

Leitfaden für Parcours-Vorbereitung und -aufbau

Zu einer gelungenen Disc Golf Veranstaltung gehört ein gewissenhaft vorbereiteter Parcours, welcher fair und abwechslungsreich ist, sowie den Anforderungen des Zielpublikums entspricht. Schlampigkeiten und/oder Versäumnisse im Aufbau sorgen unweigerlich für Diskussionen und Unmut unter den Teilnehmer:innen. Für den verantwortlichen TD bedeutet eine Konfrontation mit diesem Thema unnötigen Stress.

Folgend werden Empfehlungen und Hilfestellungen beschrieben, die man beim Planen und Aufbau eines Turnierparcours anwenden kann:

Tees

Die Idealvorstellung ist ein Fixparcours mit fest installierten Tees, entweder betoniert (mit "Besenstrich" versehen) oder wie zumeist üblich mit hochwertigen Kunstgrasmatten ausgestattet (auf verdichteten Straßenschotter genagelt/geschraubt, zusätzlich mit Holzrahmen versehen, oder komplette Holzpodeste als Unterbau.

Steht kein Fixparcours zur Verfügung, wird ein sogenannter "Pop Up Parcours" für die Veranstaltung aufgebaut und vorbereitet.

(Natur)Tees auf Gras sind nicht zu empfehlen. Wenn es regnet, werden diese unweigerlich matschig und somit rutschig (Verletzungsgefahr).

Asphalt, Beton, feste Schotterstraße: z.B. vorne markiert mit einem (Kreide- bzw. Forstspray). Minimalanforderung: die beiden vorderen Ecken markieren.

Kunstgrasmatten:

Ein schräger und/oder holpriger Untergrund sollte begradigt und geglättet werden. Ist der Untergrund sehr weich: (Straßen)Schotter auftragen und stampfen/rütteln empfohlen.

Ideal sind qualitativ hochwertige, für Sportaktivitäten entwickelte Kunstgrasmatten, Graslänge eher kurz. Längere Gräser legen sich nach vorne und können speziell bei Nässe sehr rutschig sein.

Billige Filzmatten nur im Notfall verwenden, die geben unter den Füßen nach. Zudem werden sie ziemlich schnell kaputt.

Für Pop-Up-Turniere: Matten rundum fixieren, mit längeren Nägeln odereSchrauben ($\geq 160\text{mm}$) sowie breiten Karosseriescheiben, Abstand $\sim \frac{1}{2}$ bis $\frac{3}{4}$ m, vorne und hinten 3 bis 4 Nägel.

Breite: 1,33m bis 1,5m ist ausreichend. 2m-Breite = Bonus. Die PDGA gibt eine Breite von 2 m als Wunsch vor.

Länge: individuell entsprechend der Bahnlänge (nötiger Anlauf), kann zwischen 2m und 4m variieren. 3m bis 3,5m reicht für kürzere par3-Bahnen oft aus. Die PDGA gibt eine Länge von 4 m als Wunsch vor.

Die Tees können vom Veranstalter mittels Markierung (z.B. Spray) verbreitert werden, z.B. wenn ein Tee sich als besonders rutschig erweist (glattes Beton-Tee, ...).

Spezialtipp: bei einer sehr engen Bahn z.B. durch eine Waldschneise – vor allem dann, wenn der Beginn der Engstelle sehr nahe ist - sollte das Tee extra breit gestaltet werden (~2m). Warum? □ Rechts- u. Linkshänder sollen die Scheibe etwa in der Tee-Mitte abwerfen können, dafür benötigt man für den Anlauf individuell links und rechts Platz. In den Sicherheitsvorgaben für Verbandsturniere ist vorgegeben, dass von jedem Punkt am Teepad 1,5m Sicherheitsabstand einzuhalten sind.

OB (Out of Bounds)

Wichtig sind klare Verhältnisse, die möglichst keine Diskussionen zulassen.

Möglichkeiten sind:

- Schnüre bzw. dünne Seile: gut sichtbare verwenden (kein rot - da Rot-Grün-Sehschwächen), befestigen mit Nägeln, Schrauben oder Pflöcken.

Falls Pflöcke verwendet werden □ Schnur auf der Innenseite (Richtung Fairway) verlegen.

Falls die Schnüre mit Nägeln fixiert werden: kleine Fahnen können helfen, die Linien zu erkennen.

Die Schnur sollte niemals Abstand zum Boden haben, ansonsten sind Diskussionen vorprogrammiert.

Schnüre / dünne Seile bieten perfekte OB-Linien, bedeuten jedoch anstrengende Arbeit.

Als eine Möglichkeit für verwendete Schnüre haben sich Expanderschnüre mit Gummiseele herausgestellt. Diese sind beispielsweise hier erhältlich:

<https://www.schnurhaus-onlineshop.de/>

- Zaun: Am besten immer die Zaunpfosten als Markierung nehmen. Der Zaunpfosten selbst ist OB, die OB-Grenze ist immer die bodennahe Innenseite des Pfostens (Richtung Fairway).

- Pflöcke: Zumeist werden zugespitzte Holzpflocke eingeschlagen, idealerweise gut sichtbar bemalt, z.B. weiß (gerne verwendet in Skandinavien).

Abstand: üblicherweise 7 bis 10m.

Die alleinige Verwendung von Pflöcken ohne Schnur ist grundsätzlich ausreichend. Die Gruppe entscheidet in knappen Situationen.

Der Pflock selbst ist OB, die OB-Grenze ist immer die Innenseite des Pflocks (Richtung Fairway).

Ist das Gelände hügelig, ist unbedingt darauf zu achten, dass sich zwischen zwei Pflöcken keine Erhebung befindet.

Es gibt TDs, die den Flights Schnüre mitgeben oder Schnüre bei OBs platzieren, um bei knappen Entscheidungen diese zwischen zwei Pflöcken spannen zu können.

- Spray-Linien: sieht man öfters bei Pro-Turnieren in den USA. Der Verfasser dieser Zeilen sieht das kritisch. Erstens bezüglich der Umwelt und zweitens sind diese Linien nicht exakt genug. Hier kann es zu unmarkiertem Gras in der gesprühten Linie kommen, das dann für Diskussionen sorgt.

Mandatory

Als Mandatory werden zumeist Bäume oder Masten verwendet.

Man sollte einen guten Einblick haben, um einen verfehlten Wurf eindeutig erkennen zu können.

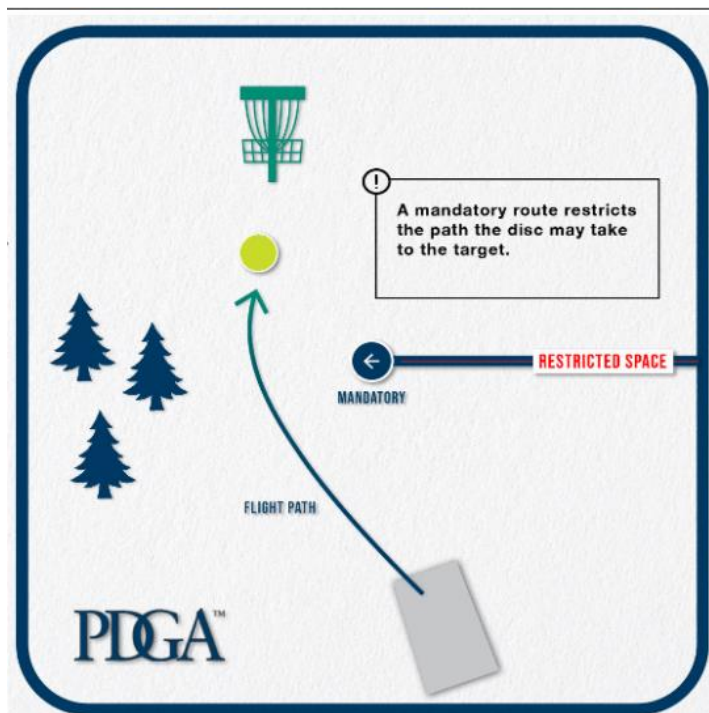
Sehr dünne Bäume oder Masten in größerer Entfernung sind hinsichtlich Erkennbarkeit problematisch.

Zu niedrige Mandatories (Masten, ...) sind besonders kritisch, wenn hohe Würfe angewendet werden (können).

Bäume mit dicht bewachsenen Ästen (Baumstamm nicht erkennbar) sind zu vermeiden.

Bäume mit mehreren verzweigten, ähnlich dicken Stämmen sind klar zu markieren, eventuell eine Zusatzskizze (Foto, ...) beim Tee Sign anbringen.

Wichtig: Mando-Linie markieren, welche die "restricted space" definiert



Möglichkeiten, eine Mando-Linie zu definieren:

- > Schnur/Seil spannen unmittelbar vom Mandatory weg; wenige Meter Länge reichen aus.
- > zwei Pflöcke: ein Pflöck unmittelbar beim Mandatory, der zweite Pflöck in ein paar wenigen Metern Abstand.

Egal wie die Mando-Linie markiert wird, die Schnur sollte hinter dem Mando angebracht und nicht um das Mando geführt werden. Wird diese um das Mando geführt, so ist ein Mando-Treffer ein Mando-Miss.

Die "Drop Zone" wird üblicherweise neben dem Mandatory etwa 2 bis 3 m entfernt platziert, markiert mit Spray, zwei Pflöcken, einer gespannten Schnur bzw. einem dünnen Seil, oder einer Kunstgrasmatte.

Eine alternative Position weiter weg vom Mandatory ist erlaubt, hilfreich ist ein eigenes Schild. Wird die Dropzone, warum auch immer, mehr als 10 m vom Mando entfernt markiert, ist ein "Wavier" - eine Sondergenehmigung der PDGA - einzuholen. Mehr Informationen hierzu findest du unter dem Punkt Wavier.

Tee Signs:

Tee Signs sollten alle relevanten Informationen klar erkennbar zeigen. Dem Veranstalter wird diesbezüglich viel Spielraum zugestanden, von einfachen bis "künstlerisch wertvollen" Varianten ist vieles möglich.

Mindestanforderung

- Bahnnummer
- Fairway, designed (Tee, Fairway, Korb) und/oder als Pfeil dargestellt
- Distanz [m]
- Vorgabe: PAR
- OB-Bereiche, Mandatories, Drop-Zones
- Notiz, falls erforderlich
- Sonderregeln wenn notwendig

Weitere Möglichkeiten

- Höhenangabe +/-
- Höhenprofil
- eigene Distanzangaben im Fairway besonders bei par4- und par5-Bahnen, z.b. zu einem markanten Baum oder zum Mando
- ...

Bei Pop-Up-Parcours werden gedruckte Tee Signs zumeist laminiert, üblicherweise im A4-Format.

Körbe:

Man sollte sich bemühen, die Körbe stabil und vertikal zu platzieren/installieren. Schiefe Körbe fallen auf, sorgen für Unmut und ein schlampiges Image. Dies kann sehr gut durch Erdschrauben mit 3 Stellschrauben korrigiert werden. Sollten rein temporäre Körbe auf mobilen Standfüßen verwendet werden, empfehlen sich Keile mit kleinen Stufen, um die Körbe geradezustellen. Hier sind U-förmige Haken zu empfehlen, um den Korb zu fixieren. Eine Wasserwaage wird nicht benötigt, da man sich am unteren, die Ketten haltenden Ring orientieren kann. Kann dieser frei schwingen und liegt nicht an der Stange an, ist der Korb perfekt ausgerichtet.

Durchaus beliebt sind Körbe in erhöhter Position, entweder mittels einer längeren Stange bzw. einer Verlängerung bewerkstelligt oder auf einem Podest platziert. Ein bis zwei Körbe derart aufgestellt, sorgen für Abwechslung und werden nicht als übertrieben aufgefasst.

10-Meter Kreise

Es hat sich zunehmend eingebürgert, 10-Meter-Kreise um die Körbe zu ziehen, um klar ersichtlich zu machen, ob ein Step- bzw. Jump-Putt möglich ist oder nicht. Dies wird meist mittels kleiner Fahnen oder Kreidespray oder sogenannter "Groundmarker" durchgeführt.

Um Kreidefarbe zu sparen, sind gestrichelte Linien ausreichend.

Gefahren am Kurs

Es ist sehr zu empfehlen, Gefahren am Kurs anzusprechen, am Tee Sign zu vermerken, am besten aber mittels gut angewandter Regeln aus dem Spiel zu nehmen.

Hier einige Beispiele und mögliche Lösungen:

Stacheldraht-/Elektrozaun - 2 Meter Relief um den Zaun

Abhang /Steile Abgründe oder Löcher - großzügig als OB markieren

Gefährlicher Baum - am Besten entfernen, oder großräumig absperren und als OB Markieren

Straßen, Gleise, usw. - großräumig als OB markieren

Wavier-Pflichten

Wavier sind immer dann notwendig, wenn eine Spielvorgabe nicht den aktuellen PDGA Regeln entspricht oder der Spieler bei seinen Auswahlmöglichkeiten eingeschränkt wird.

Hier eine Liste von wavierpflichtigen Regeln an deinem Kurs (stellt keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Richtigkeit):

- ✚ Abwurf aus OB

- ✚ Dropzone im OB
- ✚ OB Island
- ✚ Forced Drop Zones - wo von der Drop Zone geworfen werden muss, obwohl z.B. die OB-Regel angewandt werden könnte
- ✚ Bunker Regel - wird normalerweise nicht mehr gestattet
- ✚ DZ für Mando mehr als 10 m vom Mando entfernt
- ✚ mehr als 16,5m (55 Feet) OB das unbedingt überworfen werden muss, benötigt eine Drop Zone (keine Regel, aber von PDGA Europe so gehandhabt)

Bahndesign

Bahndesign ist ein sehr individuelles Thema, man wird niemals alle TeilnehmerInnen zufriedenstellen.

Folgende Empfehlungen können dir helfen, ein gutes Design zu schaffen:

Denke über deine Zielgruppe nach: Wer kommt zum Turnier, wie ist der Kenntnisstand, sind die Aufgaben machbar?

Denke unbedingt an die Linkshänder! - Im besten Fall ist der Kurs ausgewogen. Auch wenn das fallweise anders behauptet wird: eine Leftie Backhand fliegt anders als ein Righty Sidearm, usw. ...

Erstelle möglichst abwechslungsreiche Bahnen:

Hier gibt es 2 Philosophien: entweder du versuchst mit Bahnen spezifische Würfe zu forcieren, oder du versuchst mehrere Wege offenzulassen.

Entscheidend ist, dass es nicht für jede Bahn eine Backhand-Hyzer Lösung gibt.

Hier eine Liste an möglichen Würfeln:

Backhand, Sidearm, Straight, Gap-Hit, Anhyzer, Hyzer, Flat, Hyzerflip, Roller, Bergauf, Bergab, flach, usw.

2 oder mehrere ähnliche Würfe an einem Kurs vom Abwurf sorgen oft nicht unbedingt für Begeisterung

Wenn dir eine Bahn zu einfach vorkommt, gibt es verschiedene Lösungen das zu korrigieren

- ✚ OB
- ✚ Mando
- ✚ hochgestellter Korb
- ✚ verlängern
- ✚ Winkel anpassen
- ✚ usw.

Diskussion Bahndesign:

Fall 1: eine (lange) par3 Bahn entlang einer engen Schneise, ganz am Ende gibt es einen Knick, der Korb ist deutlich seitlich platziert.

Dieses Design ist besonders unfair gegenüber SpielerInnen, die aufgrund ihrer andersseitigen Wurfhand nur mit einem Sidearm aufgrund des benötigten Fades am Ende des Fluges den Korb erreichen können.

Sollte eine weitere Bahn im ähnlichen Design genau spiegelverkehrt vorhanden sein, dann ist es theoretisch in Ordnung. Ein gelungenes Design ist es trotzdem eher nicht.

Fall 2: OB-Bereiche in unmittelbarer Nähe des Korbes.

Wenn ein sicheres Landen der Scheibe beim Korb oder in seiner Nähe eine reine Glückssache ist, das bewusst sichere Spiel hingegen ein Birdie verunmöglicht, wird ein derartiges Design zumindest kontrovers diskutiert.

Fall 3: OB-Linie entlang der (vorgesehenen) Wurfbahn.

Dies führt unweigerlich zu Diskussionen, ob eine im OB gelandete Scheibe an einer bestimmten Stelle noch "save" war oder nicht. Besonders kritisch, wenn der sinnvoll anzuwendende Wurf eine S-Kurve ist. Vom Tee aus ist zumeist eine eindeutige Bestimmung nicht möglich.

In diesem Fall ist eine Drop Zone für dieses OB zu empfehlen.

Fall 4: Island Hole, einseitig designed (Kurve, Schräglage, ...)

Am besten vermeiden! Ein Island Hole sollte für Rechts- und Linkshänder gleichwertig zu spielen sein. → Möglichst neutral gestalten.