

## Turnierablauf / Spielfluss

Um ein reibungsloses Turnier zu gewährleisten, ist ein guter Zeitplan und guter Spielfluss wichtig.

### Zeitplan

Hier ist wichtig genügend Zeit für alle Schritte einzuplanen, aber auch keine Stehzeiten zu erzeugen, weil zu viel Zeit eingeplant wurde.

Um einen guten Zeitplan zu erstellen sind einige Voraussetzungen zu ermitteln

- ✚ Spielweise, Golfstart/Kanonenstart
- ✚ Rundenlänge - Doublesrunden dauern oft länger als Einzel
- ✚ Ergibt der Parcours eine Runde oder ist das Ende ganz weit vom Start entfernt?
- ✚ z.B. Seilbahn => für Kanonenstart ungeeignet als Golfstart super
- ✚ Sonnenaufgang/Sonnenuntergang – Späterer Start, wenn möglich
- ✚ Max. Marschweg zu den Holes
- ✚ Ggf. Shuttle zu und von weiter entfernten Holes
- ✚ Benötigte Zeit für Verköstigung
- ✚ Zu erwartende Wetterbedingungen
- ✚ 40 Grad im Schatten von 12:00 bis 15:00 => lange Mittagspause in Erwägung ziehen
- ✚ Kurzer Starkregen um 13:30 für 30 min => Runde verschieben
- ✚ Oftmaliger Nebel => mögliches Verschieben der Runde einplanen / Plan B parat haben – siehe Nebelholes am Schöckl
- ✚ Genügend Zeit zur Verpflegung
- ✚ Benötigte Zeit bis zur Siegerehrung - kurz halten
- ✚ Abendangebote
- ✚ Sideevents

### Beispiel:

#### Freitag, 12.04.2024:

ab 12:00: Freies Training

16:00 – 18:00: Turnieranmeldung/Registrierung

Ab 18:30 Abendessen

Gemütlicher Ausklang mit Lagerfeuer und Getränken

#### Samstag, 13.04.2024:

07:30 – 08:00: Check-In

08:10: Players Meeting bei der Turnierdirektion

09:00: Start Runde 1

12:00 – 13:30: Mittagspause und Verpflegung (Vorbereitung)

14:00: Start Runde 2

ab 17:30: div. Sideevents

ab 18:30: Abendessen

Anschließend gemütlicher Ausklang – Players Party mit Musik, Lagerfeuer und Getränken

### **Sonntag, 14.04.2024:**

#### **08:00 – 08:30: Check-In**

08:45: Playersmeeting

09:30: Start Runde 3

direkt nach der Runde: Mittagessen

ca.: 13:30: Siegerehrung und Abschluss

### **Golfstart**

#### **Vorteile**

- ✚ Mehr SpielerInnen möglich
- ✚ Weniger anstrengend als 2 Runden täglich
- ✚ Zeit, um FreundInnen auf der Runde zu begleiten
- ✚ Verköstigung leichter umsetzbar => 4-5 Personen alle 6-15 Minuten nicht 72 Personen zur gleichen Zeit
- ✚ Parcoursanpassungen zwischen Divisionen leicht möglich (Korb von kurzem Layout weg)
- ✚ Möglichkeit mehr Holes zu spielen – Siehe Chili Open in Lössrach

#### **Nachteile**

- ✚ Nur 1 Runde/Tag
- ✚ Meist ein 3-Tages-Turnier => 1 Urlaubstag mehr
- ✚ Teils sehen sich die SpielerInnen gar nicht => weniger Turniergeinschaft
- ✚ potenziell unterschiedliche Bedingungen bei Turnieren
- ✚ Parcours nicht bespielbar vor der Runde
- ✚ Warmup-Zonen notwendig
- ✚ weniger Geselligkeit

### **Kanonenstart**

#### **Vorteile**

- ✚ 2 Runden am Tag => Mehr Discgolf
- ✚ Weniger Urlaubstage
- ✚ ähnliche Bedingungen

## Nachteile

- ✚ Verköstigung schwieriger => alle gleichzeitig
- ✚ Stress mit Gruppeneinteilung bei Mittagspause für TD
- ✚ anstrengender

## Spielfluss

- ✚ Beim Parcoursdesign bedenken
  - Zusätzliches OB - beschleunigt die Runde
  - Dropzones (bei Lost Disc)
  - Wege von Hole zu Hole kurzhalten - Füllholes vermeiden - Wege wenn Holes cool gut
- ✚ Rundengeschwindigkeit bei Playersmeeting ansprechen => ggf. Calls
- ✚ Spotter, Spotten - damit ist man immer schneller und es ist stressfreier
- ✚ Nach OB Wurf machen und dann erst Scheibe holen
- ✚ Scheibe im OB nicht suchen - 1 Runde gehen - wenn nicht gesehen weiter ohne scheibe
- ✚ 3-Minuten-Regel beim Suchen
- ✚ Scheibenreinigung und trocken erst nach dem Wurf

## Golfstart

- ✚ Schwächere SpielerInnen, die länger brauchen als Erstes oder als Letztes starten lassen
- ✚ Gruppengröße variieren – Langsame SpielerInnen als kleinere Gruppen lossenden
- ✚ Pausen zwischen Divisionen
- ✚ Größeres Startintervall bei schwächeren SpielerInnen
- ✚ In jedem Flight mind. 1 Person mit Kurswissen

## Kanonstart

- ✚ In erster Runde Spieler gut durchmischen
  - Nicht erste Hälfte und 2. Hälfte gemischt
  - Erstes ¼ der Spieler nach Rating auf den Bahnen
  - Divisionen soweit möglich gemischt
  - Ggf. auch die 2. Runde gemischt nach Ergebnis spielen
  - Bei bekannten langsamen Spielern bedenken, Spielgeschwindigkeit beachten => 3 bekannte langsame SpielerInnen nicht in einen Flight
- ✚ Wenn Turnier nicht ausgebucht
  - Kleiner Gruppen bei langsameren SpielerInnen
  - Holes hinter langsamen SpielerInnen frei lassen
  - Holes vor schwierigen/langsamen Holes nicht besetzen
- ✚ Shuttle zu weit entfernten Holes