

# CADDYBOOK

## Sängerstadt Spring Challenge



Bürgerheide Finsterwalde

15.04.2023



## SCHÖN, DASS DU DA BIST!

Die N8fiwa Discgonauts heißen Dich ganz herzlich zur zweiten Sängerstadt Spring Challenge in Finsterwalde willkommen.

Wir wünschen Dir zwei spannende Runden in toller Atmosphäre mit einem fantastischen Wettkampf auf unserem leicht angepassten Hauskurs.

Wir freuen uns darauf, Dich in unserem Vereinsgarten begrüßen zu dürfen und ein paar schöne Stunden miteinander zu verbringen.

Viel Erfolg beim Turnier!

## ABLAUF

Registrierung, Players Meeting, Mittag und Ehrung der Sieger und Siegerinnen finden im Discgonauts Hauptquartier (Vereinsgarten) in der Nähe von Korb 4 statt!

### Freitag – 14.04.2023

ab 14.00 Uhr	Training (Kurs komplett vorbereitet)
14.00 – 18.00 Uhr	Registrierung

### Samstag – 15.04.2023

08.00 - 09.00 Uhr	Registrierung
09.00 Uhr	Players Meeting
09.30 Uhr	Start Runde 1
12.30 – 13.30 Uhr	Mittagspause
13.30 Uhr	Players Meeting (kurz & knapp)
14.00 Uhr	Start Runde 2
17.00 Uhr	Ehrung der Sieger und Siegerinnen

# INFOS

Auf dem gesamten Kurs herrscht striktes Rauchverbot!

## Kontakt

Darius Schulz – TD  
015223362103  
dariusschulz96@gmail.com

Christoph Zickert – Co-TD  
015223105349

## Ace-Pool

1€ p.P., Runden 1+2, ggf. Splittung

## Stechen

Um Platz 1, Sudden Death: Bahn 1, 2, 3,  
dann CTP Bahn 5

**Erste Hilfe** - Erste-Hilfe Kasten im Vereinsheim (an Bahn 4)

**Apotheke** - Engel Apotheke  
August-Bebel-Straße 2, 03238 Finsterwalde

**Krankenhaus** - Elbe-Elster Klinikum Finsterwalde  
Kirchhainer Str. 38 a, 03238 Finsterwalde

**Toiletten** - Spielplatz (Bahn 11), Hauptquartier (Bahn 4), Stadion des Friedens - inkl. Duschen am Sa. 7-18 Uhr (Bahn 7), Tierpark (Bahn 2)

## Parkplatz

Am Stadion/Brunnenstraße – Nähe Vereinsheim/Bahn 4  
Forstraße – Nähe Bahn 11  
Parkplatz Tuchmacherstraße – 5 min Fußweg zum Kurs

## Verpflegung

Wasser wird im Hauptquartier gestellt, andere Getränke gibt's zu kaufen  
Mittag gegen Voranmeldung im Hauptquartier

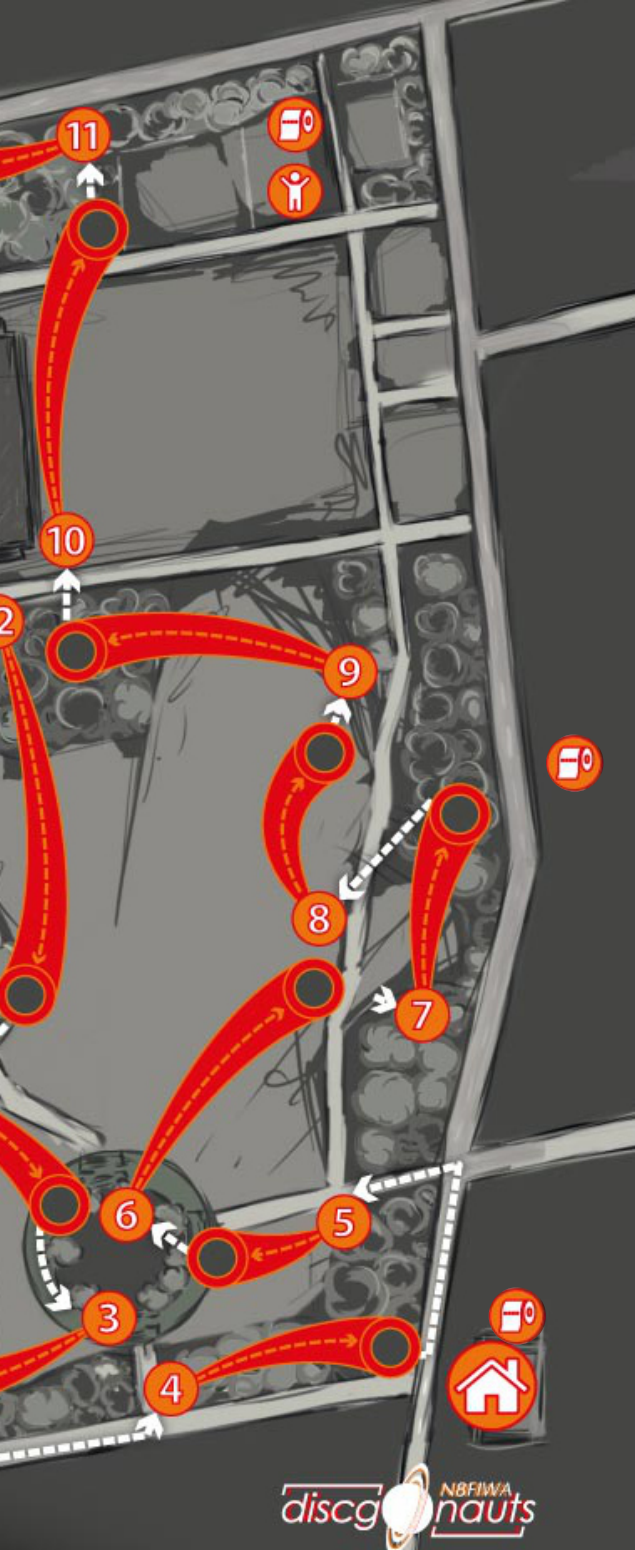
**Alle weiteren Infos findet Ihr auf der [Turnier-Website](#)**



-  Spielplatz
-  Toiletten
-  Kiosk
-  Hauptquartier
-  Bahnnummer mit Abwurfpunkt
-  Zielkorb
-  Weg zum nächsten Abwurfpunkt
-  Weg zur Bahn 13 und den Waldbahnen

# TIERPARK FINSTERWALDE





## Allgemeine Hinweise

Nehmt während des gesamten Spiels Rücksicht auf weitere Personen (MitspielerInnen genauso wie Unbeteiligte), Flora, Fauna und mögliche Gegenstände.

Es wird nur dann geworfen, wenn sich nichts und niemand auf der Bahn befindet. Wenn nicht ganz sicher ist, dass nichts passieren kann, wirf lieber noch nicht!

## Sanitäres:

Toiletten befinden sich im Bereich des öffentlichen Spielplatzes in der Nähe der Bahn 11, sowie den Toiletten im örtlichen Tierpark an Bahn 2 bzw. dem Weg von Bahn 12 zu Bahn 13.

+ Stadion des Friedens (Bahn 7) & Hauptquartier (Bahn 4)

## Brandschutz:

Es herrscht striktes Rauchverbot auf dem gesamten Kurs!



Eine Übersicht zu allen Regeln findet Ihr auf der Webseite des PDGA

discgonauts  
NBFWA

# BAHN 1

Par: 3

Länge: 93 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg links neben der Bahn – Spotten erforderlich! Mandatory beachten!

### OB

Rad- und Fußweg



# BAHN 2

Par: 3

Länge: 126 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg links neben der Bahn. Bitte die Parkbänke beachten!

## ACHTUNG!

Auf der rechten Seite erwartet Euch äußerst ungemütliches Gestrüpp!

## OB

ab Rad- und Fußweg

Ausgang



OB

2

N

# BAHN 3

Par: 3

Länge: 103 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Dichtes Gestrüpp auf der rechten Seite

Ausgang  
←





# BAHN 4

Par: 3

Länge: 103 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

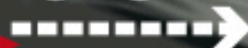
Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg rechts neben der Bahn und oberhalb der Bahn.

### OB

Rad- und Fußweg

OB

Ausgang



OB

4

N

# BAHN 5

Par: 3

Länge: 52 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg rechts neben der Bahn.

## INSELBAHN

Begrenzung der Insel (die Steine der Inselumrandung sind bereits OB)

## OB

Bei nicht Erreichen der Insel vom Tee wird mit einem Strafwurf von der Drop Zone weitergespielt. Alle nachfolgenden Würfe von der Drop Zone oder der Insel erfolgen nach den normalen OB-Regeln.

Ausgang

Dropzone

5



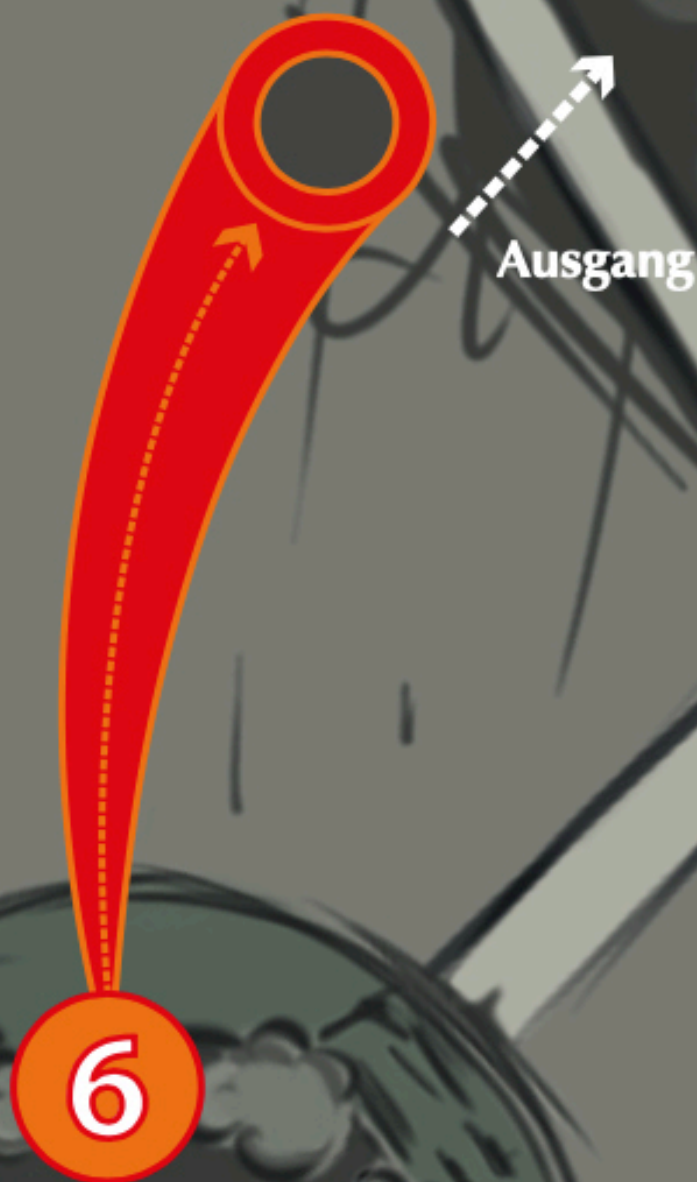
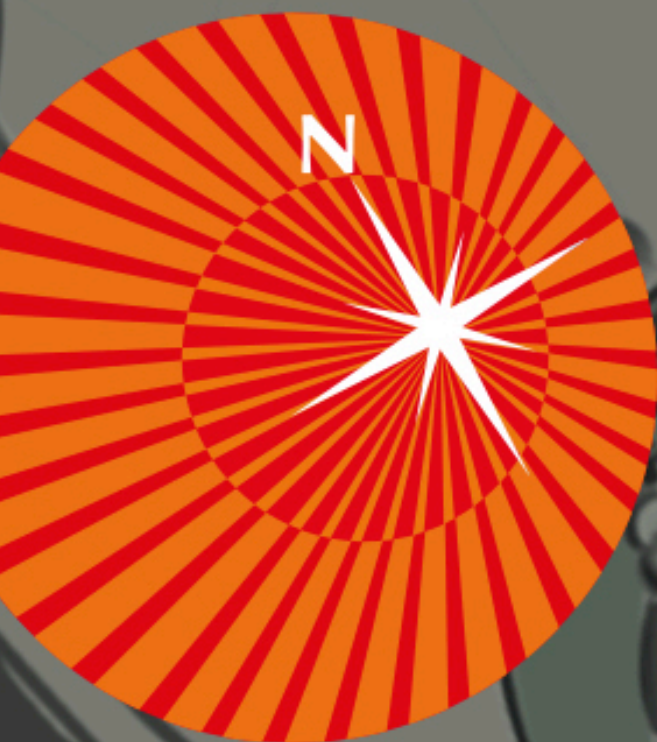
# BAHN 6

Par: 3

Länge: 109 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Radfahrer- und Fußgängerverkehr auf dem Gehweg rechts neben der Bahn und hinter dem Korb.



# BAHN 7

Par: 3

Länge: 73 Meter

## BESONDERHEITEN

Auf der Bahn befindet sich ein kleiner aufgeschütteter Wall.

Ausgang



Kleiner  
Wall



# BAHN 8

Par: 3  
Länge: 67 Meter

## BESONDERHEITEN

Rechts neben dem Abwurf befindet sich ein kleines dichtes Wäldchen. Schaut bitte ob jemand auf der Wiese liegt bevor Ihr abwerft.

## OB

HAZARD RULE: Wiese links neben der Bahn. Der Bereich ist markiert.

HAZARD



Ausgang



# BAHN 9

Par: 3

Länge: 124 Meter

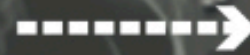
## BESONDERHEITEN

Tief hängende Äste am Eingang zum Wäldchen.

## OB

Weg rechts neben der Bahn

Ausgang



OB

9

N

# BAHN 10

Par: 3

Länge: 120 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

ACHTUNG: die Bahn kreuzt einen Rad- und Fußgängerweg! Unbedingt spotten!

## OB

Der die Bahn kreuzende Fuß- und Radweg ist OB

Ausgang

OB

10



# BAHN 11

Par: 3

Länge: 77 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

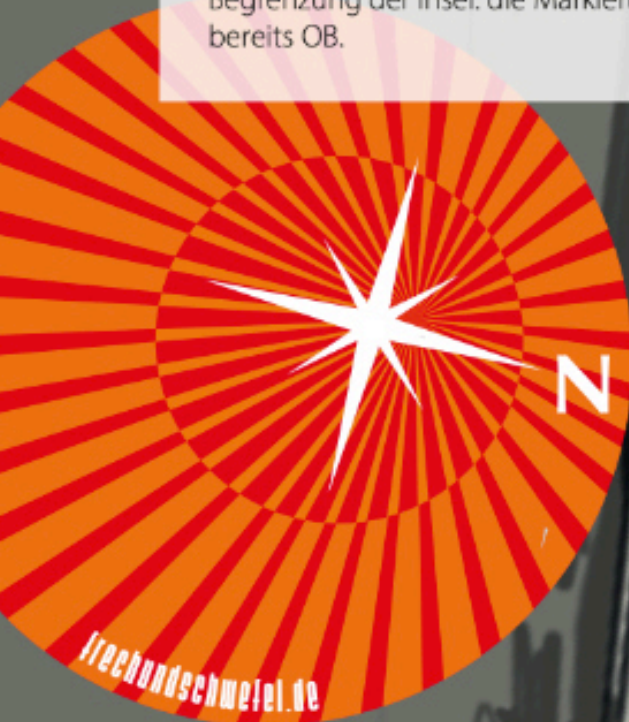
Ein Radweg und Fußgänger queren die Bahn – Spotten erforderlich! Bitte vergewissert Euch, dass die Bahn frei ist!

## BESONDERHEITEN

Inselbahn: die Insel ist mit einer Markierung gekennzeichnet.

## OB

Begrenzung der Insel: die Markierung ist bereits OB.



Bahn 11 - Insel: Ein Wurf vom Tee muss auf der Insel zur Ruhe kommen, um auf der Insel markiert werden zu können. Würfe vom Tee, die nicht auf der Insel zur Ruhe kommen, müssen mit einem Strafwurf von der Drop Zone weiterspielt werden. Alle nachfolgenden Würfe von der Drop Zone oder der Insel erfolgen nach den normalen OB-Regeln.



# BAHN 12

Par: 4

Länge: 149 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Hinter dem Korb befindet sich ein Rad- und Fußgängerweg.

### OB

Ab Fußgänger- und Radweg hinter dem Korb

OB

Ausgang

12



# BAHN 13

Par: 3

Länge: 77 Meter

Ausgang

13

N

frechandschmelz.de

# BAHN 14

Par: 3  
Länge: 70 Meter

## BESONDERHEITEN

Rechts neben der Bahn befindet sich der Tierpark mit Besucherverkehr. Eine Disc, die im Bereich des Tierparks landet, kann nach der Runde dort abgeholt werden. Klettert auf keinen Fall über den Zaun, um die Disc zu holen.

## OB

Die OB-Linie ist durch den Zaun des Tierparks gekennzeichnet. Es gelten normale OB-Regeln. Bereich ist markiert.

Ausgang

OB

14

N

[freundschafter.de](http://freundschafter.de)

# BAHN 15

Par: 4

Länge: 152 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Etwa auf der Hälfte kreuzt ein Weg mit möglichem Fußgängerverkehr die Bahn.



# BAHN 16

Par: 4

Länge: 139 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Der vorherige Flight muss ein Stück auf der Bahn zurück laufen. Wartet, bis die Spieler die Bahn verlassen haben.

### OB

Kennzeichnung durch den Handlauf

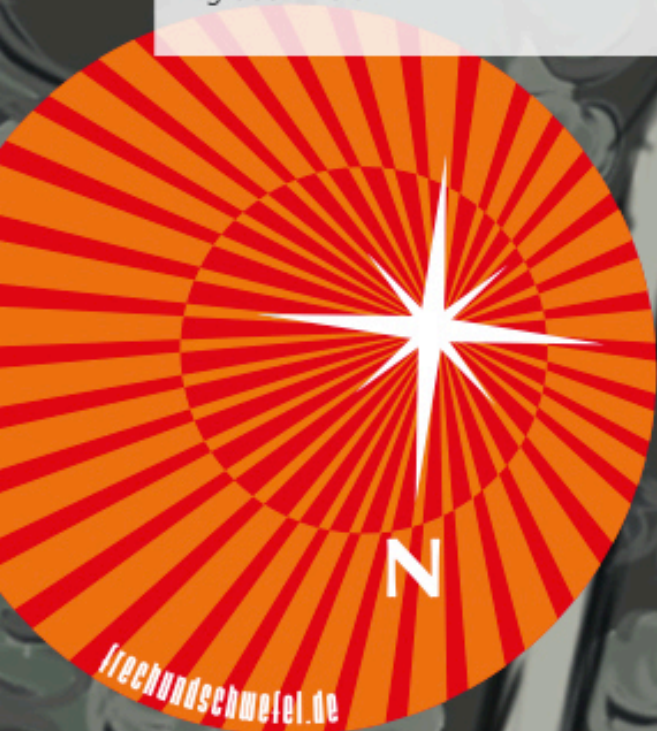
### Mandatory

Links umspielen. Kennzeichnung durch großen Pfeil.

HANDLAUF

Dropzone

16



# BAHN 17

Par: 3

Länge: 77 Meter



# BAHN 18

Par: 3

Länge: 79 Meter

## GEFAHRENBEREICHE

Auf der linken Seite der Bahn befindet sich ein Weg mit viel Fußgängerverkehr. Hier sollte gespottet werden.

## MANDATORY

Das Mandatory ist rechts zu passieren.



# NOTIZEN

