 2: Flight werden nach Division und Score erstellt.

Stechen:

Das Stechen wird für die Plätze 1-3 ausgespielt. Es werden die Bahnen 1-3 im Sudden Death gespielt.

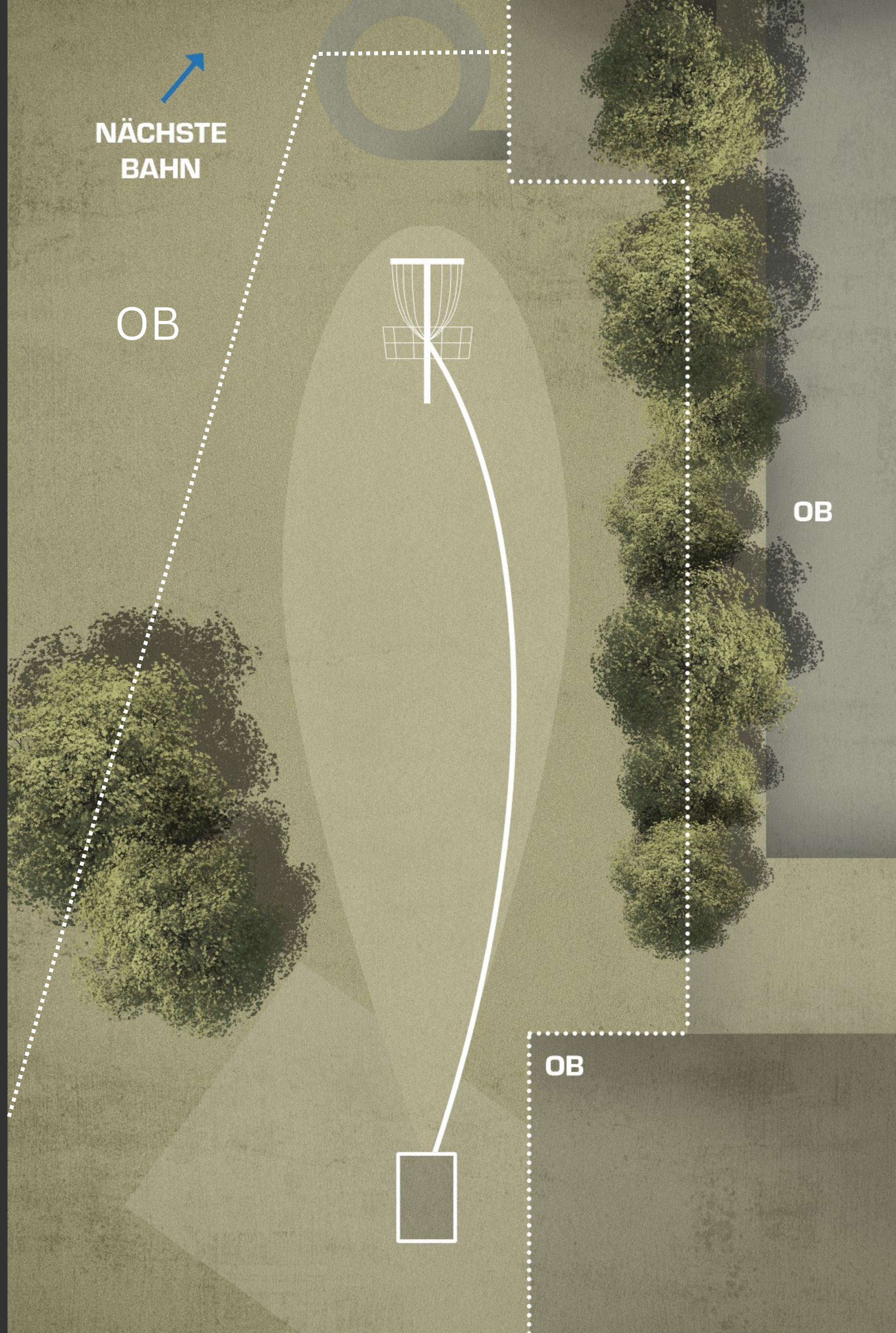
DISC GOLF PARK AQUARELL

1

PAR 3
63 M

NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!

DIE BEREICHE
HINTER DEN ZÄUNEN,
BECKENRAND
UND
SCHWIMMBECKEN
SIND OUT OF BOUNDS!
Beachte OB-Linien!



DISC GOLF PARK AQUARELL

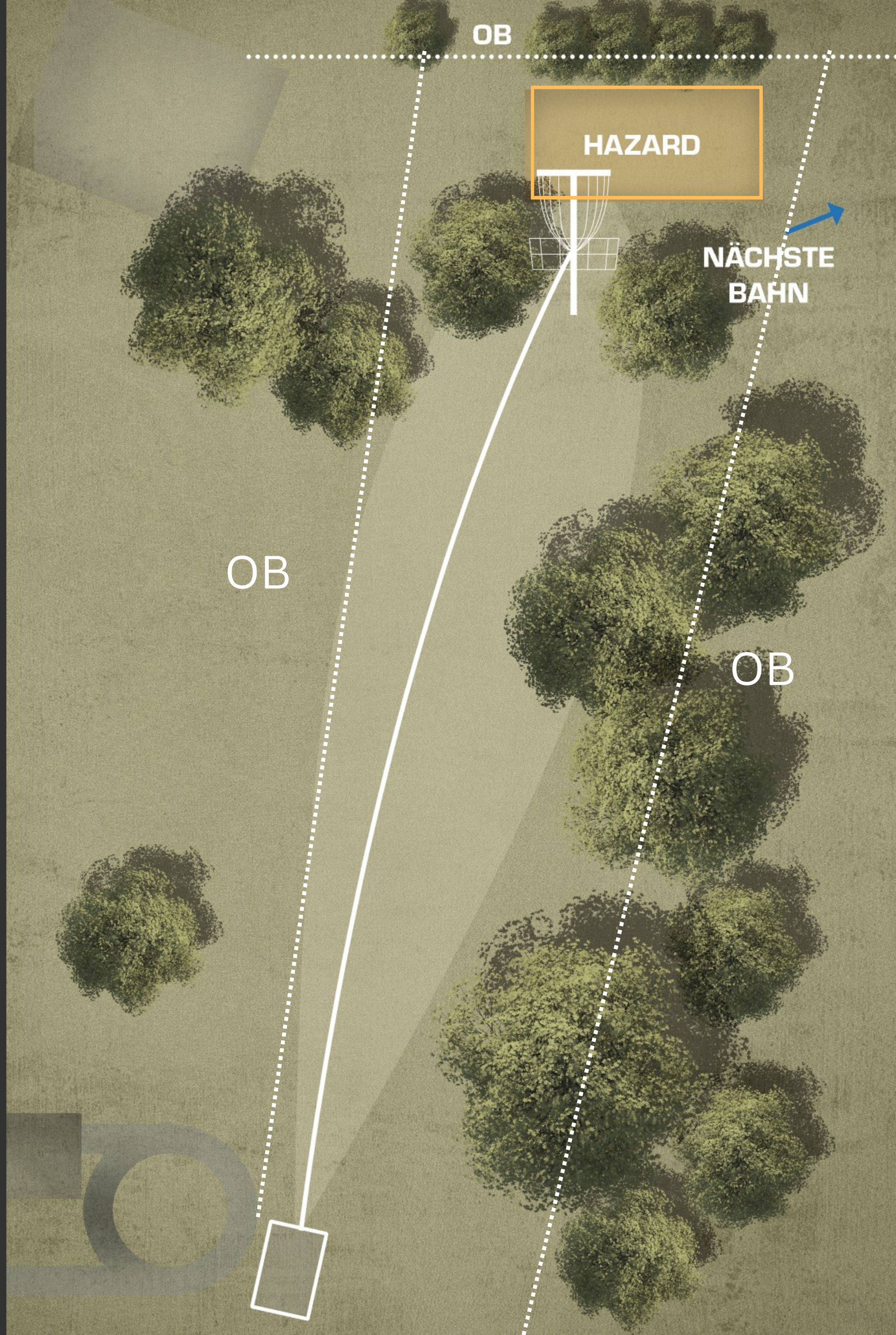
2

PAR 3
86 M

NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!

Beachte OB-Linien!

DER WOHNMOBILPARK
IST OUT OF BOUNDS.
DAS VOLLEYBALLFELD
IST EIN HAZARD-FELD!



DISC GOLF PARK AQUARELL

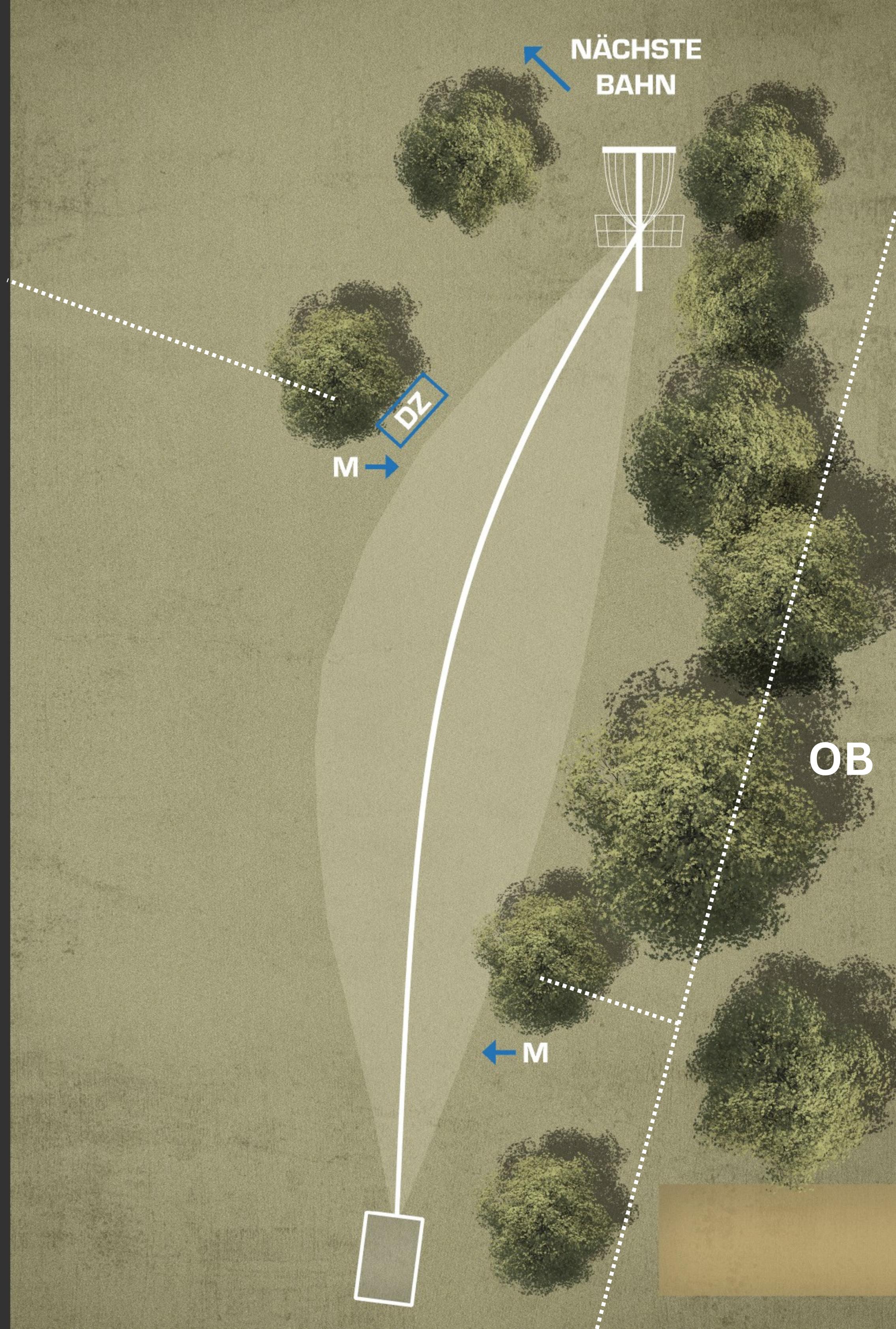
3

PAR 3

85 M

NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!

ES SIND 2 BÄUME
IN PFEILRICHTUNG
ZU UMSPIELEN. ES
HANDELT SICH UM
PFLICHTHINDERNISSE
(SOG. MANDATORIES).
BEI NICHT UMSPIELEN
DES ERSTEN MANDOS
IN PFEILRICHTUNG,
IST NOCHMAL VOM
TEEPAD ZU WERFEN (+1
STRAFSCHLAG). WENN
DAS ZWEITE MANDO
NICHT IN PFEILRICHTUNG
UMSPIELT WIRD, IST
VON DER DROPZONE
WEITERZUSPIELEN
(+1STRAFSCHLAG).
Beachte OB-Linien!



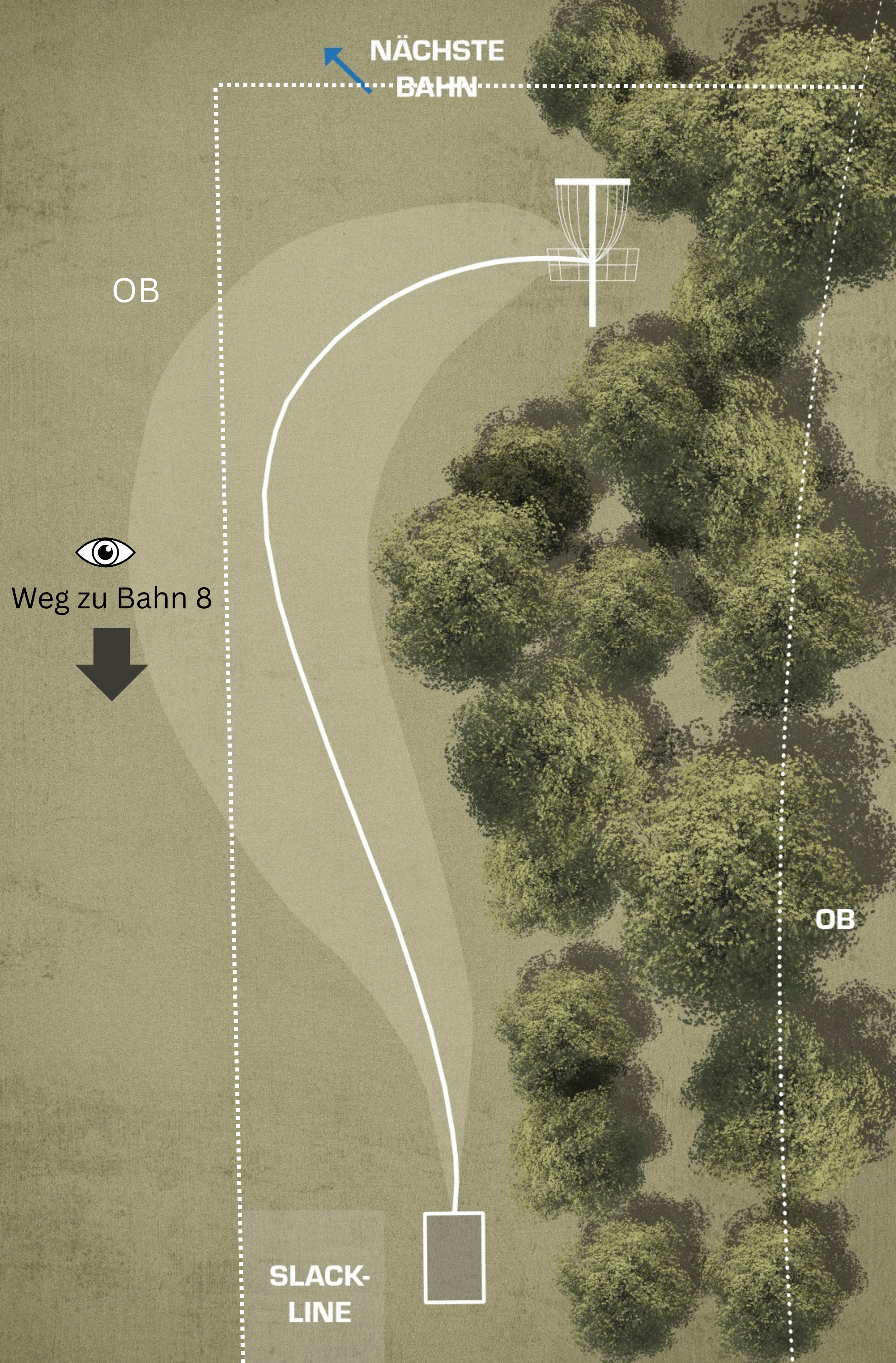
**DISC GOLF
PARK
AQUARELL**

4

PAR 3
66 M

**NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!**

**ALLES HINTER DEM
ZAUN IST OUT OF
BOUNDS!**



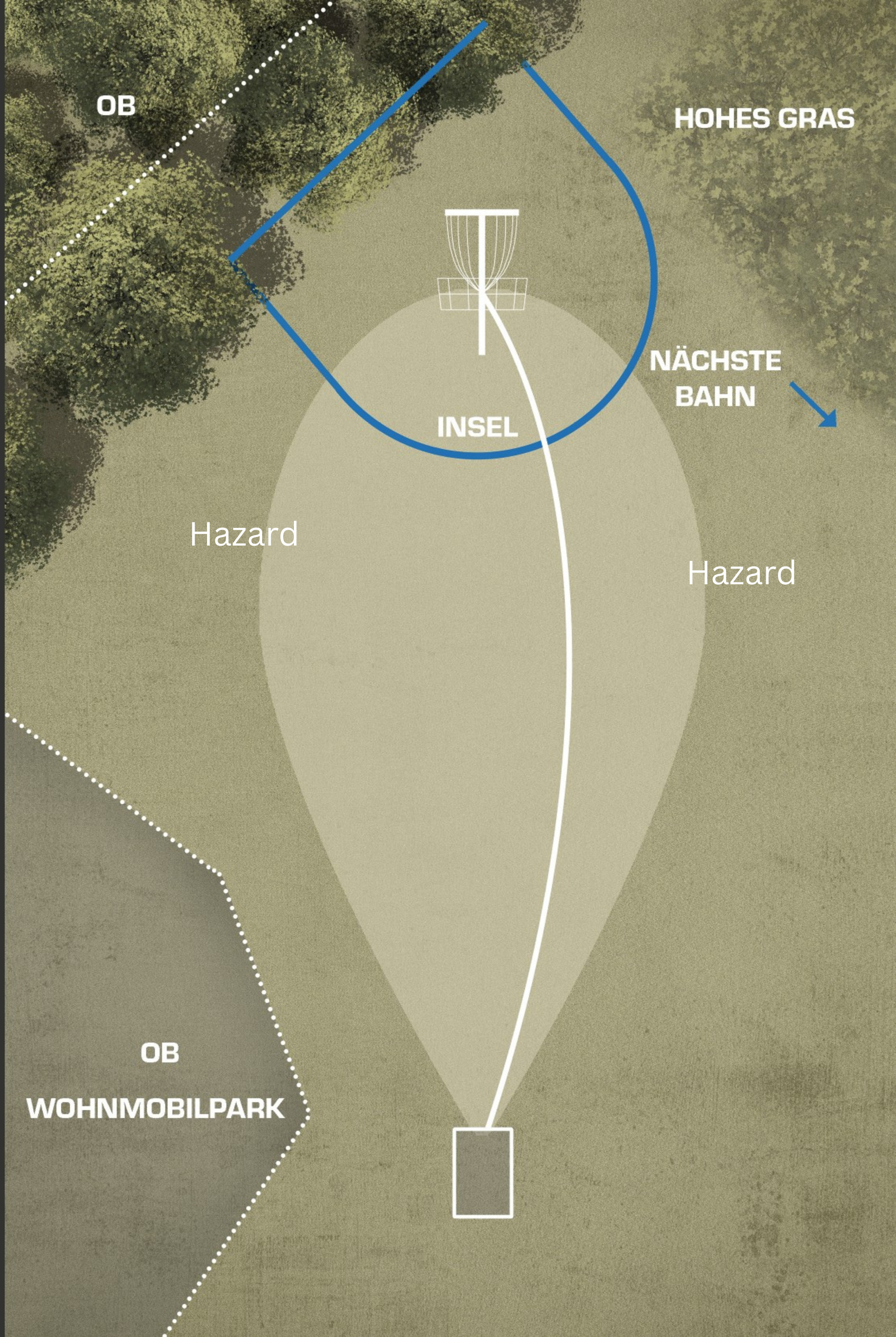
**DISC GOLF
PARK
AQUARELL**

5

PAR 3
65 M

**NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!**

**ALLES HINTER DEM
ZAUN IST OUT OF
BOUNDS!
ALLES AUSSERHALB
DER INSEL IST
HAZARD-FLÄCHE (+1).**



DISC GOLF PARK AQUARELL

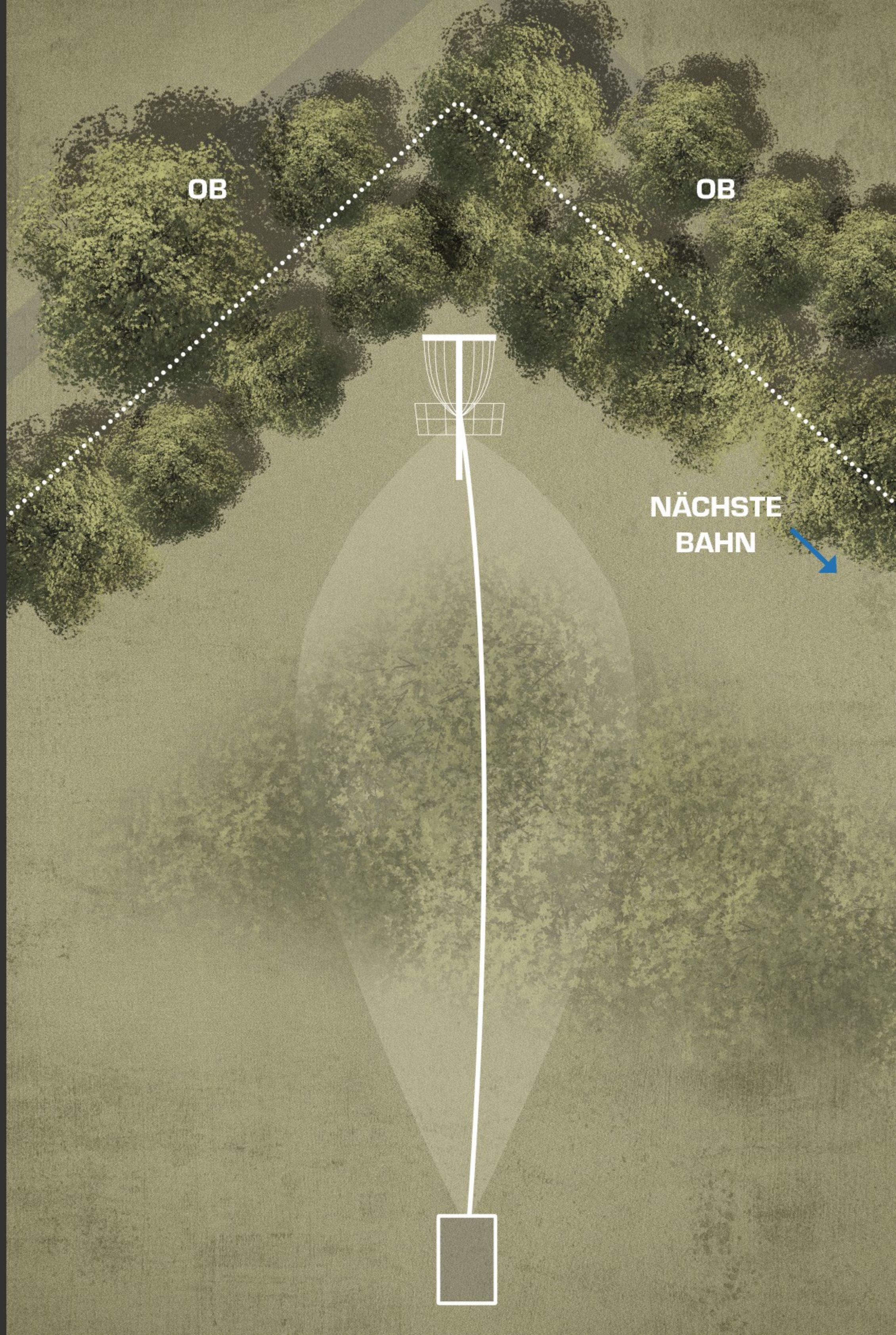
6

PAR 3

77 M

NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!

ALLES HINTER DEM
ZAUN IST OUT OF
BOUNDS!



DISC GOLF PARK AQUARELL

7

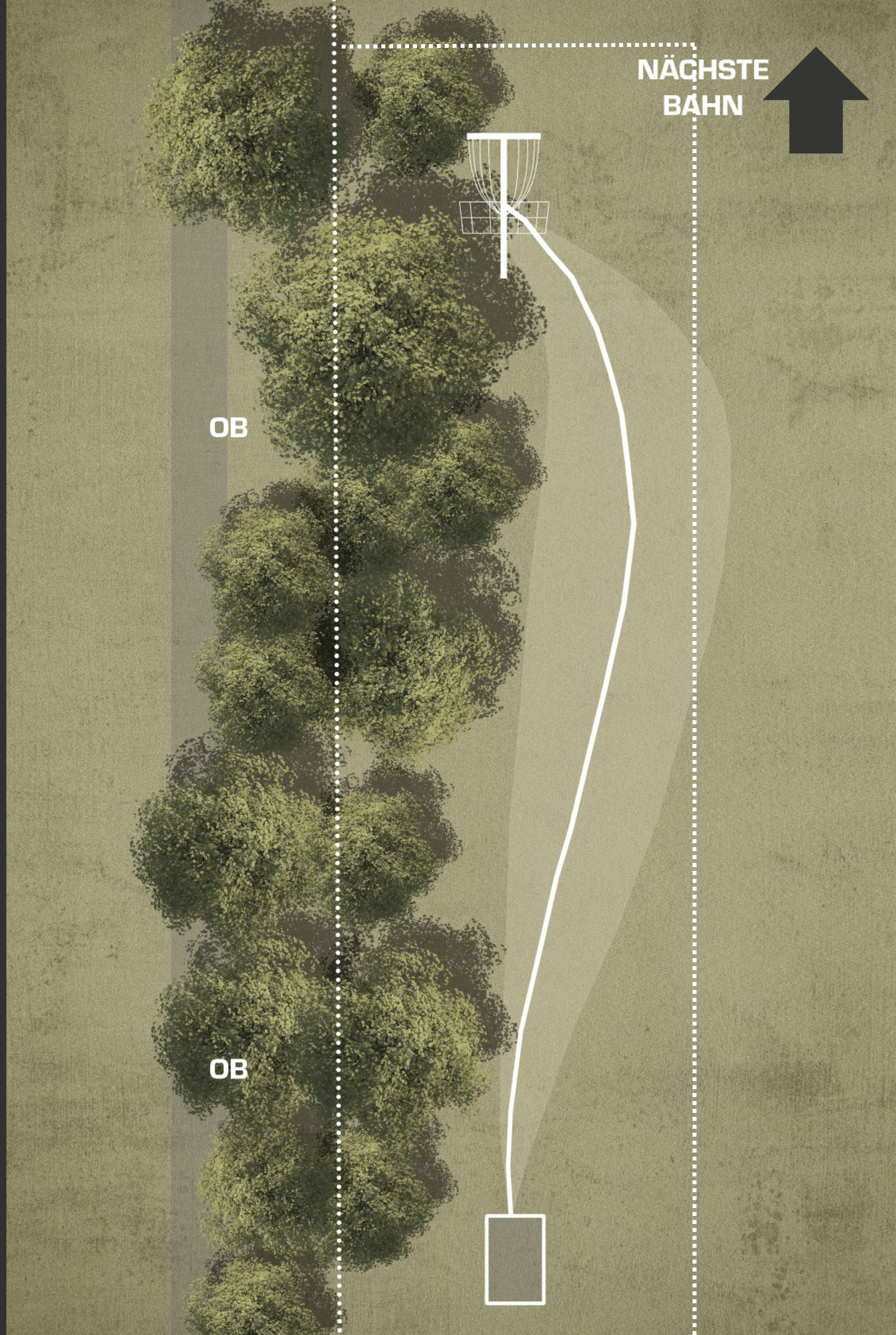
PAR 3

75 M

NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!

Beachte OB-Linien!

ALLES HINTER DEM
ZAUN IST OUT OF
BOUNDS! SPOTTEN, OB
KORB FREI IST!



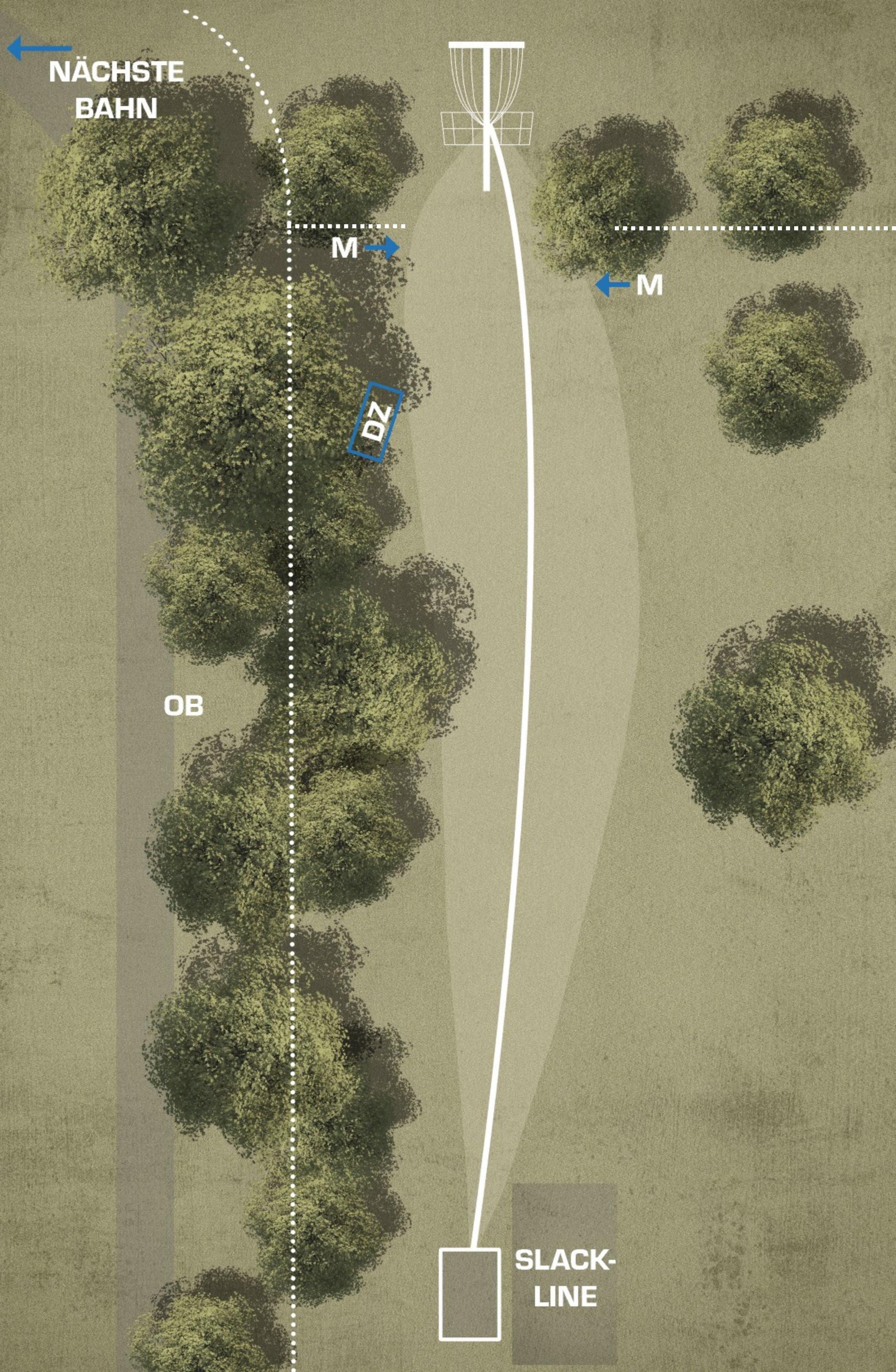
DISC GOLF PARK AQUARELL

8

PAR 3

80 M

NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!
ALLES HINTER DEM
ZAUN IST OUT OF
BOUNDS! DIE 2
BÄUME STELLEN
EIN DOPPELTES
MANDATORY
DAR. WIRD DAS
PFLICHTHINDERNIS
NICHT DURCHSPIELT
IST VON DER
DROPZONE (DZ)
WEITER ZU SPIELEN.



DISC GOLF PARK AQUARELL

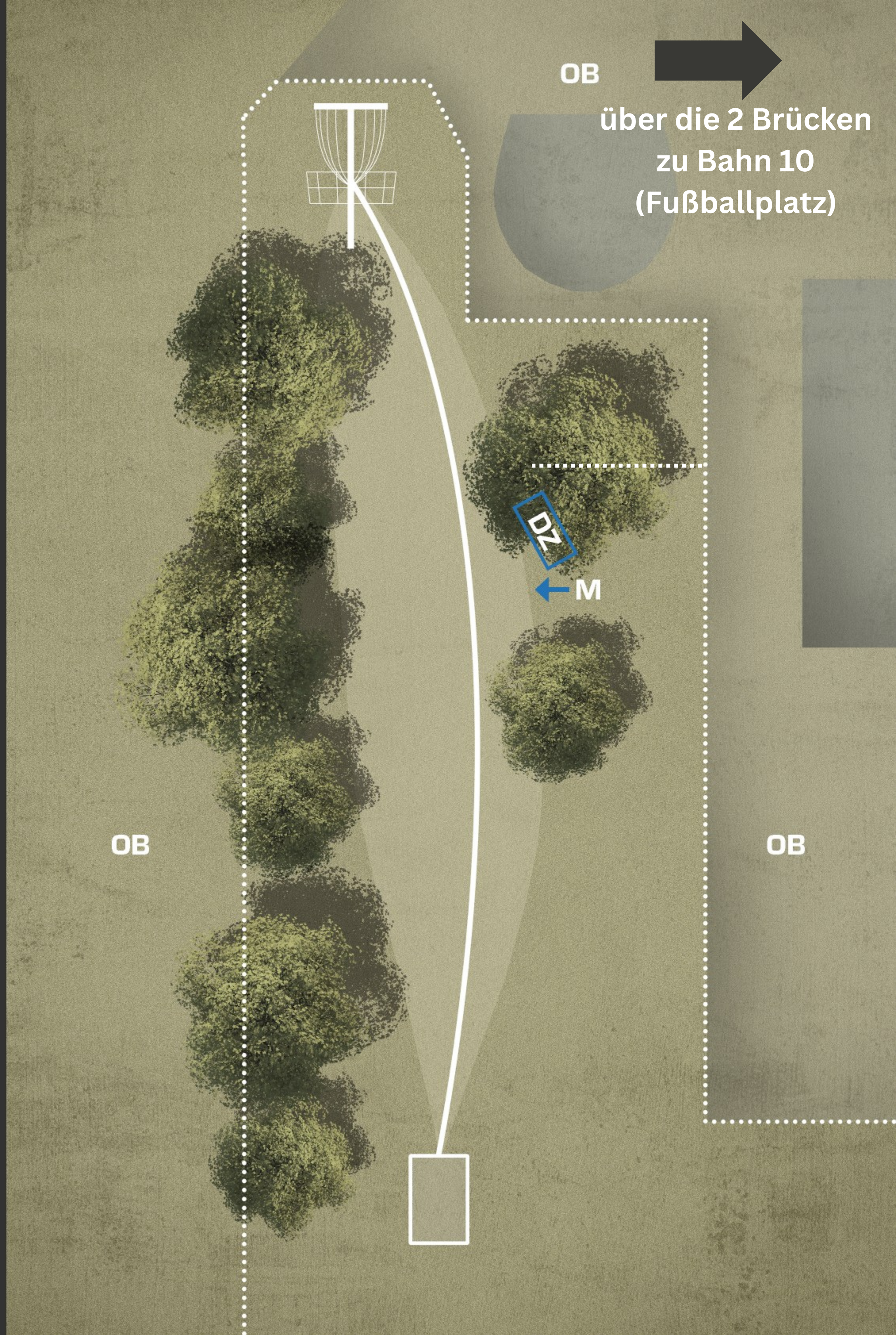


PAR 3
70 M

**NUR WERFEN,
WENN DIE BAHN
FREI IST!**

**GEFLIESSTE FLÄCHEN,
SCHWIMMBECKEN
UND BEREICHE HINTER
DEM ZAUN SIND OUT
OF BOUNDS! DER
HINTERE BAUM IST EIN
PFLICHTHINDERNIS.**

Bei verfehlen +1 und Wurf
von der DZ.

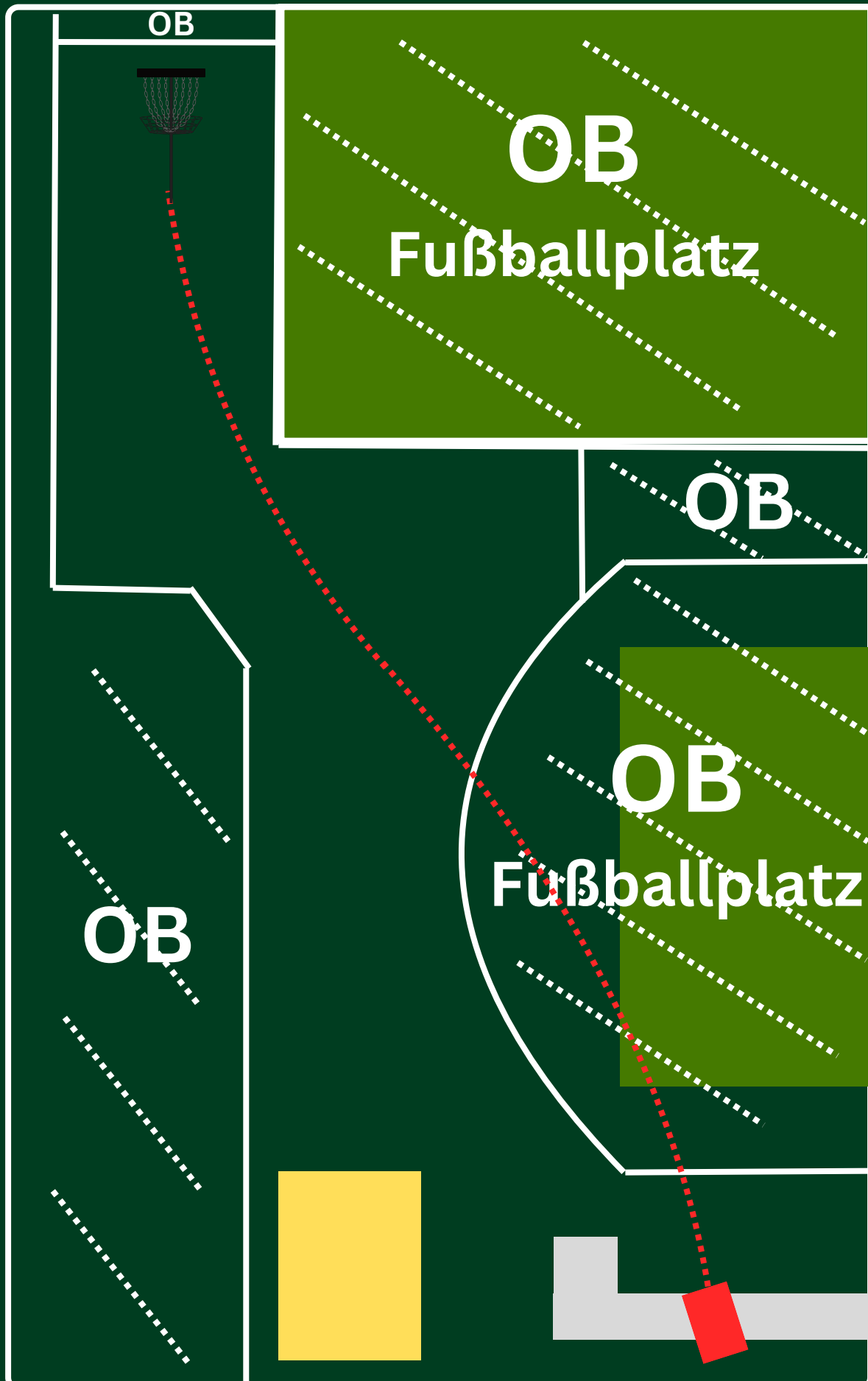


10

Seestadt Clash

Par 4
180 m

OB links
hinter den
Zäunen und
zudem
hinter den
Banden
(Aschebahn
und
Fußballplät
ze).
Beachte
zudem OB-
Linien.



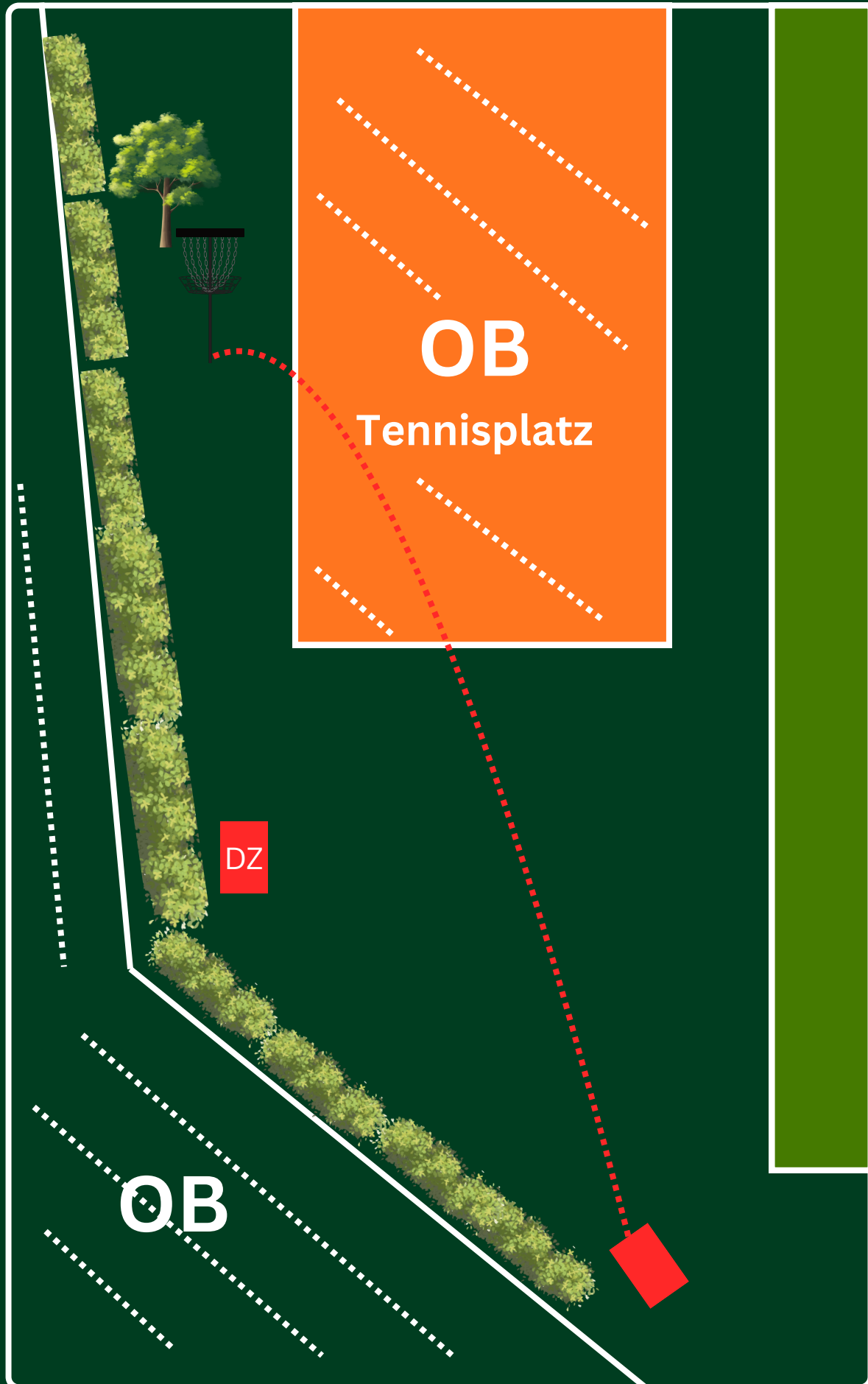
11

Seestadt Clash

Par 3

75 m

**OB hinter
den Zäunen
sowie auf
den
Tennisplätz
en. Wenn
OB vom
Tee, dann
erfolgt der
nächste
Wurf aus
der
Dropzone.
Danach
normale
OB-Regeln.**

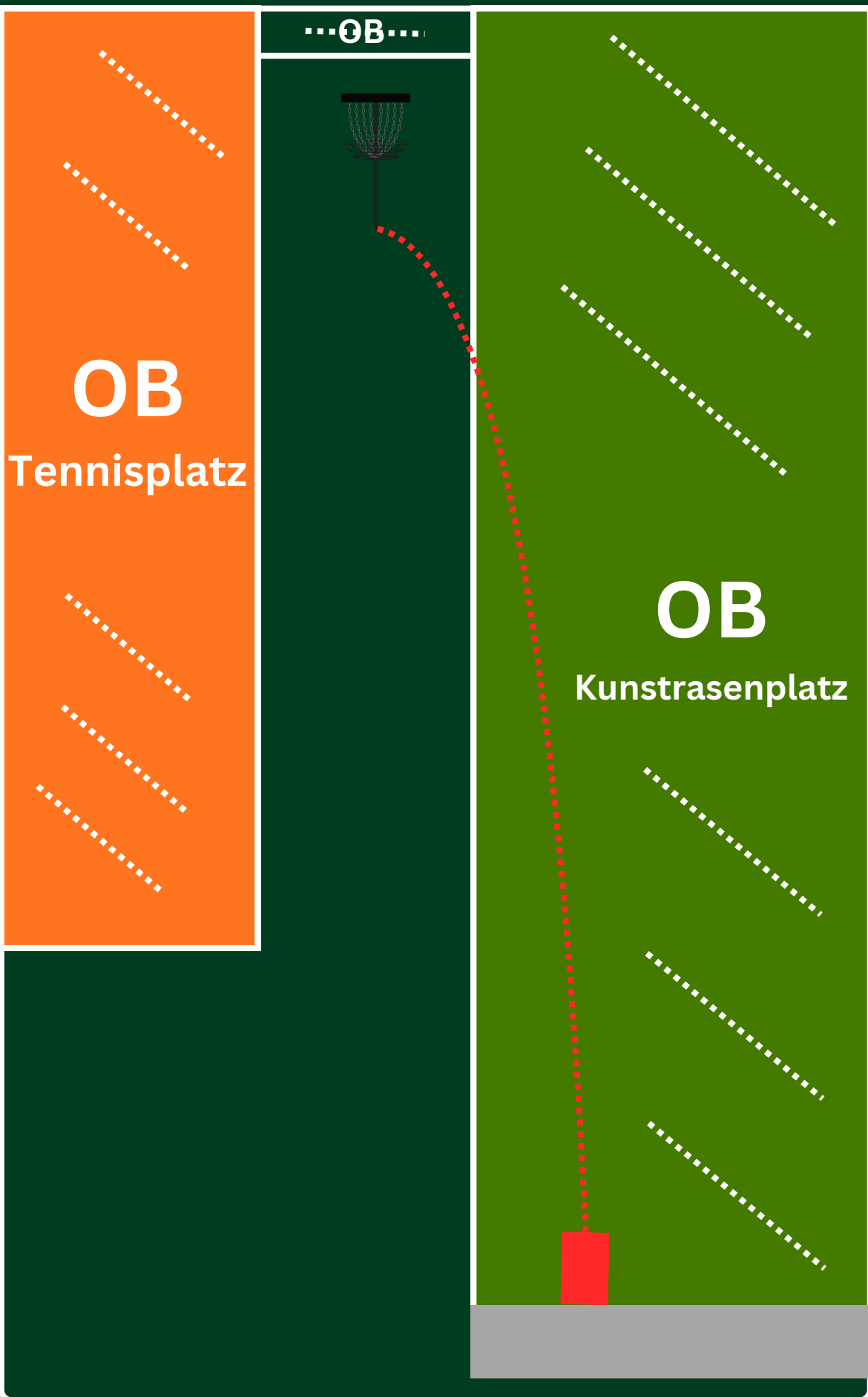


12

Seestadt Clash

Par 3
85 m

Tennisplatz
und alles
hinter den
Banden
vom
Kunstrasen
platz ist OB.
Zudem OB
lang hinter
dem Korb.

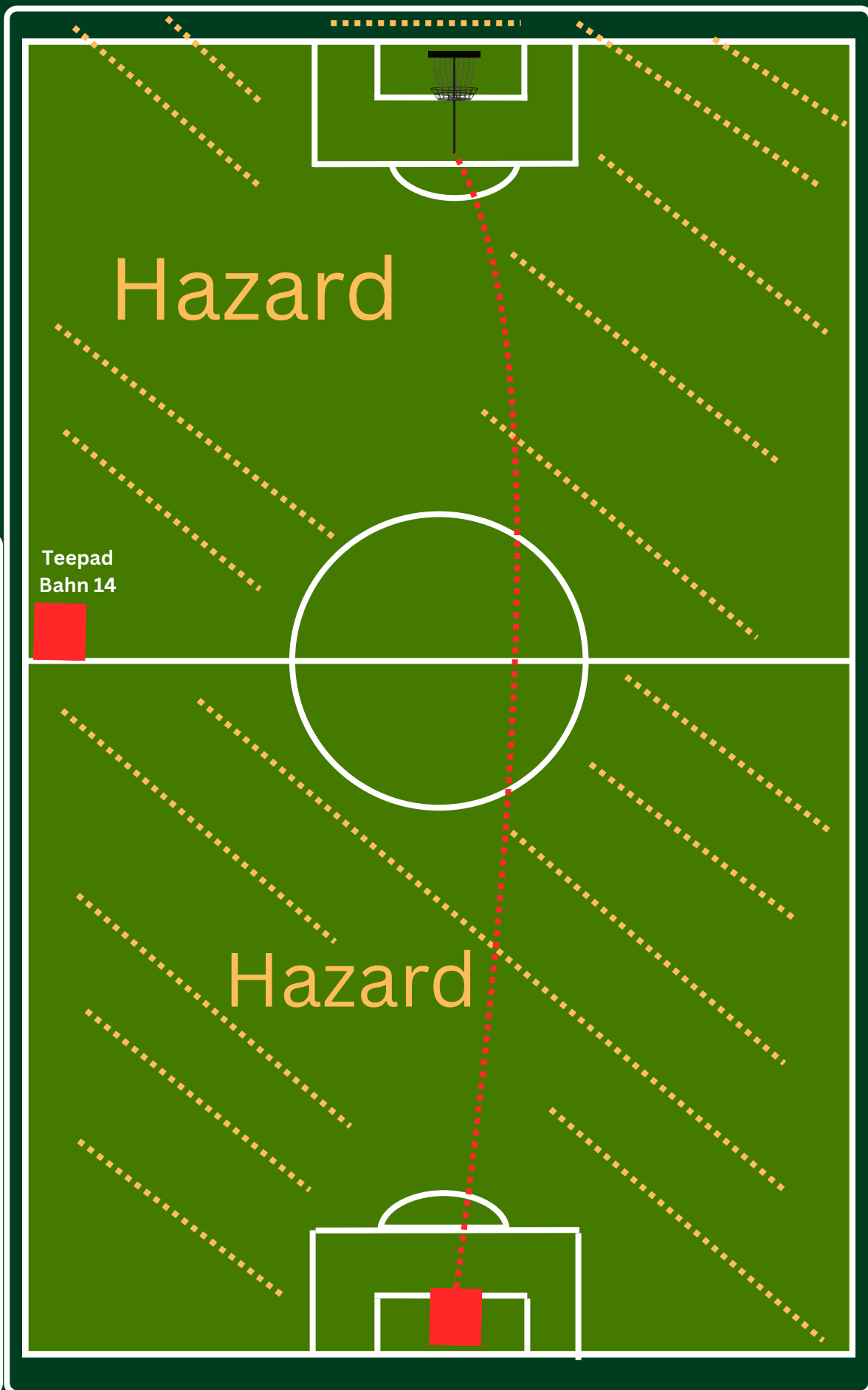


13

Seestadt Clash

Par 3
90 m

Alle
Flächen
außer dem
Mittelkreis
(Linie ist
Inbounds)
und der
Zone um
den Korb
(Sechzehn
meterraum
inklusive
Halbkreis)
sind
Hazard-
Fläche.

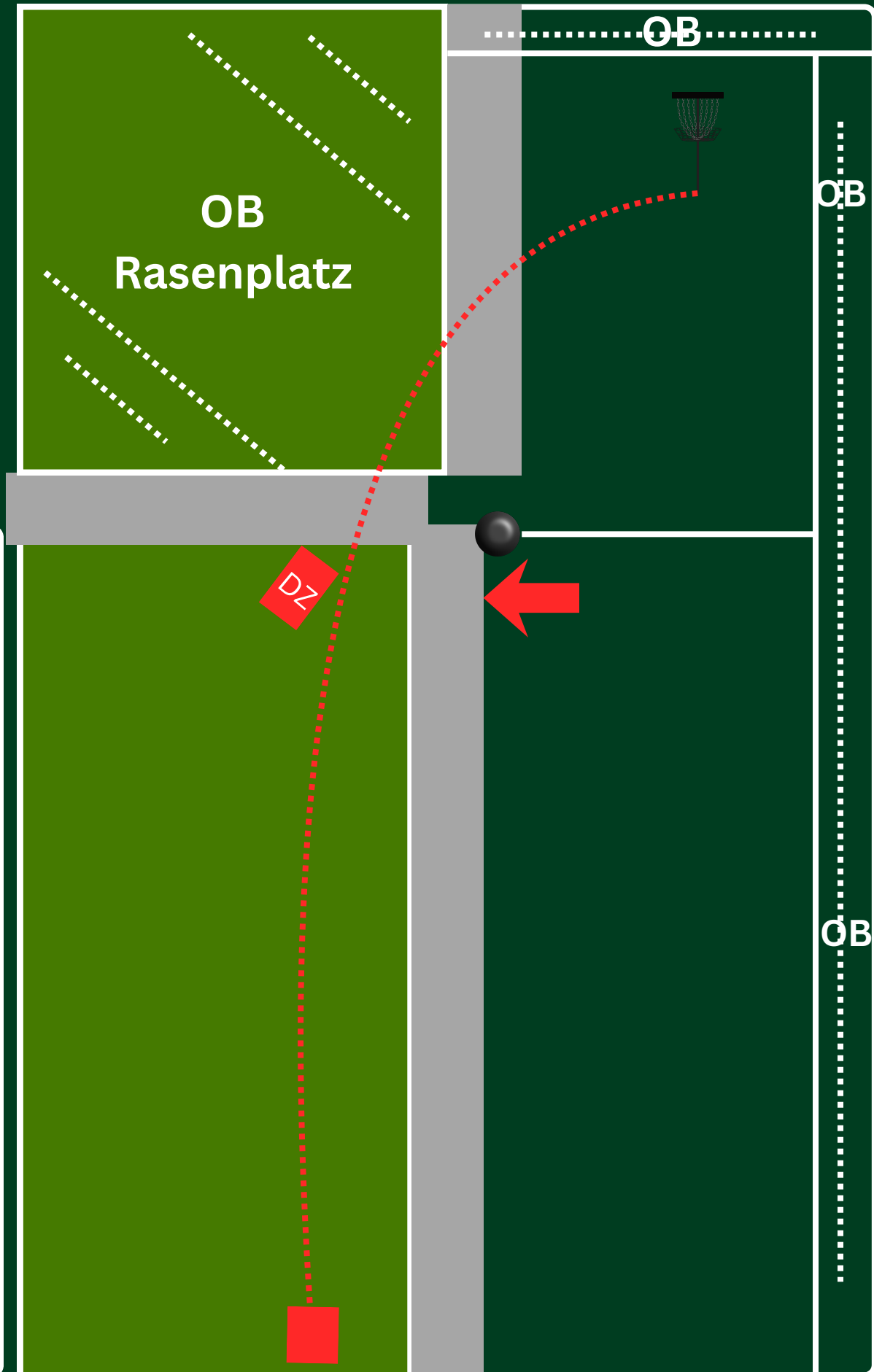


14

Seestadt Clash

Par 3
82 m

Mando (Flutlichtmast) ist links zum spielen. Der Rasenplatz ist OB. Zudem OB lang hinter dem Korb und OB hinter den Banden zum oberen Rasenplatz rechts. Verpasstes Mando geht in die Dropzone.

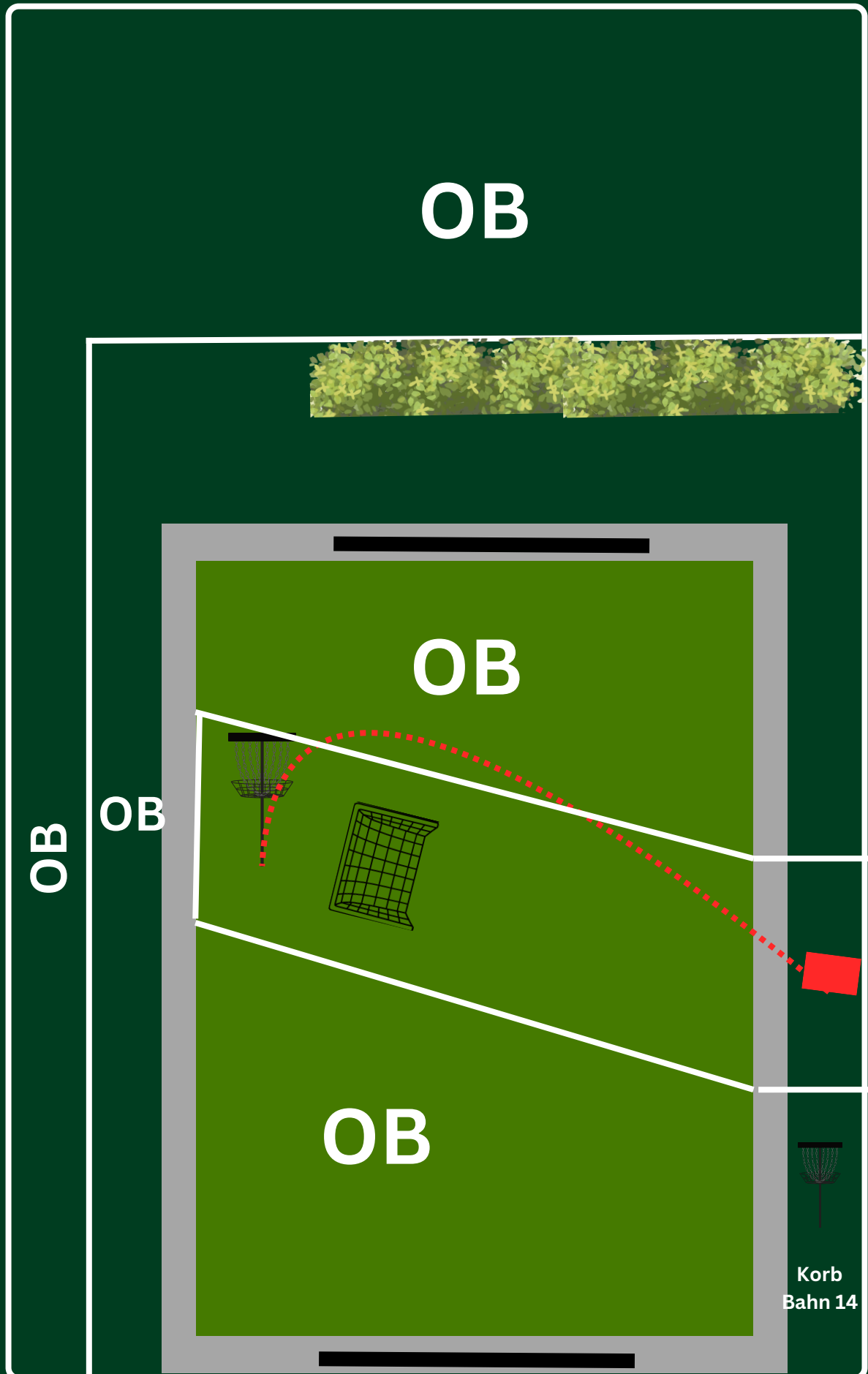


Seestadt Clash

15

Par 3
75 m

Beachte
OB-Linien.

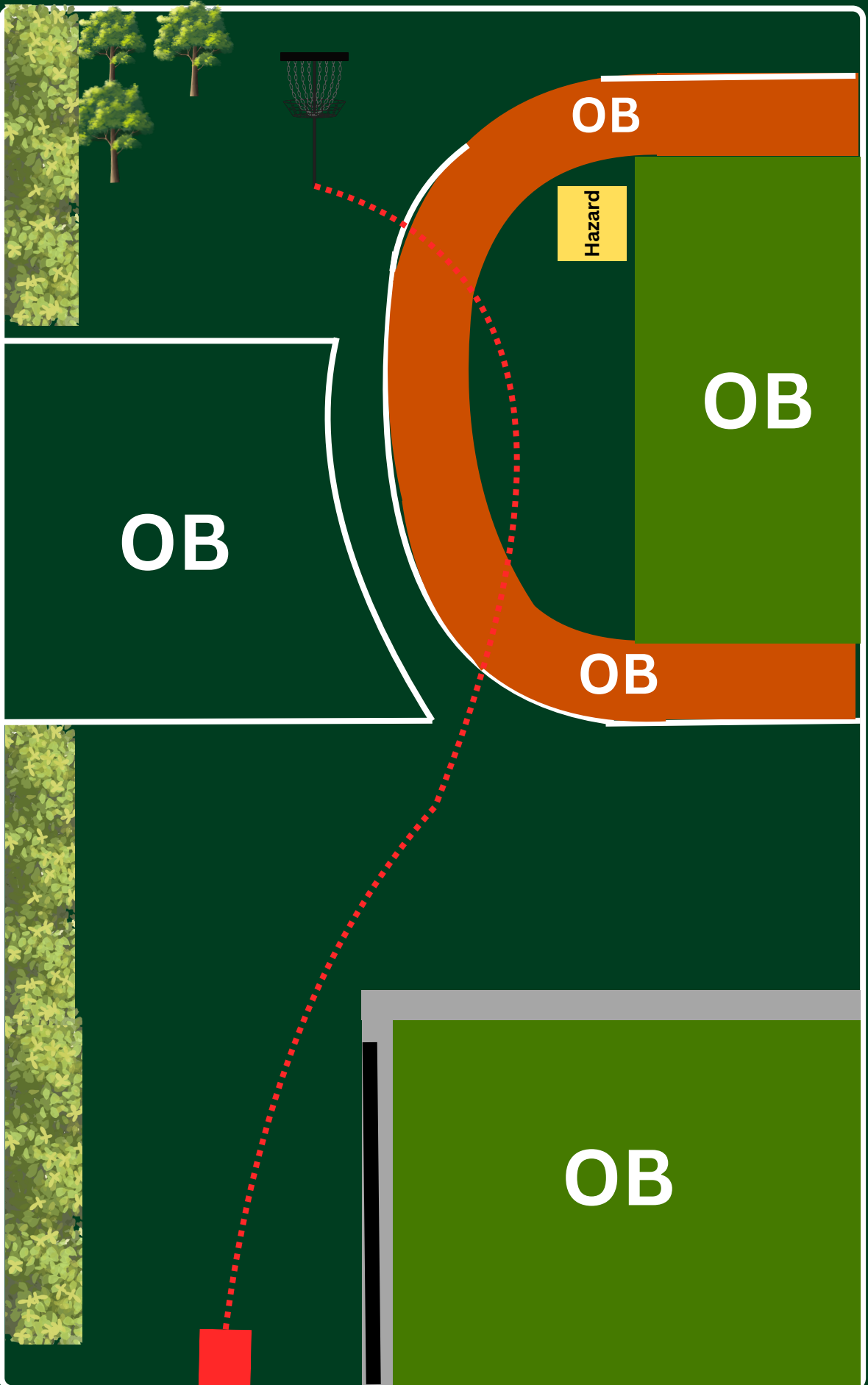


16

Seestadt Clash

Par 4
156 m

**Umzäunte
Fläche,
Aschebahn
sowie
Rasenplätze
sind OB.
Sandgrube
ist Hazard.**

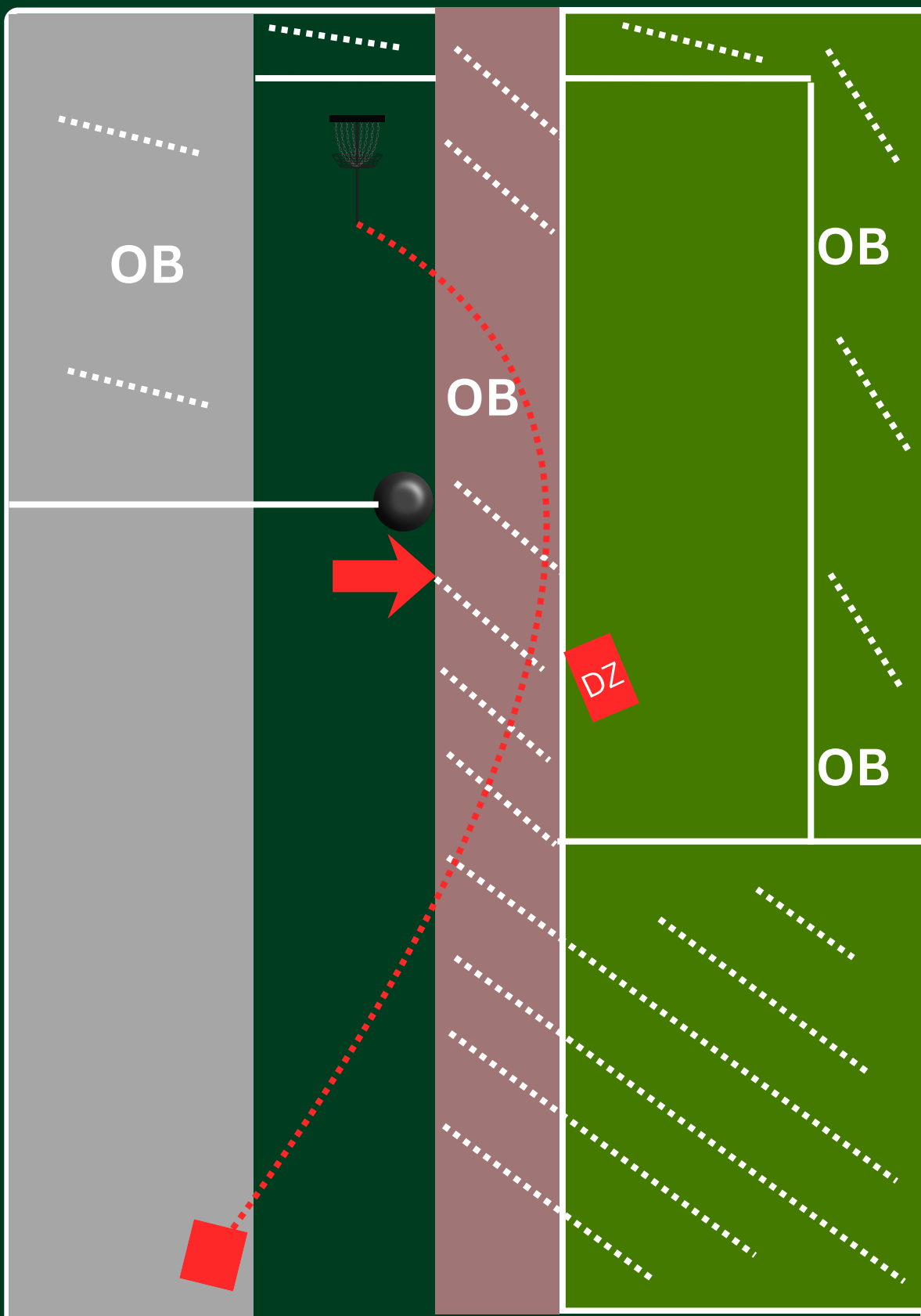


17

Par 3 82 m

OB oder
Mando
verfehlt vom Tee
geht in die
Dropzone.
Danach
gelten die
normalen
OB regeln.

Seestadt Clash



18

Par 3 65 m

Triple-
Mando ist
zu
durchspiel
en. Bei
verfehlen
geht es in
die
Dropzone.

Seestadt Clash

