

Leitfaden zur Ausrichtung von Discgolf Turnieren

Vorwort

Liebe angehende Turnierdirektoren*innen,

ihr habt euch entschlossen, ein Discgolf Turnier durchzuführen, wisst aber nicht genau wie. Dann hilft euch dieser Leitfaden dabei Eines zu veranstalten. Nach der Lektüre solltet ihr in der Lage sein, ein eintägiges Turnier erfolgreich zu veranstalten.

Der Leitfaden orientiert sich hierbei an den Voraussetzungen für ein Turnier der Discgolf Serien Nord/West/Süd und der German Masters Tour. Gleichzeitig solltet ihr in der Lage sein, euer Turnier als PDGA C-Tier anzumelden. Außerdem seid ihr in der Lage, einfache Turniere wie Vereinsmeisterschaften, Spaßturniere, kleine Serien usw. durchzuführen.

Für die Ausrichtung von Turnieren stehen euch folgende helfende Dateien zur Verfügung:

- [Einnahmen Ausgaben Rechnung für Turniere](#)
- [Orgablatt für Turniere](#)
- [Turnier-Orga-was ich tun möchte](#)
- Um den Turnierteilnehmern eine Orientierung zu bieten, sind Informationen notwendig. Auf den ersten zwei Seiten des hier verlinkten Caddybooks findest du Informationen, die auf keinem Fall fehlen sollten. Ein Caddybook in vollem Umfang ist nicht zwingend notwendig für ein einfaches Turnier. Falls du aber doch ein Caddybook verteilen möchtest, findest du hier ein gutes Beispiel. [Beispielcaddybook](#)

Der Schiedsrichter beim Discgolf ist jeder Spieler selbst. Der Leitfaden bezieht sich unmittelbar auf folgende Regelungen, die man kennen und anwenden sollte.

- [Regelwerk Bundespielordnung DFV-DGA](#)
- [PDGA Regelwerk](#) übrigens sind die Regeln auch in der PDGA App für Smartphones hinterlegt

Viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg für Eure Turniere!

Discgolf Abteilung (DGA) des Deutschen Frisbeesport-Verbandes e.V. (DFV)

Inhaltsverzeichnis

1.	Grundlagen – Was benötigt Ihr?	1
1.1	Geltende Regelwerke	1
1.2	Kurs.....	1
1.3	Genehmigung und Versicherung.....	1
1.4	Organisationsteam.....	2
1.5	Termin	2
2.	Turnierplanung	3
2.1	Offizielle Turnierseite	3
2.2	Turnieranmeldung	3
2.3	Infrastruktur.....	4
2.4	Material für den Kurs.....	4
2.5	Essen und Getränke.....	5
2.6	Startgeld	6
2.7	Kurslayout Planung	6
2.8	Startplatzvergabe.....	6
3.	Die letzten 14 Tage oder die heiße Phase beginnt	8
3.1	Tee-Signs erstellen	8
3.2	Zeitplan definieren.....	8
3.3	Caddybook – ja oder nein?	8
3.4	Die Fligeteinteilung	9
3.5	Der Große Tag	9
3.6	Scoring und Turnierabschluss	9
3.7	PDGA	9
3.8	Turnierende und Siegerehrung.....	9
3.9	Appendix	10

1. Grundlagen – Was benötigt Ihr?

1.1 Geltende Regelwerke

[Hier](#) geht es zu der Bundesspielordnung und den Regelwerken der German Touren und Serien. Für Turniere dieser Serien sind sie bindend, für ein Spaß- bzw. Einsteigerturnier eine Empfehlung.

1.2 Kurs

Es ist möglich ein Turnier auf einem temporären Parcours mit mobilen Körben zu spielen. Für euren Einstieg als TD möchten wir euch davon abraten. Ideal ist es also, mit einem Kurs, um die Ecke mit festinstallierten Körben zu starten.

Ihr benötigt mindestens neun unterschiedliche Bahnen und jeder Teilnehmer muss (nicht bei Spaß-Turnieren) mindestens 36 Bahnen beim Turnier spielen. Ideal ist ein Parcours mit 18 Bahnen. Turniere, bei denen keine 18 Bahnen zur Verfügung stehen, starten oftmals mit 13 Bahnen und werden dann in drei Runden absolviert. 13 Bahnen ist nämlich die Mindestanzahl für PDGA Turniere. Dies müsst ihr nur beachten, wenn das Turnier bei der PDGA angemeldet werden soll.

Mehr zur PDGA später.

1.3 Genehmigung und Versicherung

Wem gehört der Kurs?

Steht er auf öffentlichem oder privatem Grund?

Die meisten Kurse sind auf öffentlichem Gelände gebaut. ihr müsst also mit der Stadt bzw. Gemeinde Kontakt aufnehmen und erfragen, welche Genehmigung ihr braucht. Die notwendigen Kontaktadressen findet ihr meistens im Internet.

Wenn ihr mit der Stadt spricht, vergesst folgende Themen nicht: Kosten für die Nutzung und noch wichtiger, gibt es Termine, bei denen euch die Nutzung verwehrt / eingeschränkt wird oder wo zum Beispiel es nicht möglich ist, den Kurs zu mähen. Das können z.B. Brut und Setzzeit sein, oder andere große Veranstaltungen, die auf dem gleichen Gelände stattfinden. Wichtig ist auch, welche Fristen gelten zur Anmeldung.

Wichtig: Tretet bei jeglicher Kommunikation als Ausrichter immer als Verein auf. Andernfalls veranstaltet ihr das Turnier als Privatperson und haftet so auch dafür.

Es wird vom DFV empfohlen, über den Verein eine Veranstalterhaftpflicht abgeschlossen zu haben. [Versicherung – Deutscher Frisbeesport-Verband \(frisbeesportverband.de\)](http://www.frisbeesportverband.de)

1.4 Organisationsteam

Es ist möglich ein Turnier komplett allein zu organisieren. Besser ist es allerdings, ihr habt ein ganzes Team, das die Organisation übernimmt. Es empfiehlt sich, eine Gruppe von drei bis fünf Personen dafür zu bilden. Typische Organisationsbereiche: "Kommunikation und Schriftwechsel", "Auf- und Abbau", "Versorgung-Entsorgung", "Parcours/Bahnen/Planung und Umsetzung", ...

Wer welche Aufgaben übernimmt, ergibt sich später meist von selbst.

1.5 Termin

Habt ihr das Einverständnis vom Eigentümer bzw. die Vorabzusage der Stadt/Gemeinde dann findet einen Termin, der euch und dem Organisationsteam passt.

Denkt auch an die Jahreszeit: wird es früh dunkel, ist das Gelände bei schönem Wetter überlaufen? Die meisten Turniere finden in der Sommerzeit zwischen Ende März und Ende Oktober statt. Bedenkt in den Monaten mit weniger Tageslicht, ob es ggf. Phasen von Gewittern geben kann, die eine Zwangsunterbrechung nach sich ziehen können. Plant Karenzzeiten für solche Situationen.

Schaut auf der [Turnierseite](#) nach, dass es nicht zeitgleich andere Turniere in eurer Nähe gibt. Es ist nicht gut, wenn man sich gegenseitig Teilnehmer wegnimmt. Aber: Wenn es nicht ein Turnier der gleichen Serie oder Tour ist, kann es trotzdem funktionieren, insbesondere bei Anfänger-/Spaß Turnieren.

2. Turnierplanung

Am besten macht ihr euch einen Plan oder ihr nutzt das [Orgablatt für Turniere](#) oder die [Turnier-Orga-was ich tun möchte](#). Ihr könnt sie einfach auf eure Bedürfnisse anpassen. Damit habt ihr eine gute Übersicht, in welchem Planungsstatus sich euer Turnier befindet oder wo es noch klemmt.

Nutzt ihr zeitgleich eine Cloud und gebt die Tabelle für eure Helfer*innen frei, so können alle sehen, was noch zu tun ist und welche Aufgaben noch verteilt werden müssen. Delegiert Aufgaben an das Team.

2.1 Offizielle Turnierseite

Die Discgolf Abteilung des DFV betreibt die Webseite turniere.discgolf.de. Um Turniere spielen und ausrichten zu können, braucht ihr einen Account. Dieser setzt zunächst die Mitgliedschaft in einem deutschen Frisbeesport Verein voraus. Um die Möglichkeit zu nutzen, als TD Turniere auszurichten müsst ihr von euren Vereinen dazu delegiert werden. Sprecht dazu mit dem Vorstand eures Vereins und bittet euren Account für TD-Tätigkeiten freizuschalten.

Danach folgt die Pflichtlektüre für TD´s. Unter den FAQs der Seite findet ihr die verlinkte Datei. Studiert diese aufmerksam, alle Fragen zur Nutzung und Anmeldung eines Turniers sollten dann geklärt sein.

Wie die Turnierseite funktioniert, erfahrt ihr im Wiki: wiki.discgolf.de

2.2 Turnieranmeldung

Die Anmeldung erfolgt auf turniere.discgolf.de. Die Anmeldung von Turnieren der Discgolf Serien Nord/West/Süd müssen spätestens drei Monate vor Beginn beantragt werden. Es empfiehlt sich grundsätzlich mehrere Wochen Vorlauf einzuplanen, schließlich wollt ihr den Teilnehmer*innen die Chance geben im Voraus zu planen, um ein möglichst großes Feld zu begrüßen.

Einige Angaben müsst ihr sofort bei der Anmeldung tätigen. Andere haben ein wenig Zeit. Spätestens zur sog. Öffnung des Turniers müssen aber alle Einträge getätigt sein!

Die wichtigsten Sofort-Angaben sind u.a. das Turnierformat. Damit ist gemeint wie viele Runden und Bahnen gespielt werden sollen und in welche Kategorie das Turnier eingetragen werden soll. Das sind meist zwei, drei oder vier Runden. Wie viele Teilnehmer*innen möchtet ihr empfangen? Minimum (nicht bei Spaß-Turnieren) sind 36 nach oben hin gibt es keine Grenzen. Aber bei einem Ein-Tages-Turnier ist, das durch die Anzahl der Bahnen begrenzt. Pro Bahn müssen mindestens drei und sollten maximal fünf Personen starten.

Bei einem Ein-Tages-Turnier wird im Shotgun-Modus gestartet. Das heißt alle starten gleichzeitig an unterschiedlichen Bahnen. Die Flight Größe liegt in der Regel bei 4 Spieler*innen und ist somit die übliche Größe.

2.3 Infrastruktur

Habt ihr **Toiletten** zur Verfügung? Falls nicht, nehmt Kontakt zu einem oder mehreren Anbietern von mobilen Miet-Toiletten auf. Empfehlung: Mehrere Angebote einholen und Preise vergleichen. Grobe Faustregel, für 60 Teilnehmer*innen plus Orga-Team benötigt ihr 2 Toiletten. Seit 2025 gelten Toiletten als Pflicht sollte man das Turnier als PDGA Turnier ausrichten wollen.

Braucht ihr **Strom**? Grundsätzlich ist es auch möglich ein Turnier ohne Strom zu veranstalten. Der Laptop läuft mit Akku und Kaffee kann man auch notfalls aus der Kanne anbieten. Das notwendige Aushängen der Ergebnisse in der Pause und die Fligeteinteilung können auch elektronisch erfolgen. Dafür reicht ein Tablet im Turnierbüro. Braucht ihr trotzdem Strom und habt keinen, hilft ein Generator. Denkt dabei aber auch an die Folgekosten, Leihgebühr und Kraftstoff.

Platz für das **Turnierbüro**? Habt ihr eine überdachte Möglichkeit euer Turnierbüro unterzubringen? Leider gibt es nicht immer nur schönes Wetter. Daher ist ein Vereinsheim oder ein anderer fester Unterstand von Vorteil. Habt ihr das nicht, braucht ihr mindestens ein Zelt oder Pavillon für euer Turnierbüro.

Mittagspause: Wollt ihr Sitzgelegenheiten (Biertische und- Bänke) für die Pause und einen Platz anbieten, wo das Essen gereicht werden kann, sind Zelte/Pavillons hilfreich.

2.4 Material für den Kurs

Körbe: Spielt ihr nur auf fest installierten ist alles in Butter. Wird der Kurs ergänzt oder ist es gar ein mobiler Kurs braucht ihr entsprechendes Material. Habt ihr nicht genug eigene Körbe im Verein, fragt einfach bei einem befreundeten Vereinen, ob sie Körbe ausleihen können.

Abwürfe und Tee Markierungen: Habt ihr feste Tees steckt einfach zwei kleine Fähnchen ein. Das gleiche bietet sich bei festen Wegen an. Nutzt ihr Abwürfe auf einer Wiese, schaut die Beschaffenheit an. Legt am besten eine Abwurfmatte aus Kunstrasen aus und berücksichtigt schlechtes Wetter. Schlechte (rutschige) Abwürfe gefährden die Sicherheit eurer Spieler*innen.

Tee Schilder und Halter: Habt ihr gute Tee Schilder auf eurem Kurs, müsst ihr keine selbst zeichnen. Ändert ihr eine Bahn, kommt ihr nicht darum herum. Bedenkt auch, dass alle Besonderheiten auf der Bahn gekennzeichnet sein müssen. Out-of-Bounds-Bereich (OB), spielbarer Strafbereich (Hazard), Erleichterungsbereiche (Relief) und Pflichthindernisse (Mandos).

Markierungen der Spielbereiche: OB und Hazard Zonen und eventuell Relief-Zonen müssen markiert werden, da es sonst zu unnötigen Diskussionen in den Flights kommt. Eine deutliche Abgrenzung, wie z.B. eine Steinreihe oder Bordstein reicht aus. Falls nicht, sollte durch Fahnen oder Pflöcke mit Schnur eine eindeutige Linie geschaffen werden. Alternativ erhalten die Spieler pro Flight eine Schnur und werden angewiesen, zwischen den Fahnen/Pflöcken eine Schnur zu ziehen, falls es fragliche Entscheidungen geben sollte. Bedenkt aber hierbei, dass ihr die Markierungen vor dem Turnier ausbringt und

sicher sein müsst, dass sie am Turniertag noch an ihrem Platz stehen. Grundsätzlich können einige Menschen immer alles gebrauchen. Eine andere Möglichkeit ist Rasenweiß. Mit einem Pumpsprüher und Kreidespray kann man Linien ziehen. Die Linien halten selbst bei Regen ca. 2 Wochen.

Sonstiges Material: Mülleimer und Tüten, Toilettenpapier, Büromaterial wie Stifte und Zettel, Hinweisschilder, eine Tafel für Aushänge, vielleicht ein Whiteboard für Tee Times oder Ankündigungen. Panzer- und Flatterbank können auch hilfreich sein.

Ganz wichtig: Der Verbandskasten (bei DGA-Turnieren ist er vorgeschrieben und sollte auch sonst nicht fehlen).

2.5 Essen und Getränke

Eine Versorgung mit Essen und Getränken ist kein Muss. Wenn ihr euch dazu entscheidet, dann bedenkt folgendes:

Teils wird etwas zu essen erwartet; eine Umsetzung mitunter aber schwer möglich. Was für euch passt, müsst ihr selbst entscheiden und im Vorfeld (Turnieranmeldung) an die Spieler*innen kommunizieren

Kein Essen – jeder versorgt sich selbst. Einfachste Möglichkeit

Essen für alle – das Geld dafür wird mit der Startgebühr kassiert. Pro: Es ist die einfachste Möglichkeit Essen zu kalkulieren. Contra: Nicht jeder möchte das Angebot annehmen, was Unmut geben kann.

Essen nach Wahl – die größte Herausforderung für das Orga-Team. Ihr startet eine Abfrage über die Anmeldung und seht über die Rückmeldungen, was jeder einzelne Essen möchte. Bitte eine vegetarische Variante berücksichtigen.

Essen zum Selbstkostenpreis anbieten – eine einfache Variante. Beispiele: Hot Dogs, heiße Bockwürstchen, Brötchen mit Aufschnitt. Aufsteller mit Preis und Kasse auf Vertrauen.

Alles hat seine Vor- und Nachteile und es gibt genug Diskussionsmöglichkeiten, egal ob Menge oder Qualität. Ihr müsst entscheiden, was ihr anbieten möchtet und wie. Selbstkochen oder einen Caterer beauftragen. Beim Selbstkochen seid ihr in der Kritik, beim Caterer trifft es ihn. Beim Selbstkochen bekommt ihr die Einnahmen, bindet aber auch Helfer*innen. Der Caterer macht eventuell alles allein. Ein Food Truck ist auch eine Lösung.

Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Vom Brötchen/Nudelbuffet mit verschiedenen Soßen bis zum großen BBQ incl. Salatbuffet in der Pause oder eine einfache Erbsen- oder Kartoffelsuppe, Hot Dogs, Burger....

Zwei Dinge solltet ihr aber immer im Auge behalten. Die Kosten und die Zeit. Ihr müsst in der Lage sein, in kurzer Zeit eure Spieler*innen, irgendwas zwischen 60-80 Leute, in kurzer Zeit zu bedienen. Keiner möchte eine stundenlange Pause, aber die Spieler*innen,

die von der entferntesten Bahn kommen, wollen ebenfalls Zeit beim Essen haben und nicht in Eile sein. Denkt auch an euch und an eure Helfer.

Getränke (vor allem in der heißen Jahreszeit), Wasser und Softdrinks zum Selbstkostenpreis (oder kostenlos) kommen immer gut an.

2.6 Startgeld

Nun geht es um die Finanzen des Turniers. Die einzige sicher kalkulierbare Einnahmequelle ist das Startgeld der Teilnehmer*innen oder habt ihr einen Sponsor?

Die Startgelder belaufen sich von 10€ bis ca. 20€+ für ein Ein-Tages-Turnier. Leider ist ein Vergleich zwischen den einzelnen Turnieren schwierig. Bei manchen ist das Essen mit inbegriffen bei anderen nicht, wie groß ist das Turnier, wie ist die Infrastruktur usw.

Aus diesem Grund braucht ihr eine belastbare Kalkulation. Diese Excel Tabelle [Einnahmen Ausgaben Rechnung für Turniere](#) gibt euch einen kleinen Überblick was auf euch zu kommt.

Seid dabei sehr sorgfältig. Spätestens zum Anmeldebeginn (8 Wochen bei Serienturnieren, keine Einschränkung bei Spaß-Turnieren) müsst ihr das Startgeld in euren Turnierinformationen bei turniere.discgolf.de eingetragen haben.

2.7 Kurslayout Planung

Ihr habt einen Kurs für euer Turnier gefunden, aber ist der in der Form spielbar und auch für den/die Turnierspieler*innen interessant? Bei der Layoutplanung ist die Vegetation zum Zeitpunkt des Turnieres zu berücksichtigen (Jahreszeiten).

Sicherheit steht im Vordergrund, für Spieler*innen, Besucher*innen und andere Nutzer*innen des Parks.

Klärt mit der Stadt/Gemeinde oder dem Betreiber der Anlage ab, inwiefern ihr den Kurs modifizieren dürft und was es zu beachten gibt. Überlegt, wer die Zielgruppe für euer Turnier ist. Macht ihn nicht zu schwer, aber auch nicht zu leicht. Überlegt euch, wieviel OB Zonen ihr einrichten wollt. Denkt dabei auch daran, dass ihr sie unter Umständen auch markieren müsst. Denkt über Mandos nach, auch diese müssen markiert und eindeutig sein. Vergesst die dazugehörige Dropzone nicht. Ist eine Bahn nur schwer, weil sie viele OBs hat, denkt darüber nach, ob es nicht Sinn ergibt sie umzugestalten. Weniger ist manchmal mehr.

OBs sollen einen Sinn ergeben, setzt sie z.B. zum Schutz von Passant*innen auf Wegen ein oder um Fairways benachbarter Bahnen zu trennen.

2.8 Startplatzvergabe

Bei einem DGA-Turnier der Serie stehen euch **alle Startplätze als Wildcards** zur Verfügung. Ihr könnt euch also euer eigenes Turnier zusammenstellen, wie ihr möchtet.

Um Stress und Missverständnisse zu vermeiden, überlegt euch die Kriterien für die Startplatzvergabe, die ihr unbedingt vor der Turnieranmeldung veröffentlicht. Die Startplatzvergabe kann erfolgen nach. Z. B. Anmeldungseingang, Rating, Frauen und Jugend zuerst, Losvergabe, ...

Wie werden Wildcards vergeben? Wer bekommt sie und wie viele gibt es?

3. Die letzten 14 Tage oder die heiße Phase beginnt

3.1 Tee-Signs erstellen

Im Tee-Sign Design dürft ihr euch austoben. Es gibt keine Norm, nur Informationen die vorhanden sein sollten oder auch müssen.

Dazu gehören: Die OBs, Mandos, Dropzones, Hazards, Länge und auch das Par der Bahn oder besondere Informationen über Besonderheiten. Anbei ein paar Beispiele dazu:

[Link zum Caddybook Funaten Roderbruch Open](#)

3.2 Zeitplan definieren

Ihr braucht einen Zeitplan. Die Spieler*innen müssen ja wissen, wann es losgeht. (siehe auch Zeitplan im Caddybook auf Seite 1-2).

Es ist hilfreich diesen ein wenig flexibel zu gestalten. Legt am Anfang nur die Zeit für die Anmelde Beginn fest. Sagen wir mal 8 Uhr. Gebt euch 30-45min für die Anmeldung Zeit, je nach Spieler*innen Anzahl. Dann könnt Ihr das Playermeeting um 8:45 abhalten. Start der ersten Runden dann zwischen 9:00 Uhr und 9:10.

Alles Weitere könnt ihr dann als ca. Angaben machen. Ihr am wisst am besten, wie lange eine Runde dauert. Das heißt dann Pause von ca. 12:30 bis 13:30. Beginn der zweiten Runde nach Ankündigung. Damit seid ihr flexibel genug auf Problem jedweder Art einzugehen. Essen kommt zu spät, EDV streikt, Drucker geht nicht.

Bedenkt bitte, dass Tageslicht und das es unterschiedlich je nach Jahreszeit zur Verfügung steht, z. B. Umstellungen von Sommer auf Winterzeit bzw. andersherum. Die Bundestagswahl 2025 hat dazu geführt, das ein Turnier kurzfristig die Zeitplanung um eine Stunde nach hinten verschoben hat, da nicht in allen Wahlkreisen Briefwahl angeboten wurde und die Spielerschaft gleich morgens um 8:00 Uhr wählen konnte.

3.3 Caddybook – ja oder nein?

Grundsätzlich solltet ihr regelmäßig mit euren Teilnehmer*innen kommunizieren. Wichtige Informationen weitergeben und der/die ein- oder andere Spieler*in wird sich bei euch melden.

Bei vielen Turnieren gibt es spätestens zwei Tage vorher einen Übersichtsplan des Kurses plus den Zeitplan. Besser sind 5-7 Tage.

Schöner ist ein kleines Caddybook im PDF-Format und das ist auch gar nicht so schwierig. Zusätzlich zu dem Zeitplan und dem Übersichtsplan, noch Informationen über Parkmöglichkeiten, wichtige Telefonnummern, mindestens die von euch als TD muss vorhanden sein, eventuell die Anfahrt Routen oder öffentliche Verkehrsmittel. Da ihr sie schon habt, nutzt auch die Tee-Signs. Das vermittelt euren Spieler*innen gleich ein ganz anderes Bild vom Kurs und macht Lust auf euren Turnier.

3.4 Die Flichteinteilung

Manchmal kommen Spieler*innen zu dir und wünschen sich mit anderen Spieler*innen zusammen zu spielen. Diesem Wunsch kannst du bei Serien-Turnieren nur in der ersten Runde nachkommen.

Wie man Flights erstellt, findest du auf Turniere-Discgolf.de im Wiki

3.5 Der Große Tag

1. Empfang der Teilnehmer*innen
2. Playersmeeting
3. Start des Turniers
4. Pause
5. Nachmittagsrunde
6. Siegerehrung
7. Abbau

3.6 Scoring und Turnierabschluss

Am besten über turniere.discgolf.de, da ihr dann keinerlei weitere Gebühren zahlen und auch sonst keine Daten hin und her tragen müsst. Bedenkt, dass jeder Spieler*in auch gleichzeitig Schiedsrichter*in ist. Die Turnierplattform bietet ein sog. Livescoring an bei dem jede/r Spieler*in die Ergebnisse aller Spielenden desselben Flights dokumentieren muss.

Sind alle Ergebnisse geprüft ist es nur noch ein kleiner Schritt das Turnier auf der Plattform unter „Turnierabschluss“ abzuschließen. Folgt dazu den Hinweisen auf der Plattform.

Papierscorekarten und Stifte sind dennoch bereit zu halten, falls Spieler nicht über das Handy scoren können oder wollen.

3.7 PDGA

Soll euer Turnier ein PDGA Turnier sein, müsst ihr und die Spieler*innen nicht nur die Bundespielordnung beachten, sondern auch die gesonderten Regeln der PDGA. Grundsätzlich gilt, dass je genauer man die Regeln kennt, desto weniger Unsicherheit gibt es. Für die Anmeldung bei der PDGA muss man ein sog. Certified Official sein. Dieser [Regeltest](#) kostet 10 USD und hat bei Bestehen eine Gültigkeit von drei Jahren.

Website zum Anlegen des Turniers bei der PDGA: [PDGA Event Sanctioning Agreement](#)

Die Gebühr beträgt aktuell 50 USD pro Turnier, du musst ähnliche Angaben machen wie bei turniere.discgolf.de.

3.8 Turnierende und Siegerehrung

Nach dem die letzte Bahn gespielt wurde, erfolgt die Kontrolle der Spielergebnisse. Bei Papierscorekarten muss händisch ausgezählt und die Sieger ermittelt werden. Bei den

Serienturnieren und auch sonst, wenn elektronisch gescort wurde, müsst ihr die Ergebnisse prüfen. Bei den DGA Serien Turnieren muss kontrolliert werden, ob die Ergebnisse von allen Spielern elektronisch unterschrieben worden sind (Siehe Turnierwiki).

Anschließend erfolgt die Siegerehrung, sofern ihr das möchtet. Pflicht ist es nicht, erwartet wird es aber. Hier könnt ihr entscheiden, ob ihr mit Handschlag, Urkunde oder Pokalen die Sieger würdigen möchtet. Es gibt keine Vorschriften dazu und keine Einschränkungen.

Gerne schreibt einen kleinen Bericht und sendet ihn mit ein paar Fotos an vorstand@discgolf.de . So könnt ihr für euer Turnier auch im Nachhinein ein wenig Werbung machen.

3.9 Appendix

Zum Schluss wünschen wir euch nun ein gutes Gelingen und viel Spaß!

Hast du Ergänzungen oder Ideen, was an dieser Version verbessert werden kann? Soll auf bestimmte Bereiche näher eingegangen werden? Dann melde dich gerne bei fortbildung@dga.frisbeesportverband.de

Genaue Informationen über die Abwicklung von Turnieren auf der Turnierplattform findet ihr im [Wiki](#).