

CADDIE BOOK

HARDT WERFEN



Willkommen beim Hardtwerfen

Das Hardtwerfen ist als anfängerfreundliches Turnier konzipiert, soll aber auch fortgeschrittenen Spielenden genügend Herausforderungen und Spaß bieten. Um die Einstiegshürden möglichst gering zu halten, ist für eine Teilnahme keine Mitgliedschaft in einem Verein oder Verband erforderlich. Dennoch ist das Hardtwerfen im D-Rating aufgenommen und ein PDGA C-Turnier. Es fließt also in euer Rating mit ein, zählt aber nicht als Qualifikationsrunde zur Deutschen Meisterschaft.

Das erste Hardtwerfen fand im Herbst 2023 statt. Direkt nach dem Turnier war sofort klar, dass das nächste Turnier schon sehr bald stattfinden sollte. Der Name Hardtwerfen ist dem Standort neben der Bonner Hardthöhe und dem Namen von unserem Ultimate-Frisbee-Turnier, dem Rheinwerfen auf der Insel Grafenwerth, zu verdanken. Zusammen bilden sie das perfekte Gespann Bonner Frisbee-Spaß-Turniere. An dieser Stelle besonderen Dank an Finn J., dem beim gemeinsamen Brainstorming der Name Hardtwerfen eingefallen ist.

Außerordentlicher Dank gilt der Stadt Bonn und dem Team vom Hardtbergbad, die es uns ermöglichen, die Infrastruktur des Freibades für unser Turnier zu nutzen.

Wir sind Gäste, möchten uns dementsprechend benehmen und ganz häufig wiederkommen dürfen!

Eure Bonnsais!

Historie:

Hardtwerfen: 1. Oktober 2023

Hardtwerfen II: 28. April 2024

... to be continued!



Wir danken für die Unterstützung!



**STADT.
CITY.
VILLE.
BONN.**

Zeitplan

Samstag

Kurs beispielbar ab ca. 12:00 Uhr - 17:00 Uhr
Anmeldung 12:00 Uhr - 14:00 Uhr

Sonntag

Anmeldung 07:30 Uhr - 08:30 Uhr
Playersmeeting 08:30 Uhr
Tee-Off Runde 1 09:00 Uhr
Mittagspause ca. 60 Minuten
Tee-Off Runde 2 ca. 13:00 Uhr - 13:30 Uhr
im Anschluss umgehend Siegerehrung

Wir freuen uns über alle, die beim Auf- und Abbau mit anpacken! Wir sind Samstag ab 09:00 und Sonntag ab 07:00 am Start.

Kontakt vor Ort

- Tim Aretz (Turnierdirektor): 01575 339 66 02
- Nils Rosengren: 0175 665 37 75
- Philip Kausche (a.k.a. Fozzy): 0176 435 19 379

Wir sind während des Turniers im Orgabereich zu finden.

Notfälle

- Erste-Hilfe-Koffer im Turnierbüro
- Nächstes Krankenhaus:
Helios-Klinikum, Von-Hompesch-Straße 1, 53123 Bonn
- Apotheken-Notdienst:
22833 Anruf oder SMS aus Mobilfunknetzen (max. 69 ct/SMS)

Anfahrt und Parken (siehe auch Übersichtsplan)

- Die Adresse für das Navi lautet „**In der Dehlen, 53125 Bonn**“.
- Bitte fährt die Straße bis zum Ende durch und parkt auf dem großen kostenlosen Parkplatz zwischen Schwimmbadgelände und Kurs, oder schon vorher in den Parkbuchten am linken Straßenrand.

- Auf dem hinteren Parkplatz könnt ihr auch mit WoMo stehen, es gibt allerdings keinen Strom.
- Bitte parkt möglichst nicht auf dem Schwimmbadparkplatz. Wir wollen diesen Parkplatz den Schwimmbadbesuchern lassen.

Toiletten

- Die Toiletten in der Eingangshalle des Hardtbergbads können genutzt werden. Probiert nicht zu viel Dreck reinzutragen! 😊
- Im Derletal befinden sich keine weiteren Sanitäranlagen.

Wasser

- Zum Auffüllen von Trinkflaschen bitte den Wasserhahn unten bei den Umkleidekabinen nutzen.

Müll

- Wir sind Gäste und wollen gerne wiederkommen, nehmt bitte euren Müll mit.
- Auf dem Kurs gibt es je einen Mülleimer beim Abwurf Bahn 4, Bahn 6 und wenige Meter vom Abwurf Bahn 9. Also erst Müll entsorgen, dann CTP holen! 😊
Ansonsten gibt es im Orgabereich/TD-Büro Müllsäcke.

Verpflegung

- Es wird ein kleines Kuchenbuffet, Kaffee und ein paar Getränke zu kleinen Preisen geben.
- Mittagessen wird nicht gestellt, bitte verpflegt euch selbst.
- Wasserflaschen können bei den Sanitäranlagen aufgefüllt werden.

Rauchen

Während der Runden (von der Zwei-Minuten-Warnung bis Unterschrift der Scorecards) gilt auf dem gesamten Kurs Rauchverbot.

Scoring

Nach den neuen Regeln müssen alle scoren. Gescored wird per Livescoring auf turniere.discgolf.de. Bitte sorgt dafür, dass eure Handys genügend Saft haben. Alternative Scoringssysteme sind möglich, wir raten aber sehr davon ab - ihr müsst dennoch für alle Scoren und es führt nur zu Verzögerungen im Betriebsablauf.

Play-Off-Regeln

Gestochen wird im Sudden-Death-Modus um die ersten drei Plätze in den jeweiligen Divisionen. Falls dies euch betrifft, meldet euch direkt nach eurer Runde beim TD.

Begonnen wird mit Bahn 15. Es folgen die Bahnen 17 und 18. Es wird so lange wiederholt, bis eine Entscheidung gefunden wird. Nach zwei Wiederholungen können sich die Spielerinnen und Spieler in Absprache mit dem TD auf einen anderen Modus einigen.

Side Games

- **Ace-Pot (freiwillig):** 1 € Teilnahmegebühr. Wird ggf gesplittet ausgeschüttet.
- **CTP:** jeweils Runde 1 und 2: Bahn 9
- **Überraschung:** Auch wenn ihr nicht aufs Treppchen kommt, könntet ihr unbemerkt ein Side-Quest erledigen und einen Preis gewinnen - es lohnt sich, bis zur Preisverleihung zu bleiben.

Side Events

Fly-Mart: Da das Hardtwerfen speziell Einsteiger in unserem schönen Sport ansprechen soll, laden wir euch ein, Scheiben die ihr selbst nicht mehr werft mitzubringen und in der Mittagspause oder nach dem Turnier gegen andere Scheiben oder günstiges Geld zu tauschen.

Außerdem wird Swen von **CHOOSEYOURDISC** vor Ort sein und Scheiben anbieten.

Allgemeine Hinweise

- Es gibt eine **Warm-up Area** mit zwei Fangnetzen und extra Körben.
- Der Kletterpark ist nicht geöffnet, aber es findet eine Schulung für das Personal statt. Nehmt also bitte Rücksicht auf die staunenden "Nicht-Discgolfer"! 😊
- Bitte nehmt Rücksicht auf Spaziergänger: Insbesondere auf Bahn 7 nur mit Spotter spielen!
- Es ist unwahrscheinlich, dass es passiert, aber Scheiben, die auf das Gelände vom Verteidigungsministerium fliegen, werden von feuerspeienden Drachen bewacht → Lost Disc!

Lost and Found

Bitte im Turnierbüro abgeben und abholen.

Feedback

Feedback, Lob, Kritik und Alles, was ihr uns an den Kopf werfen wollt, geht hier:

<https://padlet.com/hardtwerfen/feedback-hardtwerfen-ii-uwl1loge4yebieq9>

Hinweise zu den Bahnen

Hinweise und Hole Breakdowns findet ihr unter den Bahntafeln auf den folgenden Seiten.
Die Hole Breakdowns beziehen sich auf Rechtshänderwürfe.

**Für jede Bahn auf dem Schwimmbadgelände gilt grundsätzlich:
Alle Scheiben, die außerhalb des Schwimmbadgeländes landen, sind OB und für diese Runde aus dem Spiel! Der gepflasterte Bereich des künstlichen Bachlaufs ist OB.**

Klettert NICHT über den Zaun. Holt die Scheibe nach der Runde!

Der Kletterpark hat nicht geöffnet, aber es findet eine Schulung für das Personal statt. Nehmt Rücksicht auf die Nicht-Discgolfer und auf den Betrieb auf den anderen Bahnen. 😊

Bahn	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Par	3	4	3	3	3	3	3	3	3
Länge in m	68	121	85	55	69	45	84	116	62
Bahn	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	3	3	3	3	3	3	4	3	3
Länge in m	110	56	58	75	67	63	105	55	45



1

PAR 3

68 m

**Der Asphaltweg und
alles links davon ist
OB.**

OB
OB

T



T



1 m



Bahn 1:

Hinweise: Der Weg links ist OB. Verlässt die Bahn über den Naturweg hinter dem Korb nach links und dann dem Asphaltweg bergab entlang des Zaunes folgen und unten links halten weiter am Zaun entlang. Der Fußweg zur Bahn 2 dauert ca. 3 Minuten.

Hole Breakdown: Alles oder Nichts ist hier das Motto. Flach spielen und die Lücke treffen führen zum Erfolg. Spielverderber auf dieser Bahn sind die beiden Bäume, die leicht versetzt hintereinander angeordnet sind und ca. auf der Hälfte der Strecke zum Korb stehen. Bleibt man am ersten Baum hängen, hat man i.d.R. noch eine gute Chance das Par zu holen. Eine Linie links der Bäume, die zum Korb führt, hat man i.d.R. nicht. Vor- und Rückhand sind möglich. Aber Achtung, kommt man mit dem Drive zum Korb, erwartet die Scheibe ein "skippy" green.

2

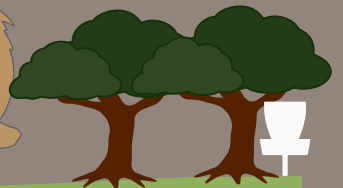
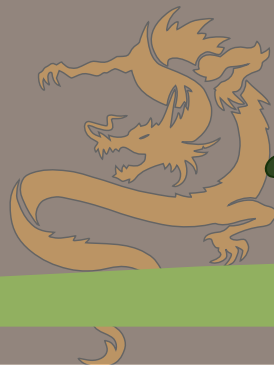
PAR 4

121 m

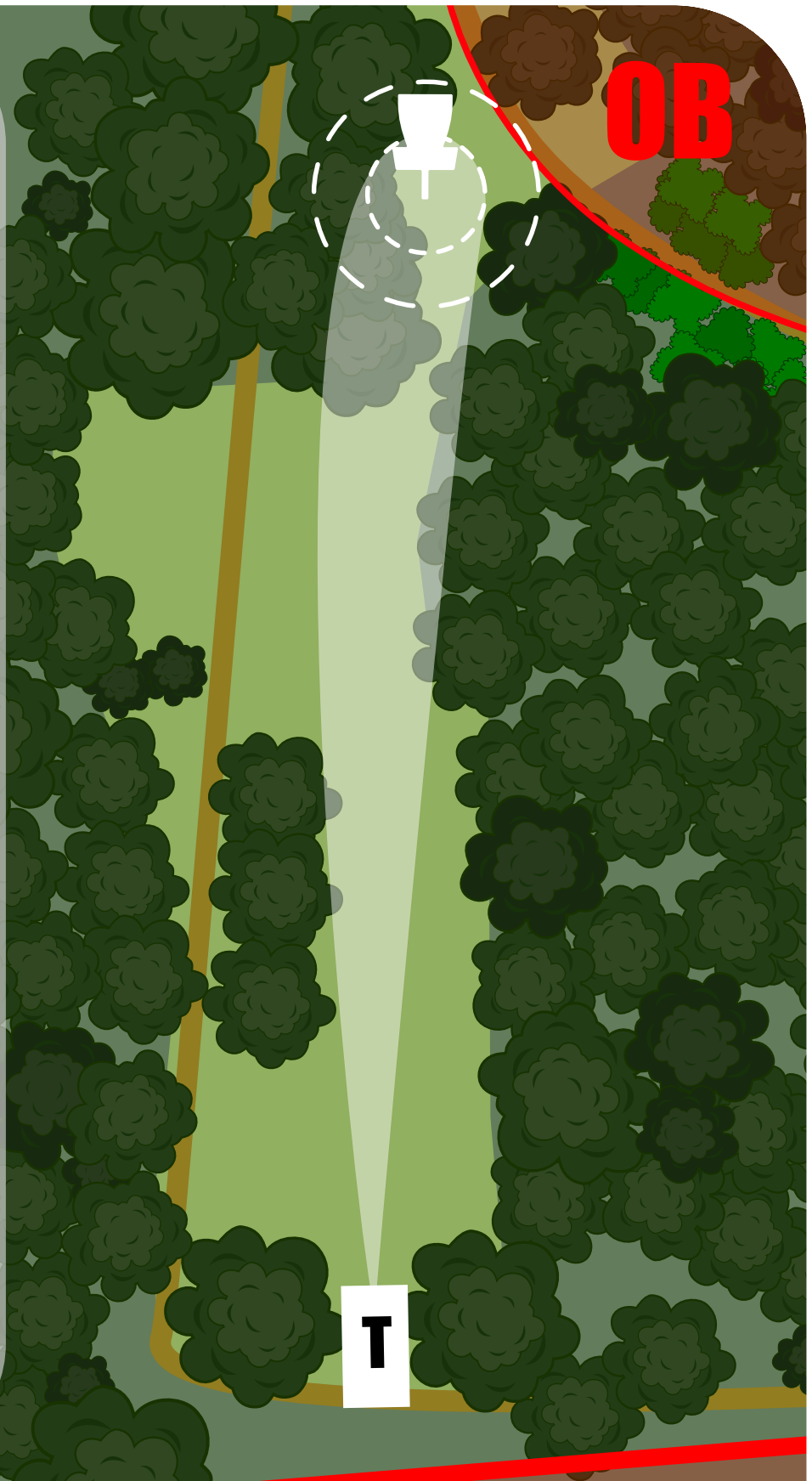
Der Weg lang und
alles dahinter ist OB.
Auf Spielende auf
Bahn 3 links achten.



HERE BE
DRAGONS



4 m



OB

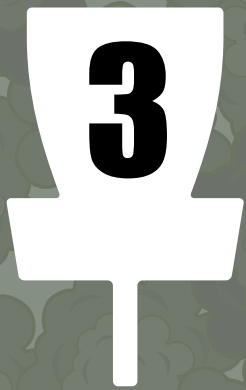
T

T

Bahn 2:

Hinweise: Par 4, leicht bergauf. Achtet auf Spielende auf der Bahn 3 links. Der Weg hinter dem Korb ist OB.

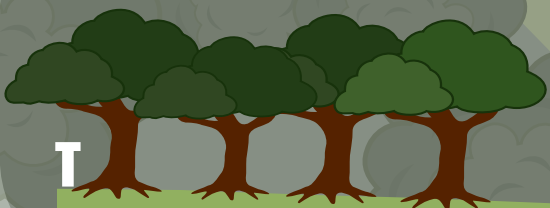
Hole Breakdown: Im Fairway bleiben heißt das Spiel; das Rough ist rough. Bei Scheibensuche unbedingt die 3-Minuten-Regel beachten!



PAR 3

85 m

**Auf Spielende auf
Bahn 4 achten.**



T



Bahn 3:

Hinweise: Auf Spielende auf Bahn 2 links achten. Nach dem Putten zügig zurück Richtung Abwurf und zur Bahn 4 gehen, um die Bahn zu räumen.

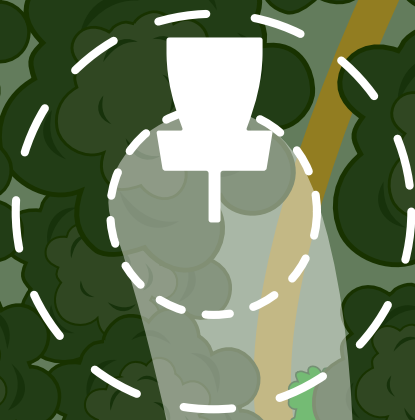
Hole Breakdown: Einfach gerade den Weg runter. Vor- und Rückhand sind möglich. Man muss recht gerade vom Tee werfen, um erfolgreich ins Freie zu kommen. Hat man es geschafft warten rechts kleinere Bäume ca. 15 Meter vorm Korb, die die Scheibe abfangen wollen.



PAR 3

55 m

**Auf Fußgänger
achten.**



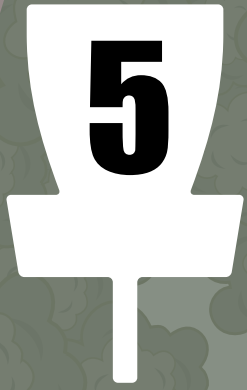
T



Bahn 4:

Hinweise: Nach dem Putten den Weg weiter laufen zur Bahn 5.

Hole Breakdown: Ab durch die Hecke (oder besser auch nicht). Einfach nur die Lücke treffen und alles Grün links und rechts liegen lassen. Rechts ist das Gefängnis ohne Komme-aus-Gefängnis-frei-Karte. Mit Glück überwirft man die Gefängnismauern und landet in einem etwas freieren Bereich. Die Büsche/Bäume links sind etwas gändiger.



PAR 3

69 m



Bahn 5:

Hinweise: Auf Fußgänger achten, die den Weg links des Teepads hochkommen.

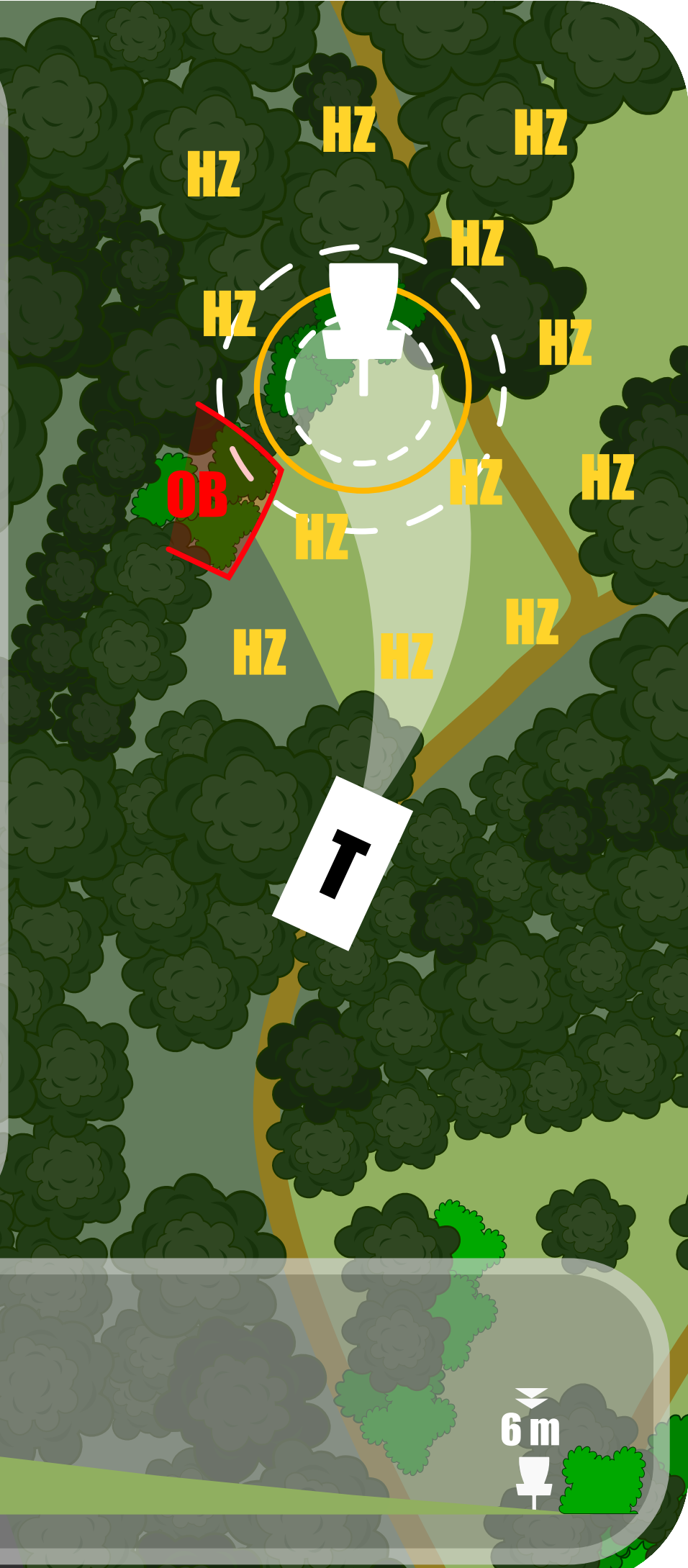
Hole Breakdown: Alles ist möglich, von Putter bis Fairway Driver, Vorhand oder Rückhand. Im Grunde sollte es ein gerader Wurf sein. Zielen sollte man auf den letzten Baum auf dem Fairway. Nur nicht hängen bleiben. Die Büsche/Bäume links sind ein beliebter Scheibenmagnet. Ebenso die Büsche/Bäume rechts vorm Korb. Scheiben, die zu tief aushyzen können auch mal zu Bahn 6 durchsegeln. Das Green 5 Meter um den Korb ist sehr skippy!



PAR 3

45 m

Der Dornenbusch links ist OB.
Die Bahn wird als Insel gespielt.
Wird die Insel verfehlt, geht es nach der Hazard-Regel weiter.



T



Bahn 6:

Hinweise: Die Bahn wird als Insel gespielt. Alles außerhalb der Insel ist Hazard-Bereich und wird entsprechend gespielt, d.h. mit Strafwurf von da weiter, wo die Scheibe liegt. Die Dornenbüsche auf der linken Seite sind OB und sind mit OB-Linie markiert. Wer im OB landet, bekommt **keinen extra Strafwurf**. Ob OB oder Hazard, es gibt jeweils nur einen Strafwurf. Der Unterschied ist, dass man aus dem OB nicht weiterspielen kann. Achtet auf Menschen, die aus Richtung Bahn 7 kommen und zum Abwurf Bahn 8 laufen.

Hole Breakdown: Rechts ist alles frei und den Raum sollte man nutzen. Hinter dem Korb lauert Buschwerk, das einem nicht immer einen Putt ermöglicht. Meist gemachter Fehler hier ist überwerfen. Es macht aber auch wirklich keinen Spaß, Scheiben im Dornenbusch (OB) zu suchen. Lieber rechts als links liegen.

7

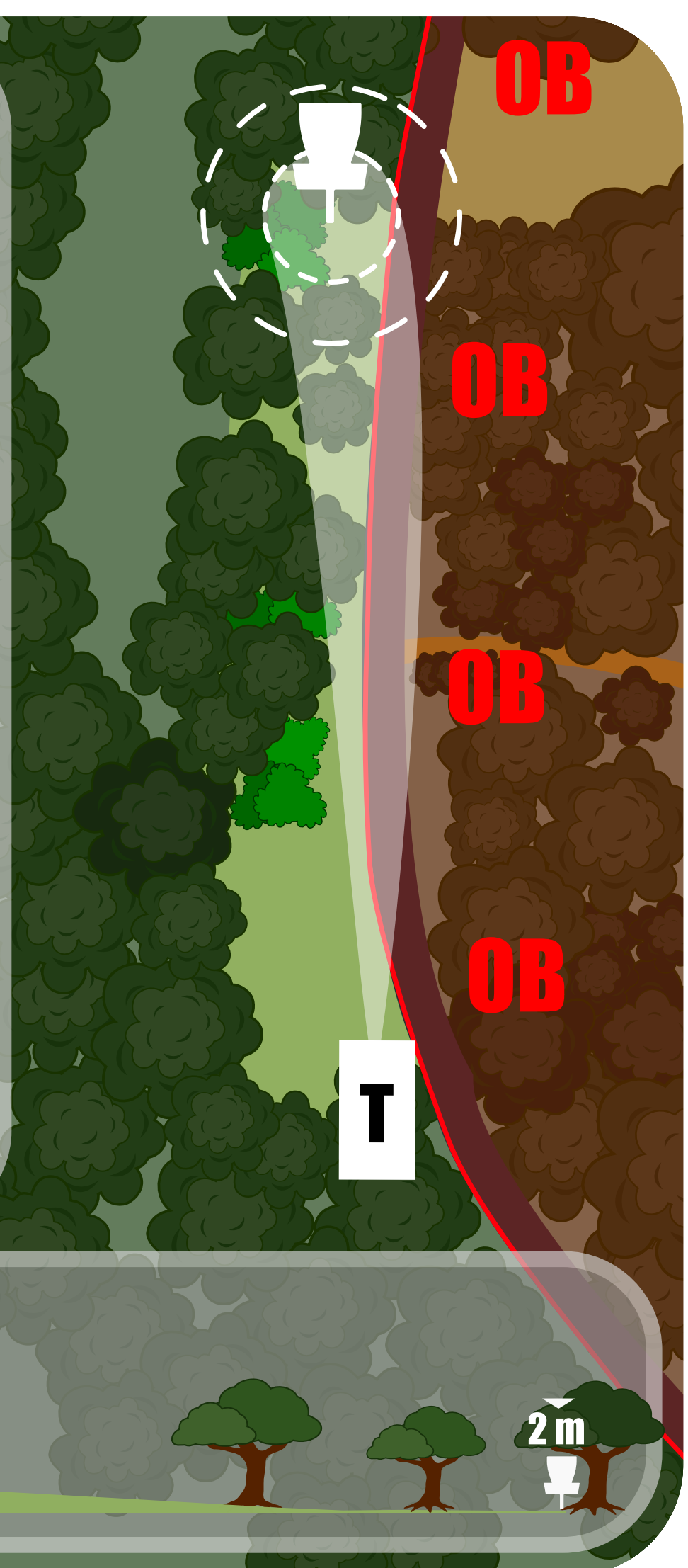
PAR 3

84 m

Der asphaltierte Weg und alles rechts davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB.



**Auf Fußgänger
achten!
Spotter stellen!**



T

2 m



Bahn 7:

Hinweise: Spotter links oberhalb vom Teepad stellen! Der Fußweg Richtung Korb ist vom Teepad nicht einsehbar und ein E-Bike ist schneller im Fairway als man denkt. Der Weg und alles rechts davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB.

Hole Breakdown: Love it or hate it! Eine unserer schönsten Bahnen, die einem die Runde so richtig verhageln kann. Von Ace bis Snowman (8+) ist alles möglich. Wer sicher spielen will, wirft stabil. Wer Birdy oder mehr will, flirtet mit dem OB. Hohe Hyzer oder flache Skip Shots sind alles gute Wege zum Ziel. Aber Achtung, wenn der Putt daneben geht, rollt die Scheibe auch gerne mal wieder ins Aus. Auch die Bäume auf dem Fairway lauern darauf eure Scheiben abzufangen und trocken ins OB abtropfen zu lassen. Rollaways sind immer möglich. Drama ist garantiert!



OB

OB

PAR 3

OB

116 m

Der asphaltierte Weg und alles links davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB.

OB



T

6 m



Bahn 8:

Hinweise: Achtet auf Menschen auf der Wiese. Spielende auf Bahn 10 kommen euch entgegen. Leider wird die Wiese oft auch als Hundewiese gebraucht. Übt hier bitte Geduld.

Vorsicht vor “unsichtbaren” Löchern in der Wiese! Der Weg und alles links davon ist OB. Die Randsteine sind nicht OB. In der Regel sollte der Weg nicht ins Spiel kommen.

Hole Breakdown: Meist gemachter Fehler hier ist raushyzeren in den linken großen Baum. Die Wiese ist groß. Nutzt den Platz.



PAR 3

62 m

Der asphaltierte Weg und alles links davon ist OB. Die Randsteine des Weges sind nicht OB.
Der Weg oben und alles oberhalb ist OB.

OB
OB
OB
OB
OB



T



Bahn 9:

Hinweise: CTP-Bahn (jeweils beide Runden)! Der Weg links und der Weg oben sind OB.

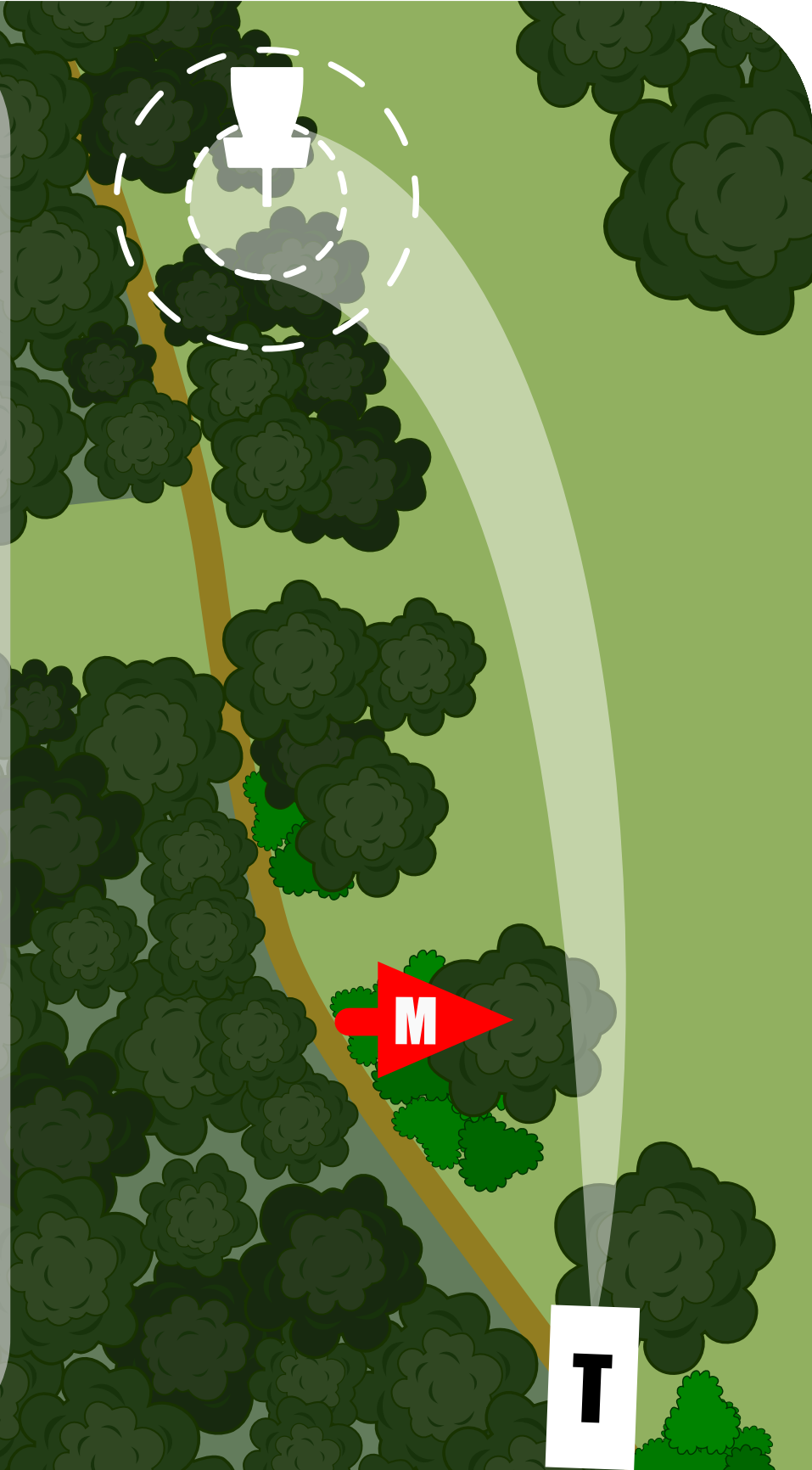
Hole Breakdown: Der große Baum links wartet darauf eure Scheiben abzufangen und er ist ein verdammt guter Fänger. Spielt einfach nicht mit ihm. Weitenkontrolle ist für einige auch ein Thema. Ein ungewollt flacher Wurf geht auch gerne mal lang. Das Green hat ordentliches Gefälle.



PAR 3

110 m

**Mando Verfehlen
bedeutet Retee.**



1 m - 6 m



T

Bahn 10:

Hinweise: Achtet hier wie bei Bahn 8 auf Menschen auf der Wiese. Spielende von Bahn 8 kommen euch entgegen. Der zweite Baum muss rechts umspielt werden und ist ein Mando, damit nicht über den Weg gespielt wird (Das hat im übrigen auch keinerlei Vorteil!). Die Dropzone für das Verfehlen des Mandos ist das Teepad.

Hole Breakdown:

Hyzer zu flat zu Hyzer ist hier das Optimum. Flippt die Scheibe zu sehr, geht es den Hang hinunter. Das ist aber allemal besser, als viel zu weit links an den Bäumen zu liegen, weil man von da keinen Winkel mehr zum Korb hat. Dann wird es "kreativ". Die Bahn war beim Hardtwerfen I die schwerste Bahn, aber auch hier sind Birdys gefallen - dennoch ist ein Par ein absolut solides Ergebnis.

11



PAR 3

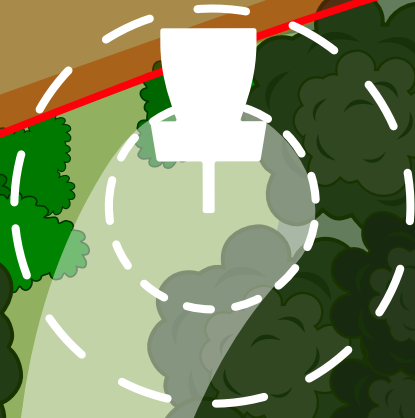
56 m

Der Weg oben und
alles oberhalb ist OB.

OB

OB

OB



10 m

T



Bahn 11:

Hinweise: Der Weg oberhalb des Korbes ist OB. Achtet beim Weg zum Abwurf Bahn 12 auf den Flight vor euch!

Hole Breakdown: Hooooch. Bad Fredeburg lässt grüßen. Einfach auf dem Fairway bleiben. Entweder Vorhand oder ein hoher Anhyzer. Spielt sich durch den Berg deutlich weiter, als der Korb steht. Die Büsche lang sind unschön. Da möchte man nicht rein.



PAR 3

59 m

Alles links vom Weg
ist OB. Ab den
Büschen auch der
Weg.



Auf Fußgänger
achten!

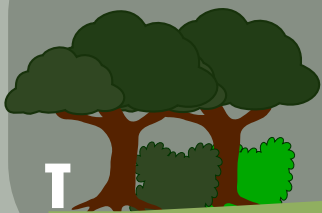
OB

OB

OB

OB

OB



T

2 m



Bahn 12:

Hinweise: Achtet auf Spielende, die von Bahn 11 von links kommen! Achtet auf Fußgänger von vorne. Das OB ist markiert.

Hole Breakdown: Vorhand oder Rückhand sind möglich. Schnell mal Überworfen. Falls ihr verreit und links in die Dornenbsche werft, rgert euch nicht ber das OB, seid dankbar, dass ihr nicht von dort scramblen msst. Es geht nach rechts leicht bergauf, was den Wurf etwas lnger macht.

Folgt nach dem Putten dem Weg links geradeaus fr 200 Meter bis ihr Rechterhand an das Tor ins Schwimmbadgelndes kommt. Vorsicht beim Betreten des Gelndes, dort ist auch der Korb von Bahn 14. Geht weiter zu Tee 13 auf der Steinflche oben neben der roten Umkleidetonne.

13

PAR 3

75 m

Auf Betrieb im Kletterwald achten!



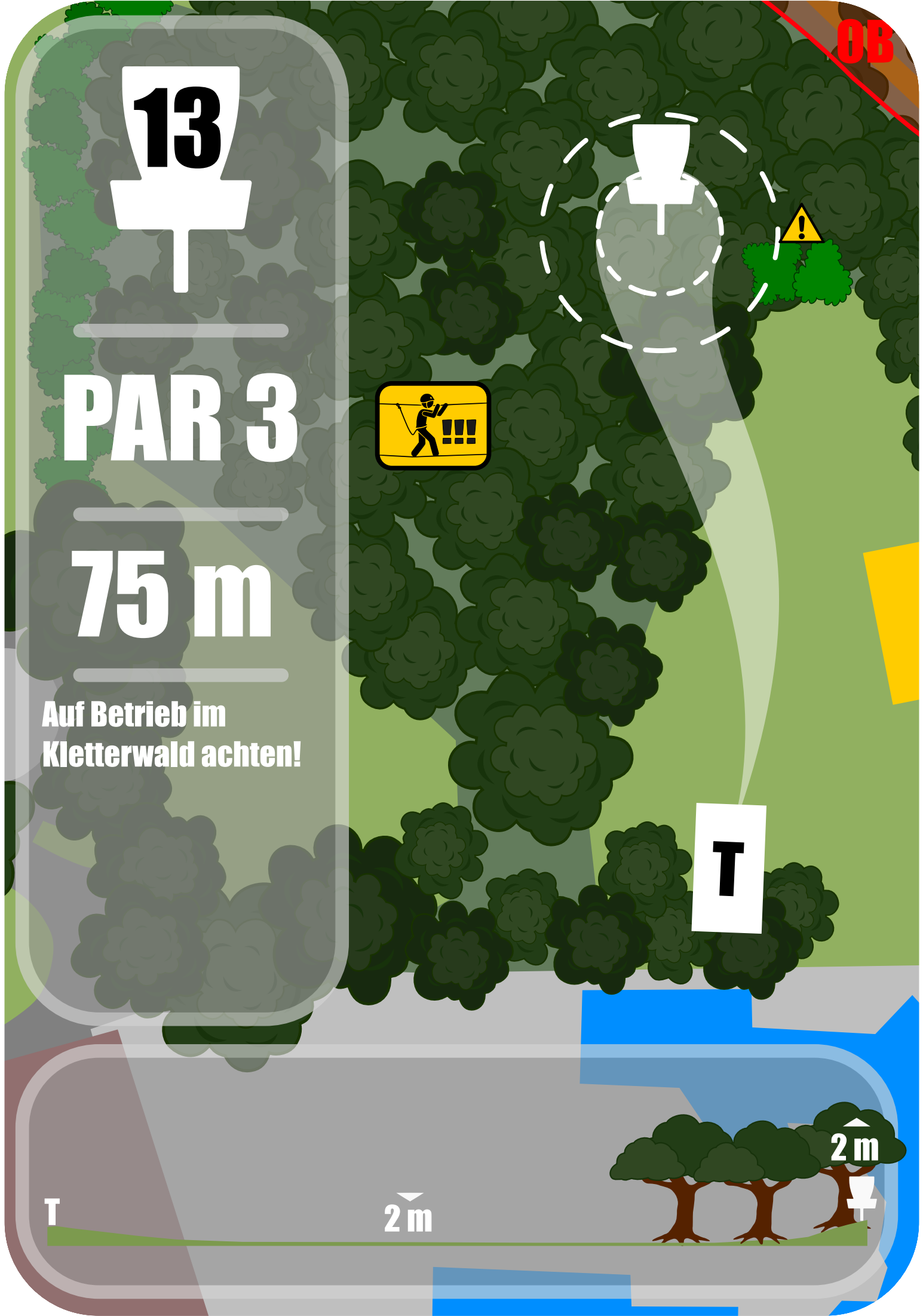
T

T

2 m

2 m

T



Bahn 13:

Hinweise: Achtet auf Menschen im Kletterwald links. Es gibt kein OB außer den Zaun des Schwimmbads, aber **das Rough ist rough!** Im Fairway bleiben und beim Scheibensuchen die 3 Minuten beachten! Achtet auf die Spielenden, die euch rechts auf Bahn 14 entgegenkommen. Der Korb steht etwas tiefer im Wald als im Vorjahr.

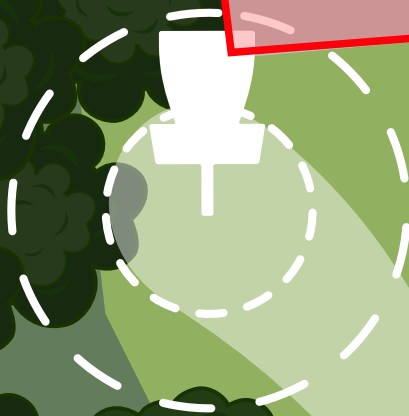
Hole Breakdown: Man will einfach nicht in die Büsche (Dornen, Brennnesseln) rechts werfen. Hyzerflip mit ganz leichter S-Curve ist hier ein schöner Wurf.



PAR 3

67 m

OB OB



OB

OB



T

Bahn 14:

Hinweise: Achtet beim Drive darauf, dass nicht gerade jemand durchs Tor läuft. Achtet auf die Spielenden auf Bahn 13. OB lang ist der gepflasterte Bereich des Schwimmbades.

Hole Breakdown: Die Bahn spricht für sich. Der Korb steht auf einer Schräge. Es wird Drama geben! Das OB lang, der gepflasterte Schwimmbadbereich, sollte nicht ins Spiel kommen.

15

PAR 3

63 m

T

OB

OB

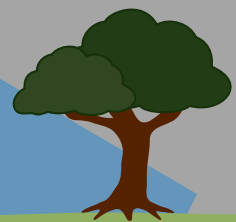
OB

OB



T

1m



Bahn 15:

Hinweise: Rechts der Bahn ist der Vorbereitungsbereich des Kletterwalds. Das Rough des Kletterwaldes ist OB. Der gepflasterte Bereich ist OB. Achtet auf Menschen, die ggf. von der Dropzone Bahn 16 werfen müssen.

Hole Breakdown: Vor- und Rückhand sind möglich. Links stehen Bäume, die auf eure Scheiben warten und ein leichter Hang lässt die Scheiben schön nach vorne skippen. Damit es nicht zu einfach wird ist das Rough des Kletterwaldes OB.



OB

OB



PAR 4



105 m

Bahn 16 hat
außernormale Vorang
vor Bahn 17 beim Abwurf.
Sprecht euch ab. Der
gepflasterte Bereich ist
OB. Mando rechts
umspielen. DZ neben
Baum.



OB

DZ

OB

OB

T

OB



70 m | 35 m

1 m



5 m

T



Bahn 16:

Hinweise: Das Mando muss rechts umspielt werden. Mando verfehlen → Dropzone neben dem Baum. Der Kletterwald, sowie der gesamte gepflasterte Bereich sind OB. Für den Spielfluss hat diese Bahn Vorrang vor Bahn 17, aber sprecht euch trotzdem ab!

Hole Breakdown: Das zweite Par 4, einmal über den Hügel. Einfach die saftig grünen Landing Zones treffen. Man kann hier kurz, oder lang auf den Hügel spielen. Wer es bis *über* den Hügel schafft, hat vielleicht eine kleine Chance auf den Eagle.

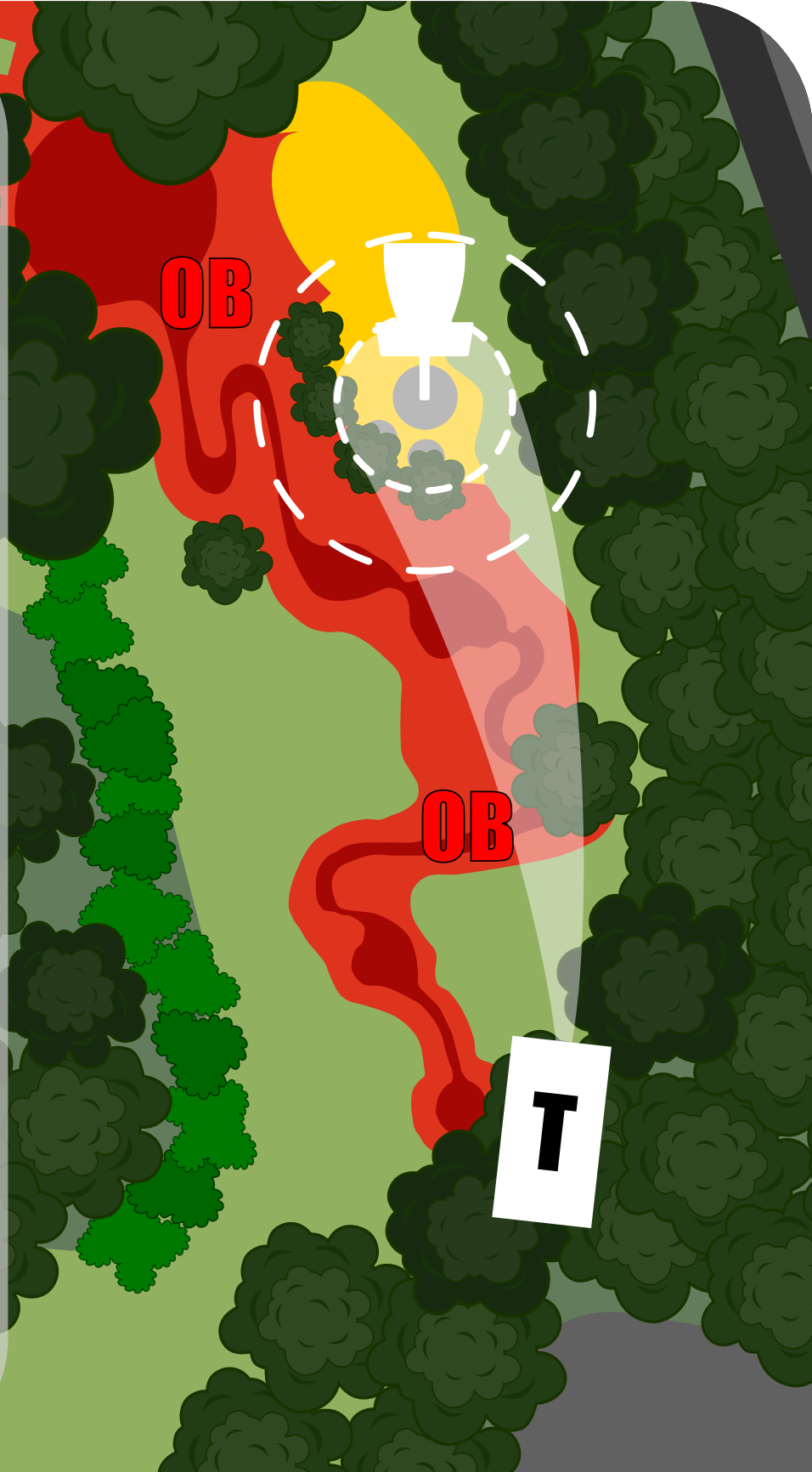
17



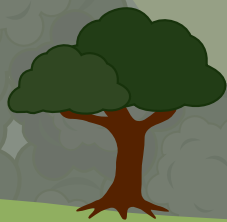
PAR 3

55 m

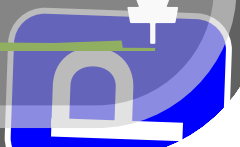
Der gepflasterte Bereich ist OB.
Der gepflasterte Bereich um den Korb ist nicht OB!



T



2 m



Bahn 17:

Hinweise: Falls gerade ein Flight an Bahn 16 abwerfen möchte, hat dieser Vorrang! Geht ein paar Meter zur Seite und lasst sie abwerfen, bevor ihr selbst eure Drives macht. Der gesamte gepflasterte Bereich ist OB. Der Sandbereich ist nicht OB! Der gepflasterte Bereich um den Korb ist ebenfalls nicht OB!

Hole Breakdown: Wer den direkten Weg zum Korb wählt, hat den einfacheren Wurf, aber flirtet mit dem OB. Rechts herum wird es technischer, aber weniger riskant.

18

PAR 3

45 m

Mando rechts umspielen. DZ neben dem Baum. Der gepflasterte Bereich ist OB.

OB
OB

OB

OB



OB

OB



T

2 m



Bahn 18:

Hinweise: Das Mando muss rechts umspielt werden. Wird es verfehlt, geht es mit Strafwurf von der Dropzone weiter. Der gepflasterte Bereich ist OB.

Hole Breakdown: Hier muss man die Handbremse ziehen und spitz um den Mandobaum kommen. Fozzy empfiehlt den Up-Side-Down-Thumber-Scoober. Nach dem Mando puttet man in Richtung OB. Wer das Mando verfehlt, hat von der Dropzone die Wahl: mit Death-Putt das Par retten oder vorlegen und lieber Bogey als Double Bogey nehmen.