



Collector Marathon XI

15.06.2024

Inhalt

Änderungen zur Vorversion	3
Allgemeine Hinweise	4
Halbmarathonwertung	5
Regelhinweise	6
Legende	6
Braunschweig Bürgerpark (blau)	8
Braunschweig Westpark	9
Salzgittersee Insel	10
Schöningen Schlosspark	11
Tankumsee Isenbüttel	12
Helmstedt Piepenbrinkpark	13
Lappwald Bötschenberg	14
Peine Heywood-Park	15
Lengede Seilbahnberg	16
Ilse Hüttengelände	17
Wolfenbüttel Gutspark	20
Wolfenbüttel Seelinger Park	21

Änderungen zur Vorversion

V11 (2024)

- Westpark neues Layout
- Ilsede Bahn 5 und 14 geändert
- Halbmarathon West mit Tankumsee statt Bürgerpark
- Ökomarathon

V10 (2023)

- Parcours Bürgerpark (rot) entfernt
- Parcours Ilsede Hüttengelände hinzugefügt
- Bahn 8 Tankumsee: keine Insel mehr
- Lappwald Bötschenberg jetzt mit 18 Bahnen. Neuer Parcoursplan.
- Ergänzungen zu allgemeinen Hinweisen
- Anpassung Regelhinweis bzgl. Mando

V9 (2022)

- Neuer Parcours: Lappwald Bötschenberg
- Bürgerpark rot wieder reingenommen
- Ilsede (wegen Veranstaltung) und Altenau rausgenommen

V8 (2021)

- Es wird Altenau Bergpark statt Wolfsburg Allerpark gespielt
- Helmstedt – neuer Kursplan
- Ilsede Bahn 5: Triple-Mando

v7 (2020)

- Es wird Wolfsburg Allerpark statt Bürgerpark rot gespielt
- Ilsede – neuer Kursplan
- Halbmarathonwertung

v6 (2018)

- Bürgerpark Braunschweig: Parkplatz P1 nicht mehr offiziell nutzbar
- Westpark Braunschweig: Navigationsadresse zu P1 geändert
- Schöningen: Eine Bahn mehr, Bahn 4 hat sich geändert – neuer Kursplan
- Lengede: Mandobeschreibung auf Kursplan angepasst.

Allgemeine Hinweise

Der diesjährige Marathon am 15.06.2025 umfasst folgende Parcours:

1. Braunschweig Bürgerpark blau (15 Bahnen)
2. Braunschweig Westpark
3. Salzgittersee Insel
4. Lengede Seilbahnberg
5. Ilsede Hüttengelände
6. Peine Heywood-Park
7. Tankumsee Isenbüttel
8. Helmstedt Piepenbrinkpark
9. Lappwald Bötschenberg
10. Schöningen Schlosspark
11. Wolfenbüttel Gutspark
12. Wolfenbüttel Seeligerpark

Die Kurse können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden und an den Kursen kann die Startbahn frei gewählt werden.

Adressen für Navigationsgeräte sind bei den Kursbeschreibungen hinterlegt.

Auf den Parcours ist das Gras teilweise ungemäht. Tut Euch einen Gefallen und lasst Eure(n) Partner(in) spotten! Es spart Euch Zeit und im Zweifelsfall auch Scheiben!

Halbmarathonwertung

Es wird auch in diesem Jahr wieder eine Halbmarathonwertung geben, für alle, die die kompletten 12 Kurse nicht schaffen oder schaffen wollen, unterteilt in einen Halbmarathon Ost und einen Halbmarathon West. Jeder, der nicht alle 12 Kurse absolviert hat, landet automatisch in der Halbmarathonwertung, wenn die notwendigen Kurse für die jeweilige Wertung gespielt wurden.

Halbmarathon West:

1. Peine Heywoodpark
2. Lengede Seilbahnberg
3. Salzgitter Insel
4. Braunschweig Westpark
5. Tankumsee Isenbüttel
6. Ilsede Hüttengelände

Halbmarathon Ost:

1. Helmstedt Piepenbrinkpark
2. Lappwald Bötschenberg
3. Schöningen Volkspark
4. Wolfenbüttel Gutspark
5. Wolfenbüttel Seeligerpark
6. Braunschweig Bürgerpark (blau)

Ökomarathonwertung

Mittlerweile hat sich auch die Ökomarathonwertung etabliert, bei der ausgewählte Kurse bespielt werden und die Wege zwischen den Kursen mit dem Fahrrad zurückgelegt werden. Dieses Jahr zählen dazu die folgenden Parcours:

1. Peine Heywoodpark
2. Lengede Seilbahnberg
3. Salzgitter Insel
4. Braunschweig Westpark
5. Ilsede Hüttengelände

Regelhinweise

Es handelt sich bei diesem Wettbewerb um kein offizielles Turnier. Es geht darum, bei den zwölf (bei Halbmarathon sechs) angegebenen Kurse (mind.) eine komplette Runde an dem einen Tag zu spielen. Dabei wird das beste Ergebnis jedes Kurses gewertet - wie bei der Collector-Tour über ein Jahr verteilt - daher auch der Name Collector-Marathon.

Es ist also theoretisch möglich, einen Kurs mehrfach zu spielen und dann das beste Ergebnis zu werten - oder zwischendurch neu zu starten. **Nicht** erlaubt ist es, die Bahnen nach dem "best shot"-Prinzip zu spielen (bei jedem Loch mehrfach abzuwerfen oder Würfe zu wiederholen und dann den besten zu nehmen). Entweder man startet die Runde komplett neu, oder spielt die Runde normal zu Ende.

Eine gängige Praxis ist der sogenannte "Collectorstart", bei dem an der ersten Bahn öfter abgeworfen wird, bis die Scheibe günstig liegt. Man sollte dabei aber nicht die Uhrzeit aus dem Auge verlieren.

Für Mandos, bei denen keine Dropzone angegeben ist, muss der Wurf wiederholt werden (Rethrow mit Strafwurf!).

O.B. wird generell nach der normalen O.B. Regel gespielt (1m – nicht näher zum Korb – von dem Punkt, wo die Scheibe das letzte Mal inbounds war)

Regel für Inselbahnen sind bei den Kursen beschrieben.

Sollten am Spieltag auf einer Bahn temporäre Hindernisse existieren, müssen diese, so gut es geht umspielt werden. Eine Bahn wird nur bei absoluter Unspielbarkeit aus der Wertung genommen (z.B. Teepad unzugänglich, Korb abgesperrt/blockiert).

Legende



Fairways werden bei gutem Wetter (teilweise) als Liegewiese oder zum Grillen „missbraucht“. Wenn möglich dann dort früh beginnen.



Kurs befindet sich (teilweise) in unmittelbarer Nähe zu einem Wohngebiet. Bitte Rücksicht nehmen.



Besonders bei gutem Wetter ist mit starkem Publikumsverkehr zu rechnen. Wenn möglich dann dort früh beginnen.



DISC GOLFER'S

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.

Braunschweig Bürgerpark (blau)



Disc Golf Park

Liebe Parkbesucher, diese Disc Golf-Anlage steht zu Ihrer Verfügung bereit. Bitte beachten Sie beim Spiel auf der Anlage, dass sich andere Besucher des Parks auf den Wegen und Wiesen befinden können. Es darf nur geworfen werden, wenn niemand gefährdet wird!

Disc Golf wird mit speziellen Scheiben gespielt, die im Fachhandel erworben werden können. Die Verwendung normaler Frisbee-Scheiben ist möglich, wird aber nicht empfohlen.

Roter Kurs und blauer Kurs
Die Anlage bietet einen einfachen Kurs mit 9 Bahnen für Einsteiger (Rot) und einen sportlich anspruchsvollen Kurs mit 15 Bahnen (Blau) für fortgeschrittene Spieler. Wird ein Korb gleichzeitig von zwei Gruppen angespielt, sollten Sie sich absprechen und aufeinander Rücksicht nehmen.

Disc Golf wird gespielt wie "normales" Golf. An die Stelle von Schläger und Ball treten jedoch Frisbee-Scheiben, die es in unterschiedlichen Farben, Formen und Gewichten gibt. Statt in ein Loch im Boden wird auf einen Fangkorb aus Metall geschupst. Wie beim Ball-Golf geht es darum, eine Runde mit möglichst wenigen Würfen zu spielen.

Disc Golf-Regeln

01. Ziel des Spiels ist es, an jeder Bahn die 5 Scheibe mit möglichst wenigen Würfen in den Zielkorb zu werfen.
02. Der erste Wurf an jeder Bahn erfolgt aus dem Abwurf-Feld. Anschließend wird von dort weiter gespielt wo die Scheibe liegen geblieben ist.
03. Der Spieler, der am weitesten vom Ziel entfernt liegt, ist immer als nächster dran.
04. Beim Abwurf muss sich ein Fuß hinter der Scheibe auf dem Boden befinden.
05. Eine Bahn ist beendet, wenn die Scheibe sich im Fangkorb befindet.
06. Gewonnen hat der Spieler mit den wenigsten Würfen.
07. Spieler dürfen nur werfen, wenn die Bahn vor ihnen frei ist. Fußgänger und Radfahrer haben stets Vorrang.
08. Auf dem Kurs darf kein Abfall weggeworfen werden.
09. Bäume, Äste und Sträucher sind Teil des Kurses und dürfen nicht weggebogen oder abgebrochen werden.
10. Nicht nur das Ergebnis, sondern vor allem der Spaß am Spiel ist wichtig. THE MOST FUN WINS!

Die Nutzung der Anlage erfolgt auf eigene Verantwortung und auf eigene Gefahr!

Rückhandwurf - Grundtechnik

1. Anheben

Zum Anheben: Oberkörper und Hüfte nach hinten drücken. Hüftgelenkung gewährleisten.

2. Werfen

Hand vorne drücken, um Gewicht nach vorne zu verlagern. Richtung Ziel hin werfen.

3. Ausschwingen

Nachdem die Scheibe durch den Zielkorb ist, mit einem geschwungenen Körper ausschwingen.

Blau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ
Par	3	3	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	3	3	48
Länge	114	104	117	118	96	240	75	99	195	75	89	99	142	117	75	1755

Parken:

Eisenbüttler Straße - Genug Platz, 700m zur 1, evtl. bei der 5 beginnen um Zeit zu sparen.

Eisenbüttler Straße 24, 38122 Braunschweig

Besonderheiten/Hinweise:

keine

Braunschweig Westpark



No	Par	Length
1	3	76m
2	4	178m
3	3	69m
4	3	84m
5	3	79m
6	3	110m
7	3	79m
8	3	85m
9	3	108m
10	3	90m
11	4	150m
12	3	116m
13	3	91m
14	3	126m
15	3	78m
16	3	91m
17	3	93m
18	3	101m
18	56	1804m



Parkmöglichkeiten:

P1:
Sportplatz Westpark
Rheinring 20
38120 Braunschweig

P2:
Seitenstreifen
Madamenweg 85
38120 Braunschweig
(+ 200m nach West)

Besonderheiten/Hinweise:

- Der Parcours wurde kurz vor dem Marathon umgebaut und hat noch keine markierten Abwürfe.
- Die Tee-Signs markieren den Anfang des Teepads, somit ist die Abwurfline ca. 3m vor dem Tee-Sign.
- Verlässliche Längenangaben gibt es noch nicht, die Angaben sind aus dem Metrix Plan
- 10: Nach Bahn 10 nicht „aus Versehen“ bei der 17 weitermachen.
- Die Bahnen 11-16 sind teilweise ungemäht mit hohem Gras. Spotten hilft!

Salzgittersee Insel



Parkmöglichkeit: Parkplatz An den Humboldtallee,
ggü. SV Borussia Salzgitter.
Humboldtallee 47, 38228 Salzgitter

Besonderheiten:
Es empfiehlt sich die 9 vor der 8 zu spielen.
Die Wege sind in der Realität etwas anders...



Schöningen Schlosspark



1: 65m (3)
2: 85m (3)
3: 77m (3)
4: 67m (3)
5: 74m (3)

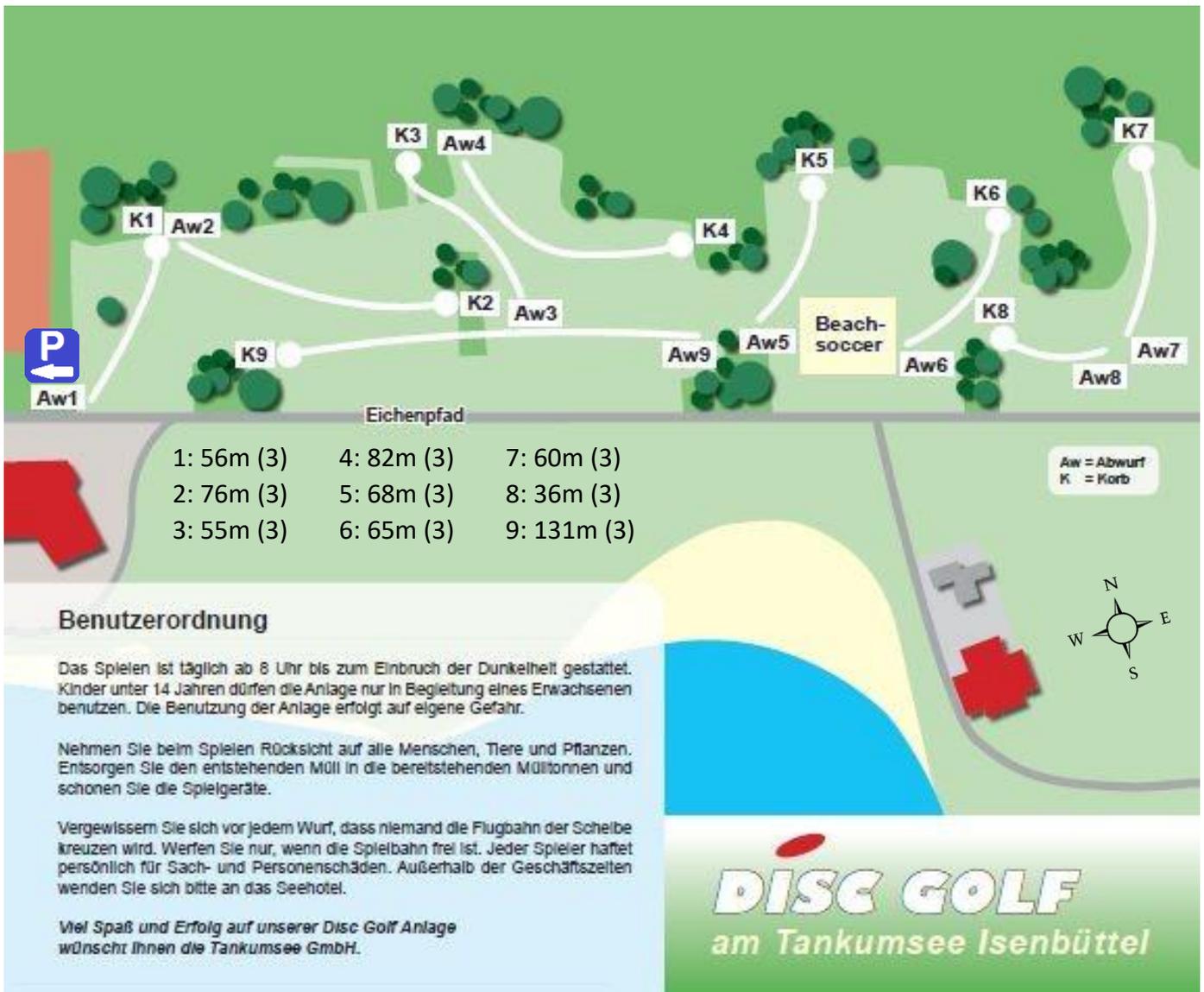
6: 59m (3)
7: 134m (3)
8: 64m (3)
9: 72m (3)
10: 39m (3)



Parken:
Am Schloss, 38364 Schöningen

Besonderheiten: keine

Tankumsee Isenbüttel



Parken:

Schildern zum Tankumsee Badestrand folgen (kostenpflichtig)

Dannenbütteler Weg 12, 38518 Gifhorn

Besonderheiten:

- (3) Mando: Die Kiefer in gerader Linie von Abwurf und Korb, die hinter dem Mulchhaufen steht, soll links umspielt werden (mit Band markiert).
- (6) Triple-Mando: Unter dem Seil/zwischen den Bäumen hindurch
- (8) Inselbahn: Alles hinter den Holzpflocken gilt als Insel (beliebig weit nach hinten, Linie rechts und links durch Holzpflocke gedanklich verlängern). Keine Dropzone – Re-Tee bei verfehlen der Insel.
- (9) Mando: Der Baum mit dem Pfeil soll rechts umspielt werden. (Etwa auf Hälfte der Bahn, am Weg)

Helmstedt Piepenbrinkpark



DISC GOLF
Helmstedt Piepenbrinkpark



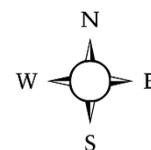
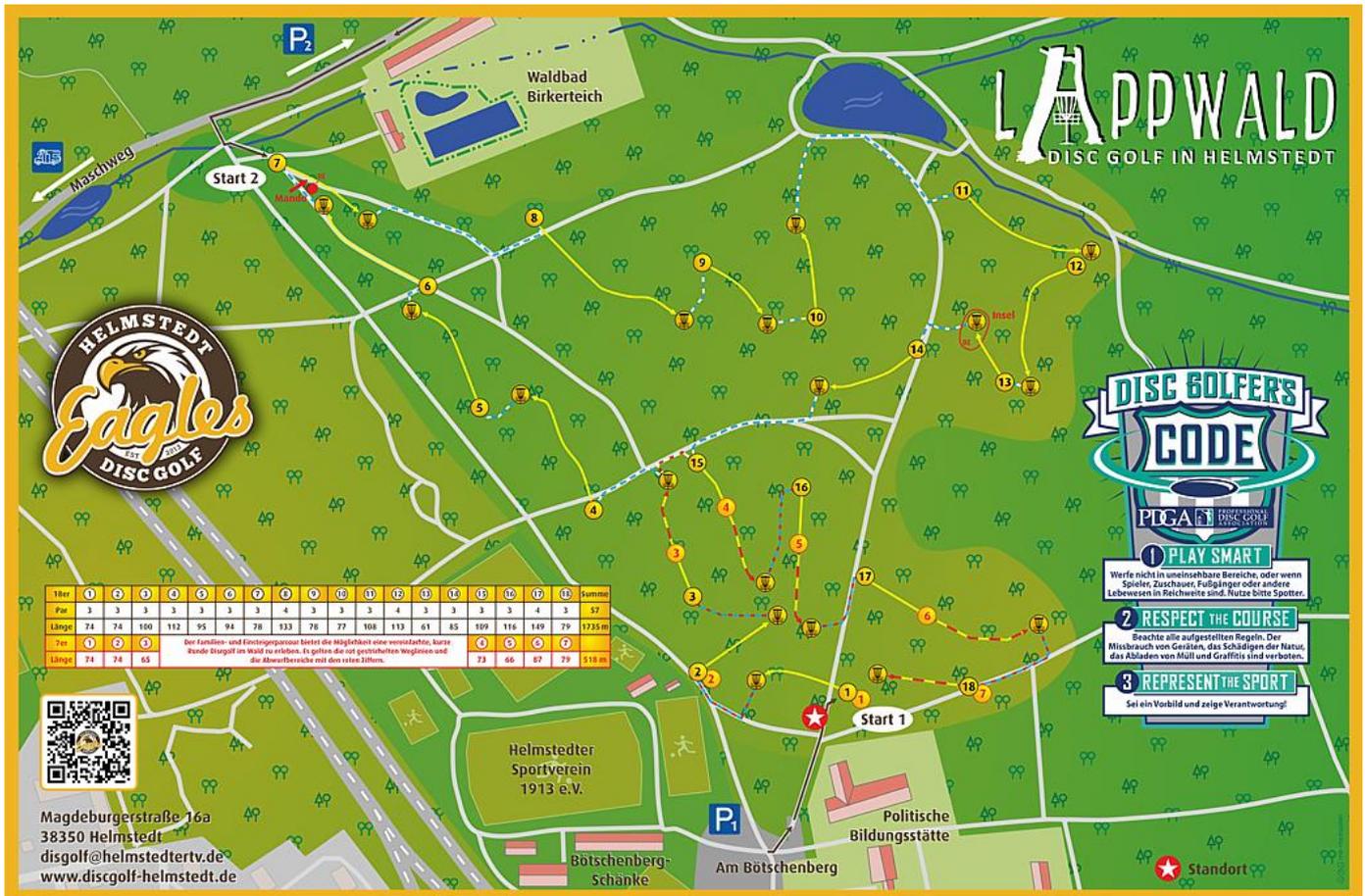
Parken:

Parkplatz am Helmstedter Tennisverein,
Magdeburger Tor 16A, 38350 Helmstedt

Besonderheiten:

- (11) OB: Rechts der Weg und dahinter
- (12) OB: links der Weg und dahinter

Lappwald Böttschenberg



Parken:

Parkplatz am Helmstedter Sportverein,
Am Böttschenberg 2, 38350 Helmstedt

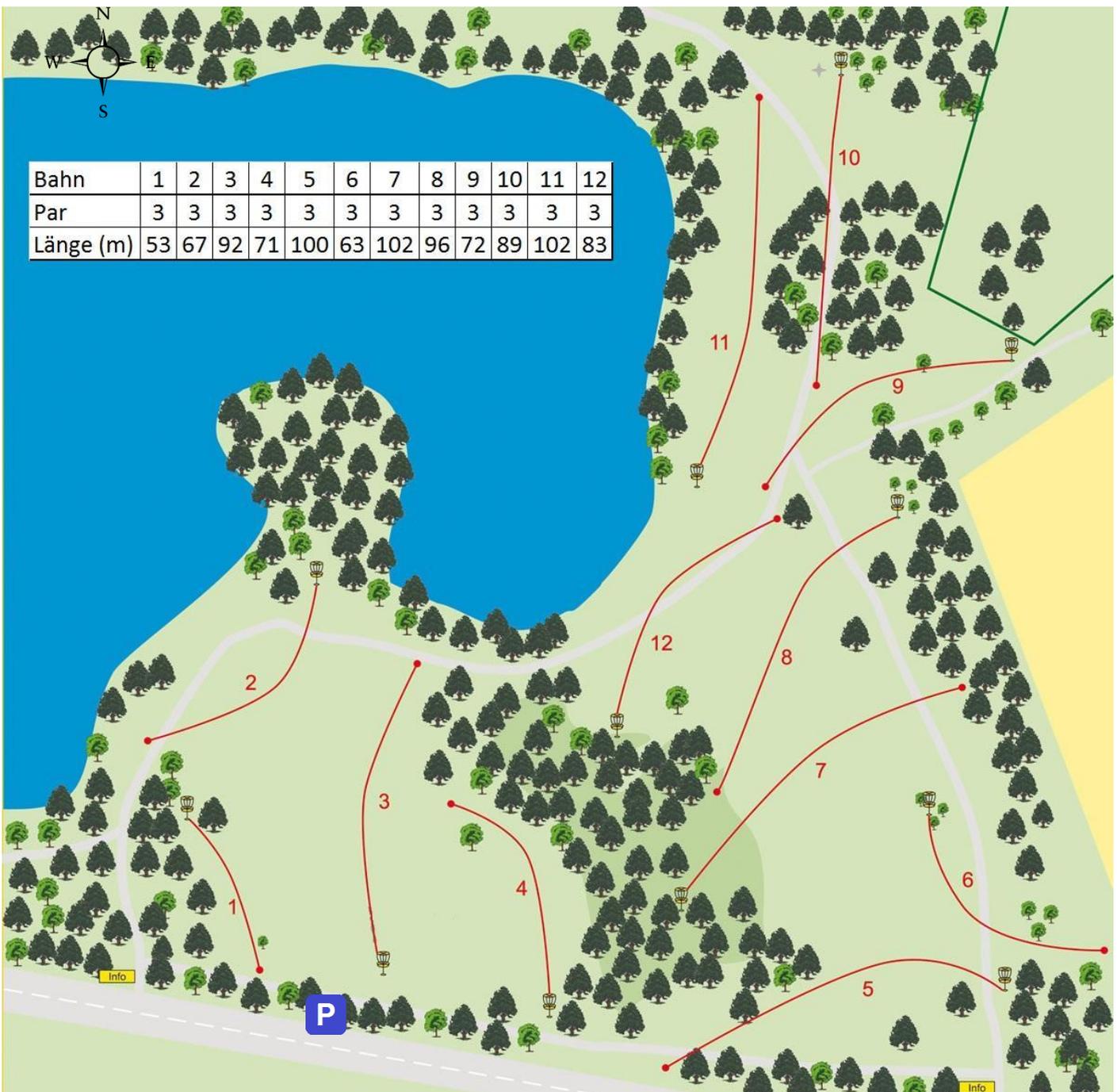
Besonderheiten:

- Bahn 7: Mando links umspielen, bei Verfehlen zur Dropzone mit Strafwurf
- Bahn 13: Insel, bei Verfehlen zur Dropzone mit Strafwurf

Ein paar Empfehlungen, um das Scheibenverlustrisiko zu minimieren:

- Spotten
- Nicht bei Dämmerung spielen
- Scheiben mit geeigneter Farbe verwenden

Peine Heywood-Park



Parken:

Eschenstraße, am Straßenrand
Eschenstraße 33, 31224 Peine

Besonderheiten: keine

Lengede Seilbahnberg



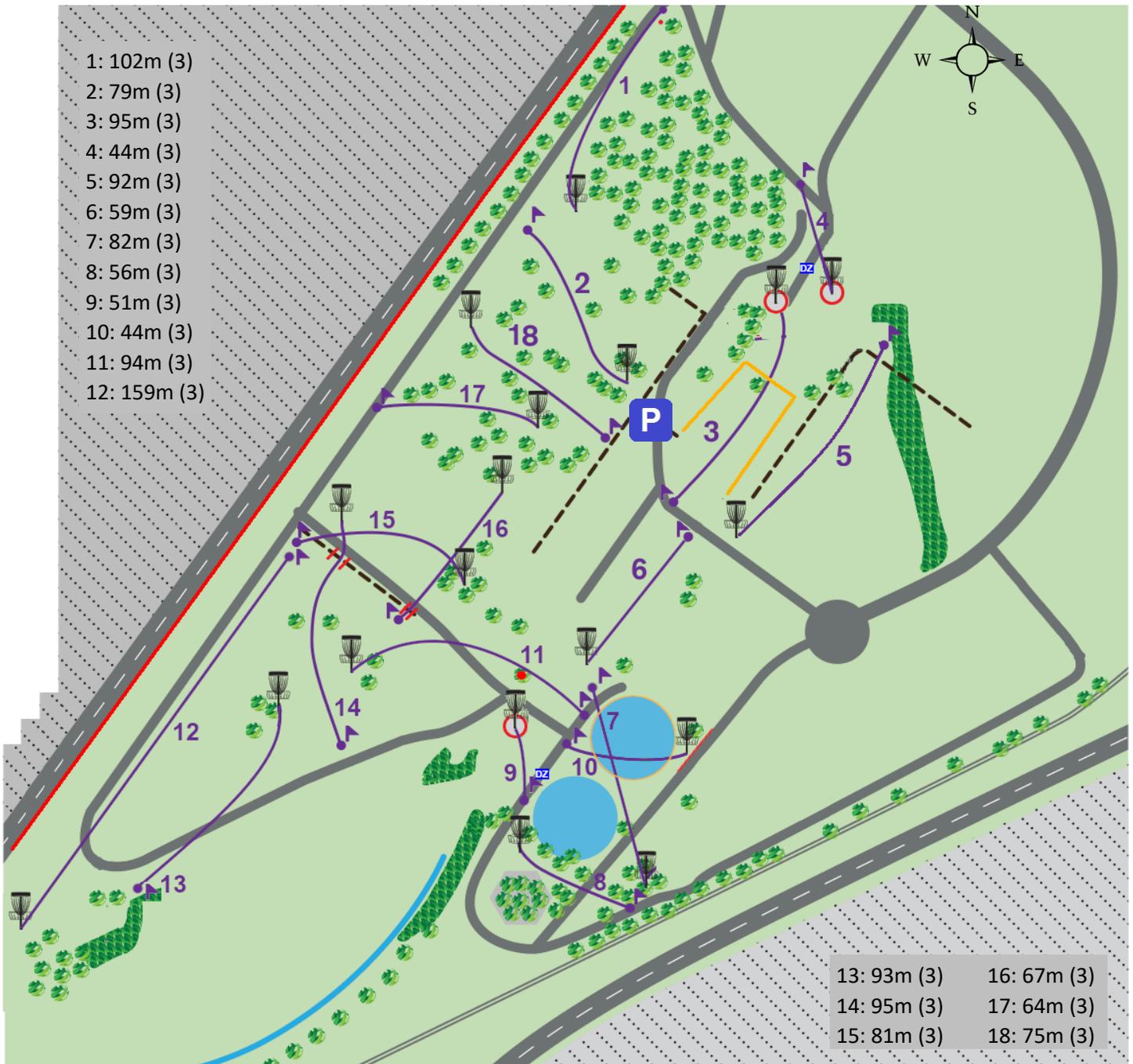
Parcken:

Direkt am Park - Vallstedter Weg
Vallstedter Weg 128, 38268 Lengede

Besonderheiten:

- (1) Mando, Baum rechts umspielen
- (4) Mando: Durch beide Bäume spielen
- (5) Insel: Am Boden durch Steine gekennzeichnet. Dropzone ca. 17m vor dem Korb (ist markiert)
- (7) Mando: Baum am Ende der Wiese LINKS umspielen – ist markiert (auf Kursplan steht rechts, das ist falsch)
Der Baum in der Mitte hat keine Bedeutung.

Ilsede Hüttengelände



Parken: Direkt beim Wasserturm
 Zum Wasserturm 34, 31241 Ilsede

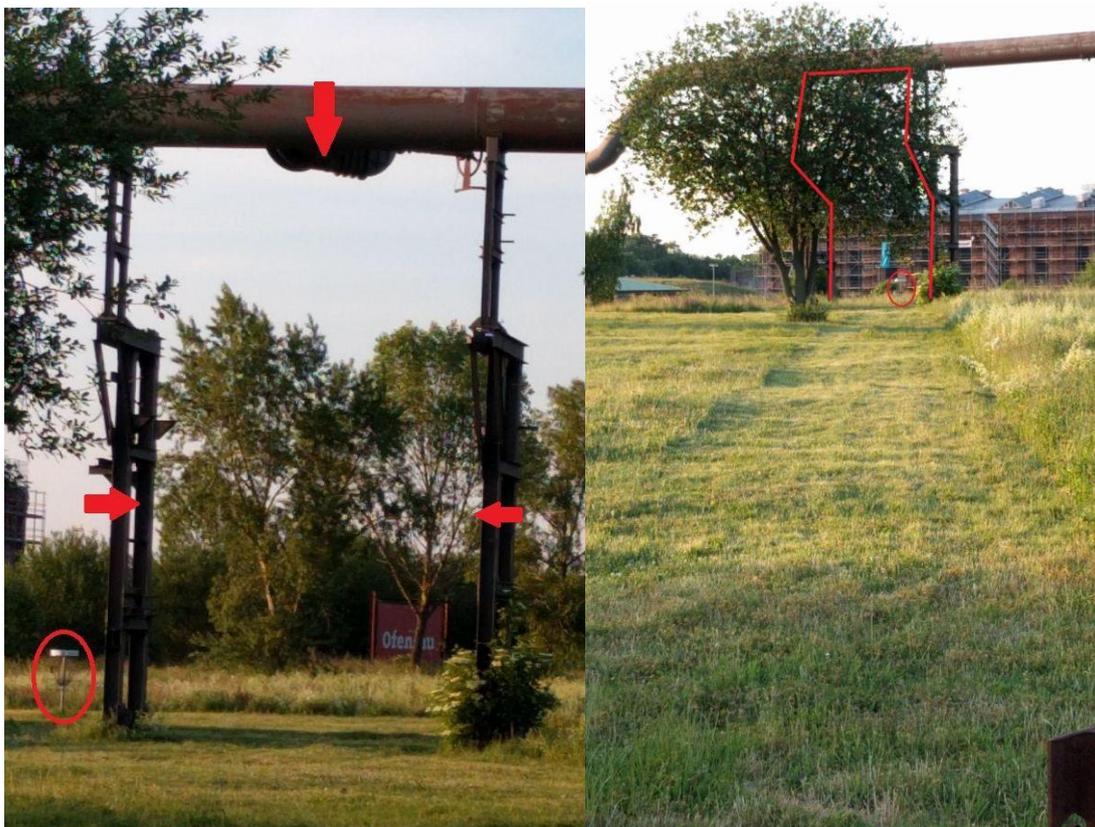
Besonderheiten:

- (1) Mandobaum vorne rechts umspielen (markiert)
- (3) „Insel“-Bahn: Fairway ist begrenzt durch eine Steinmauer links, sowie links und vorne von einer Linie aus Steinen im Boden. Alles außerhalb des Fairways (außer die Insel) ist Hazard (In Lage weiterspielen mit Strafwurf).
- (4) Inselbahn, Begrenzung durch Steinring (innerer Rand). Abwurf nach hinten gerückt (im Vergleich zum alten Layout).

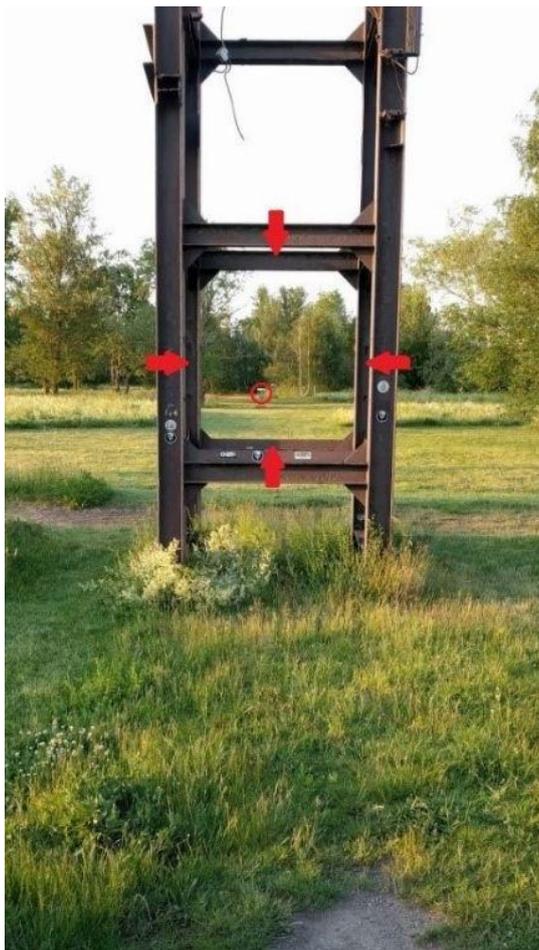
Dropzone unterhalb des Abwurfs vor dem Graben:



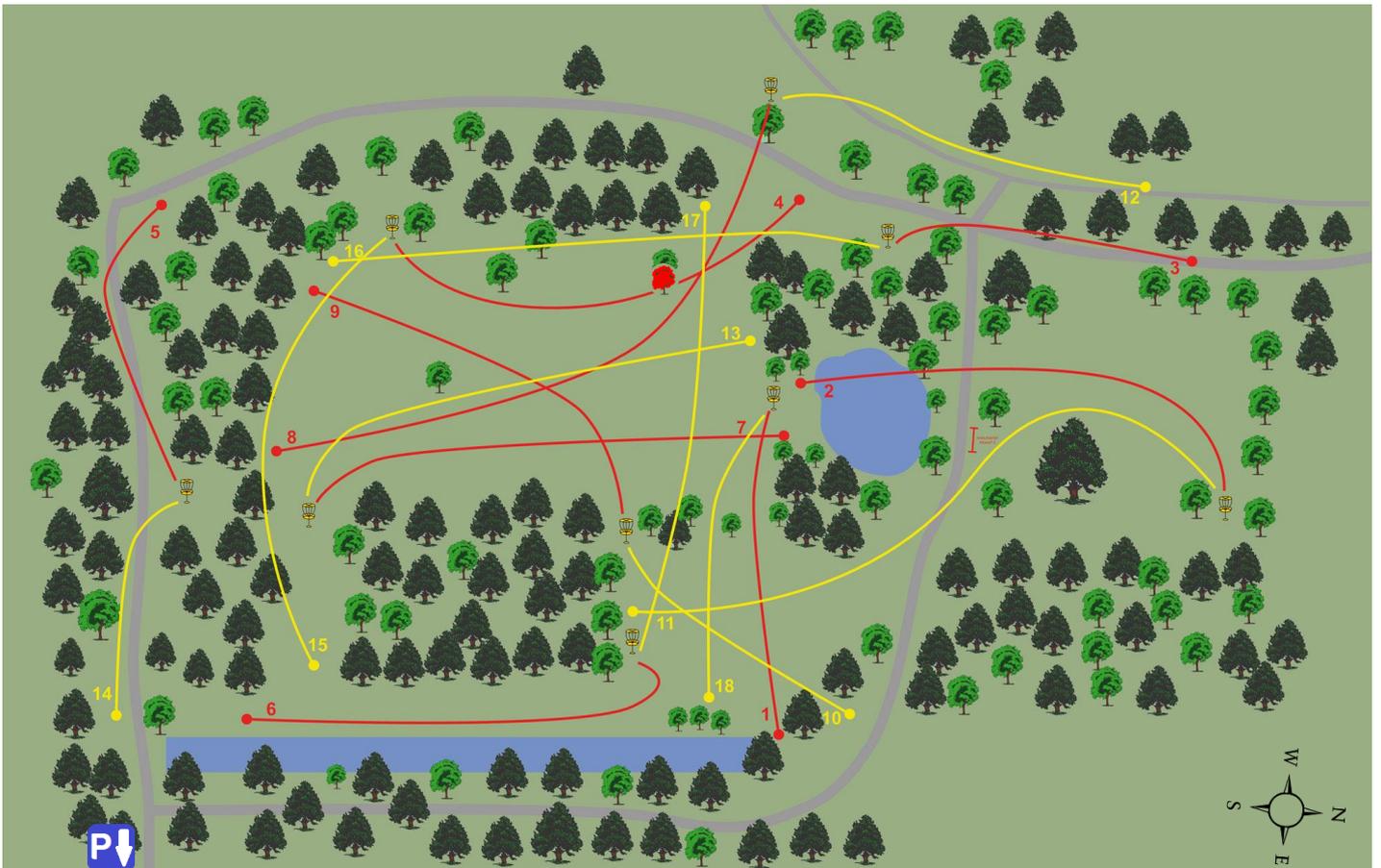
- (5) Geändert zum Vorjahr(!): Nicht mehr durch das Triple Mando sondern gerade zu Abwurf 6
- (9) Inselbahn, Begrenzung durch roten Faden und Geländer links. Dropzone auf dem Weg.
- (10) OB ab Straße und dahinter. Wasserbecken Hazard (In Lage weiterspielen mit Strafwurf). Wasser im Becken ist casual: Relief in Linie zum Korb nach hinten (trotzdem Hazard)
- (11) Mando: Baum rechts umspielen
- (12) OB Hauptstraße rechts und dahinter.
- (13) Abwurf vor (!) der Empore (geändert zum Vorjahr)
- (14) Mando: Durch die beiden eng zusammenstehenden Pfeiler:



- (16) Mando: Die Öffnung auf Kopfhöhe durchspielen (Mando gilt nur für die vorderen Stahlträger).



Wolfenbüttel Gutspark



Bahn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Par	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
Länge (m)	71	89	69	71	82	96	101	121	78	67	129	66	103	68	118	84	104	73

Parken: Am Park – Neindorfer Str.

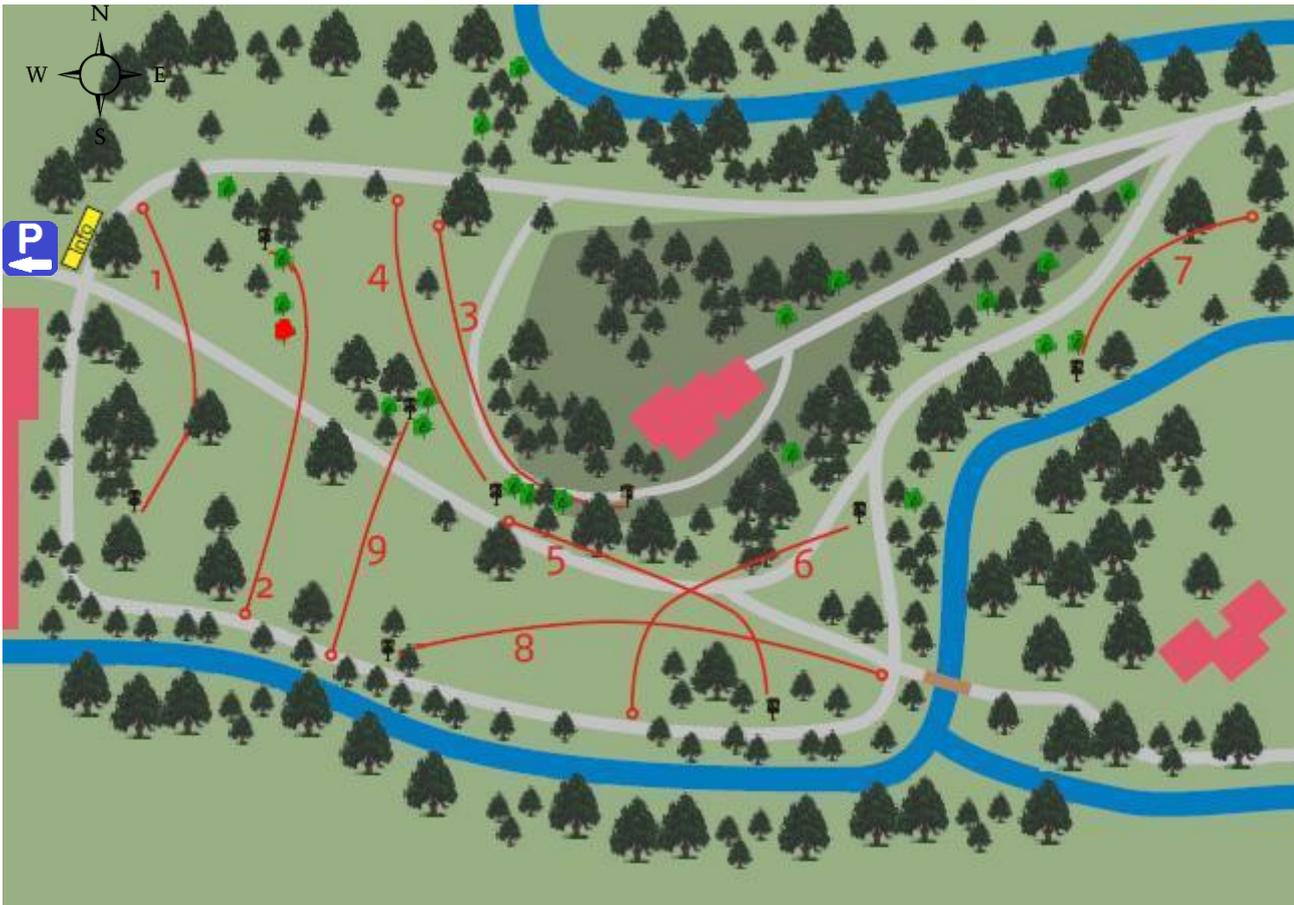
Neindorfer Straße 9, 38300 Wolfenbüttel

Besonderheiten:

- (4) Mando: Apfelbaum links umspielen



Wolfenbüttel Seeliger Park



Bahn	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Par	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Länge (m)	81	103	74	75	79	87	68	118	66

Parken:

Am Jugendgästehaus

Am Seeligerpark 1, 38304 Wolfenbüttel

Besonderheiten:

- (2) Mando: Erster Baum hinter dem Weg muss rechts umspielt werden.