

Caddie Book – Vereinsstaatsmeisterschaften 2026



Herzlich Willkommen bei den Vereinsstaatsmeisterschaften 2026!

Dieses Jahr findet in Wels erstmalig die Vereinsstaatsmeisterschaften statt, und wir freuen uns sehr darauf, euch im Teilnehmer*innenfeld begrüßen zu dürfen. Dieses Caddie Book dient als umfängliche Zusammenfassung aller Informationen und sekundäres Players Meeting. Wir werden am Samstag um 08:30 noch ein Playersmeeting bei der Turnierzentrale durchführen bei dem Fragen geklärt werden, alle Bahnen durchgegangen und wichtige Punkte besprochen werden.

Viel Spaß beim Turnier und viel Erfolg!

E. M., TD

T. H., Co-TD

Notfallkontakt:

E. M.

T. H.

ueber die WhatsApp-Gruppe

ueber die WhatsApp-Gruppe

ZEITPLAN

Freitag – 04.09.2026

Ab 13:00

Freies Training

17:00-20:00

Registrierung und Ausgabe Playerspack

Samstag – 05.09.2026

08:00-08:30

Registrierung (Playerspack)

08:30

Players Meeting (vorbehaltlich)

09:00

Scoreplay Runde

11:00-11:15

Kurze Pause mit Seeding und Gruppeneinteilung

11:15

Matchplay Gruppenphase Spiel 1

ca. 13:30 - 14:30

Mittagspause (nach Ankunft des letzten Flights 45min)

14:30

Matchplay Gruppenphase Spiel 2

16:30

Matchplay Gruppenphase Spiel 3

ca. 19:00

Distanz & Genauigkeitswettbewerb auf Bahn 18

ca. 21:00

Gemütlicher Ausklang im Vereinsheim

Sonntag – 06.09.2026

8:30-8:50

Check-in

9:00

Matchplay Gruppenphase Spiel 4

11:00

Matchplay Gruppenphase Spiel 5

ca. 13:00 - 14:00

Mittagspause (nach Ankunft des letzten Flights 45min)

14:00

Halbfinale

16:00

Finale

ca. 18:15

Siegerehrung

ADRESSE

Vereins Staatsmeisterschaften 2026

Parkplatz: Wimpassinger Freizeitanlage, Otto-Loewi-Straße 14, 4600 Wels; Plus Code: 5X6R+HP Wels; 48°09'40.9"N 13°59'30.4"E. Bitte die Parkmöglichkeiten in der Freizeitanlage nutzen. Die Einfahrt zum Parkplatz wird unsererseits abgesperrt, diese könnt ihr beim Einfahren natürlich entfernen, wir bitten euch nur diese Absperrung wieder aufzustellen, damit es ersichtlich ist, dass die Anlage während unseres Turniers gesperrt ist.



Vereinsheim (Players Party + Camping)

Adresse: Keplerstraße 17, 4600 Wels; Plus Code: 52F5+WM Wels; 48°10'29.4"N 14°00'32.9"E



Generelle Information:

- Die digitale Scoring App ist über den jeweiligen Team-Direktlink/QR Code erreichbar; dort werden die Ergebnisse während der Runde eingetragen. (Wird bei der Registrierung ausgegeben.)
- Der Weg zwischen den beiden Anlagen ist mit Wegweisern markiert. Wir bitten euch diesen auch zu folgen.
- Das Turnier wird nach den gültigen PDGA-Regeln gespielt.
- OB's, Hazards, Mandos und Dropzones sind markiert.
- Bei Abweichungen zwischen dem Tee-Sign und den Markierungen vor Ort gelten die Markierungen vor Ort.
- OB Markierungen mit einem Tennisball als Endpunkt werden in die Unendlichkeit vortgesetzt.
- Banner, Absperrungen, Beach flags etc. sind Bestandteil des Kurs Layout und dürfen nicht verschoben werden.
- Brennesseln dürfen gemäß PDGA Regeln entfernt werden.
- Rauchen während der Runde und auf dem Kurs ist verboten.
- Pfützen/Wasseransammlungen werden als Casual Area/Casual Water (806.03) gespielt.
- Die beiden Anlagen sind für das gesamte Wochenende für unser Turnier gesperrt, es kann aber trotzdem immer wieder passieren, dass sich nicht alle daran halten. Wir bitten euch diese Personen dann „**höflich**“ darauf hinzuweisen, da es auch um deren Gesundheit geht. Ausnahmen sind die Hundefreilaufzone bei Bahn 7 und 8, die Dirtjump-Area sowie der Spielplatz bei Bahn 18. Diese Bereiche dürfen genutzt werden, da der Zugang gefahrlos möglich ist.
- Die 2-Meter Regel ist nicht aktiv.

Whatsapp Community:

Die WhatsApp-Gruppe dient als zentrale Kommunikationsplattform während des Turniers. Dort können sich die Teams untereinander austauschen und bei Bedarf Kontakt mit der Turnierleitung aufnehmen. Wichtige Mitteilungen und aktuelle Informationen zum Turnier werden ebenfalls in dieser Gruppe veröffentlicht. Außerdem werden dort die Startzeiten der einzelnen Runden bekannt gegeben. Bitte kontrolliert die Gruppe daher regelmäßig.

Digitales Scoring:

Das Scoring erfolgt über oevms.com. Der persönliche Teamzugang wird jedem Team beim Check-in zur Verfügung gestellt:

- als QR-Code,
- als Zugangscode,
- sowie zusätzlich per WhatsApp.

Der QR-Code/Link führt direkt zum Teamzugang. Alternativ kann der Zugangscode auf oevms.com eingegeben werden. Der Login ist über den Internetbrowser am Smartphone, Tablet oder Laptop möglich. Eine zusätzliche App muss nicht installiert werden.

Über den Teamzugang können die aktuellen Matches geöffnet und die Ergebnisse direkt eingegeben werden. Alle Eingaben werden unmittelbar online übertragen. Eine zusätzliche Ergebnismeldung nach Abschluss des Matches ist nicht erforderlich.

Bei Fragen oder Problemen kann die Turnierleitung über WhatsApp oder direkt über die Scoring-Anwendung kontaktiert werden.

Kursübersicht





Hole – by – Hole Information

F9

Hole	Par	Distanz/ [m]	Information
1	4	180 m	Der markierte Mando-Baum muss auf der linken Seite passiert werden. Wird das Mando verpasst, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt den nächsten Wurf von der Dropzone. Zur Sicherheit und zur Beobachtung der landenden Scheiben soll ein Spotter eingesetzt werden. Das Gebüsch entlang der linken Seite ist sehr dicht - bei unmöglich spielbarer Lage casual Relief nach hinten. (Flightentscheidung!)
2	4	140 m	Der markierte Bereich gilt als OB. Landet der Tee-Shot im OB, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Bei allen folgenden Würfen gelten die normalen OB Regeln: Die Scheibe wird mit einem Strafwurf an jener Stelle weitergespielt, an der sie zuletzt die OB-Grenze überquert hat.
3	3	90 m	Aufgrund der Nähe zu Bahn 4 ist besondere Vorsicht geboten. Vor dem Abwurf muss kontrolliert werden, ob das Green frei ist. Wenn ein Wurf rechts über den Korb fliegt könnten Personen auf dem Tee von Bahn 4 in Gefahr sein. Deshalb unbedingt einen Spotter einsetzen.
4	3	105 m	Der markierte Bereich gilt als OB. Am Ende der markierten Linien (Tennisball) verlängern sie sich fortlaufend ins Unendliche. Es gelten die normalen OB Regeln. Achtet auf Spieler von Bahn 16.
5	4	120 m	Der markierte Bereich gilt als OB und wird nach den normalen OB Regeln gespielt. Zusätzlich muss der markierte Mando-Baum rechts passiert werden. Wird das Mando verpasst, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Bitte einen Spotter zum Mando vorschicken.
6	3	80 m	Wird das Mando verpasst, erhält der Spieler einen Strafwurf und muss wieder vom Tee abwerfen. Vor dem Wurf muss auf den voraus spielenden Flight geachtet werden. Es darf erst geworfen werden, wenn sich keine Personen mehr im Gefahrenbereich befinden. Unbedingt einen Spotter vorschicken.
7	4	180 m	Die eingezäunte Hundezone gilt als OB. Die Zaunpfiler sind Teil der OB Linie und stehen vollständig im OB. Es gelten die normalen OB Regeln. Der markierte Mando-Baum muss rechts passiert werden. Bei einem verpassten Mando erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Auf Benutzer:innen der Hundezone ist besonders zu achten.
8	3	65 m	Sämtliche Wasserflächen gelten als OB und werden nach den normalen OB Regeln gespielt. Der markierte Bereich wird als Hazard gespielt. Landet eine Scheibe im Hazard, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt anschließend von der tatsächlichen Lage der Scheibe weiter. Da sich Passant:innen auf dem Weg befinden können, muss vor jedem Wurf kontrolliert werden, ob die Bahn vollständig frei ist. Unbedingt einen Spotter einsetzen.
9	3	100 m	Sämtliche Wasserflächen gelten als OB und werden nach den normalen OB Regeln gespielt. Hinter dem Green könnten Passanten am Weg entlang spazieren.

B9

Hole	Par	Distanz/ [m]	Information
10	3	80 m	Die Straße (Asphalt) auf der rechten Seite und der gesamte Bereich darüber hinaus gelten als OB. Es gelten die normalen OB Regeln. Der markierte Mando-Baum muss rechts passiert werden. Wird das Mando verpasst, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Bitte einen Spotter abstellen, um zu schauen, wann das Green frei wird. Bei Überschneidungen hat Bahn 10 Vorrang vor Bahn 14. Kommuniziert mit dem anderen Flight, wenn eure Bahn noch nicht frei ist.
11	3	65 m	Die Straße (Asphalt) auf der rechten Seite und der gesamte Bereich darüber hinaus gelten als OB. Es gelten die normalen OB Regeln. Der markierte Mando-Baum muss rechts passiert werden. Bei einem verpassten Mando erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Ein Spotter wird empfohlen.
12	3	95 m	Der markierte Bereich gilt als OB. Landet der Tee-Shot im OB, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Bei allen späteren Würfeln gelten die normalen OB Regeln.
13	4	120 m	Die markierten Bereiche gelten als OB. Landet der Tee-Shot im OB, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Der markierte Mando-Baum muss rechts passiert werden. Wird das Mando verpasst, wird ebenfalls mit einem Strafwurf von derselben Dropzone weitergespielt. Bei späteren OB-Würfeln gelten die normalen OB Regeln. Es sollte ein Spotter eingesetzt werden. Vorsicht beim Weg zum Tee - achtet auf andere Flights, die gerade Bahn 13 spielen.
14	3	95 m	Die Straße (Asphalt) und der gesamte Bereich darüber hinaus gelten als OB. Es gelten die normalen OB Regeln. Bahn 10 hat gegenüber der Bahn 14 Vorrang. Vor dem Abwurf muss kontrolliert werden, ob Spieler:innen auf Bahn 10 werfen oder sich im Gefahrenbereich befinden. Bitte kommuniziert mit dem anderen Flight, falls sie eventuell (noch) nicht spielen können.
15	3	75 m	Die markierte Insel ist der sichere Spielbereich. Der gesamte Bereich außerhalb dieser Insel wird als Hazard gespielt. Landet eine Scheibe im Hazard, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt anschließend von der tatsächlichen Lage der Scheibe weiter.
16	4	150 m	Die markierten Bereiche sowie der gesamte Parkplatz gelten als OB. Am Ende der markierten Linien verlängern sie sich fortlaufend ins Unendliche. Es gelten die normalen OB Regeln. Achtet auf Spieler von Bahn 4 und Bahn 17.
17	3	75 m	Die markierten Bereiche und der gesamte Parkplatz gelten als OB. Landet der Tee-Shot im OB, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Der markierte Mando-Baum muss rechts passiert werden. Wird das Mando verpasst, erhält der Spieler ebenfalls einen Strafwurf und spielt von der Dropzone weiter. Bei späteren OB-Würfeln gelten die normalen OB-Regeln.
18	3	80 m	Der markierte Weg auf der linken Seite und der gesamte Bereich darüber hinaus gelten als OB. Landet eine Scheibe dort, erhält der Spieler einen Strafwurf und spielt an jener Stelle weiter, an der die Scheibe zuletzt die OB-Grenze überquert hat. Eventuell befinden sich Personen am Spielplatz links - deshalb bitte einen Spotter vorschicken.

1

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR 4

180 m

Distanz

Regeln & Hinweise

Mando:

Der markierte Baum muss links passiert werden. Bei verpasstem Mando wird mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt.

Hinweis:

Spotter einsetzen!



DZ

M



120

T

2

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **4**

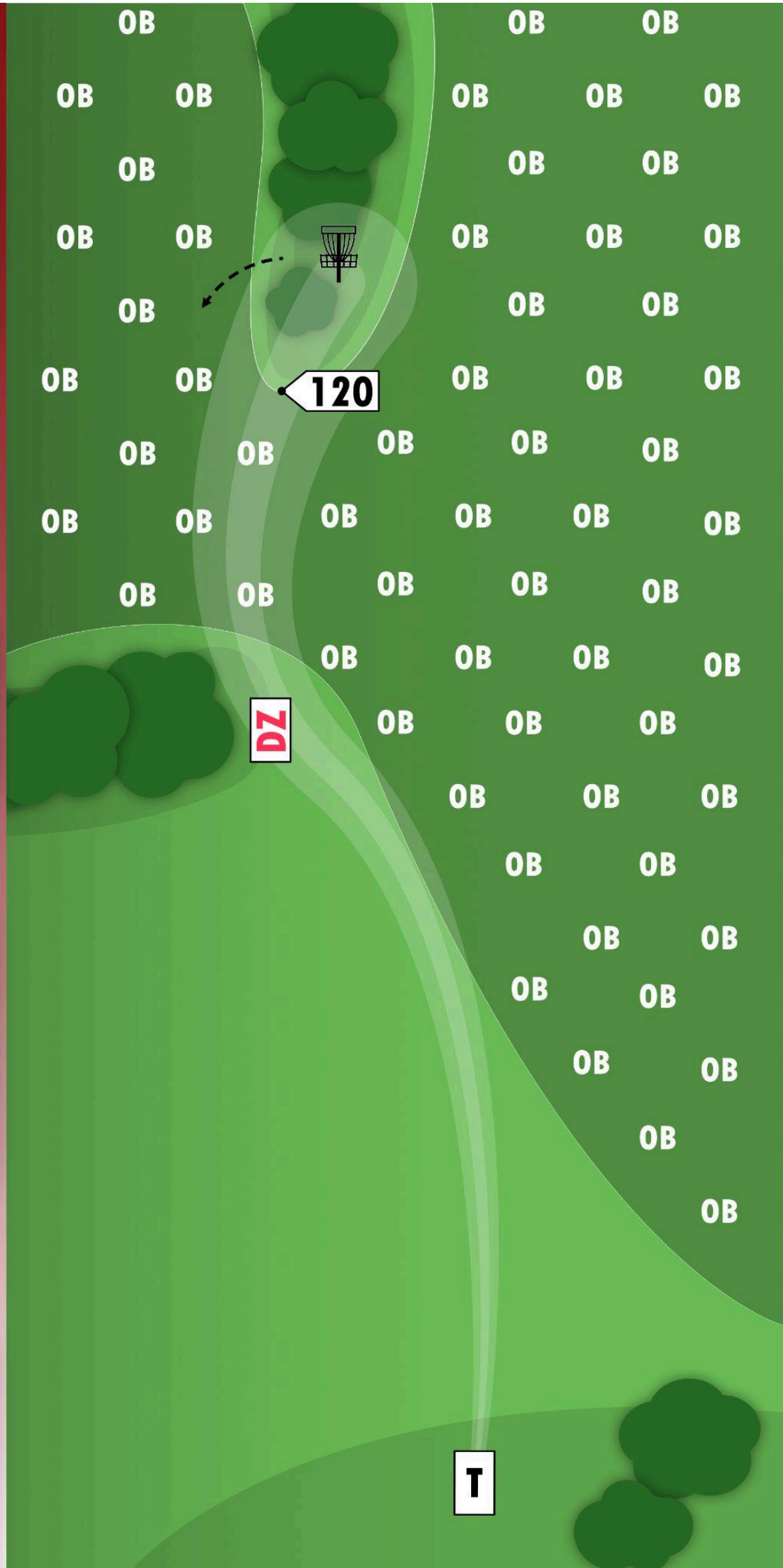
140m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

Der markierte Bereich ist OB. Tee-Shots ins OB werden mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt. Für alle weiteren Würfe gelten die normalen OB Regeln.



3

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

90m

Distanz

Regeln & Hinweise

Hinweis:

Auf den vorderen Flight achten! (Tee von Bahn 4)

Spotter einsetzen!



4

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

105m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

Der markierte Bereich ist OB.
Es gelten die normalen OB
Regeln.



5

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **4**

120 m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

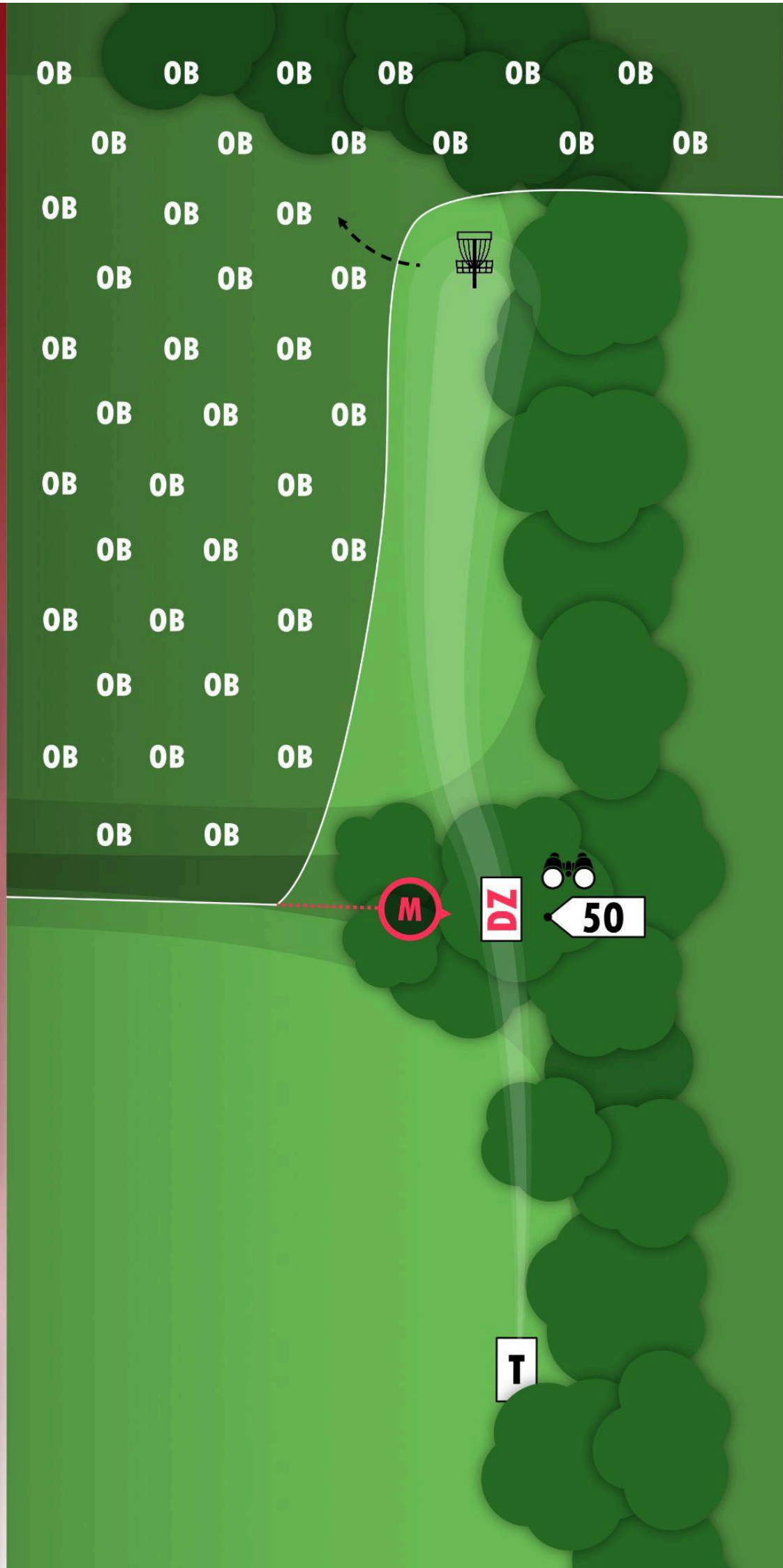
Der markierte Bereich ist OB. Es gelten die normalen OB Regeln

Mando:

Der markierte Baum muss rechts passiert werden. Bei verpasstem Mando wird mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt.

Hinweis:

Spotter einsetzen!



6

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

80 m

Distanz

Regeln & Hinweise

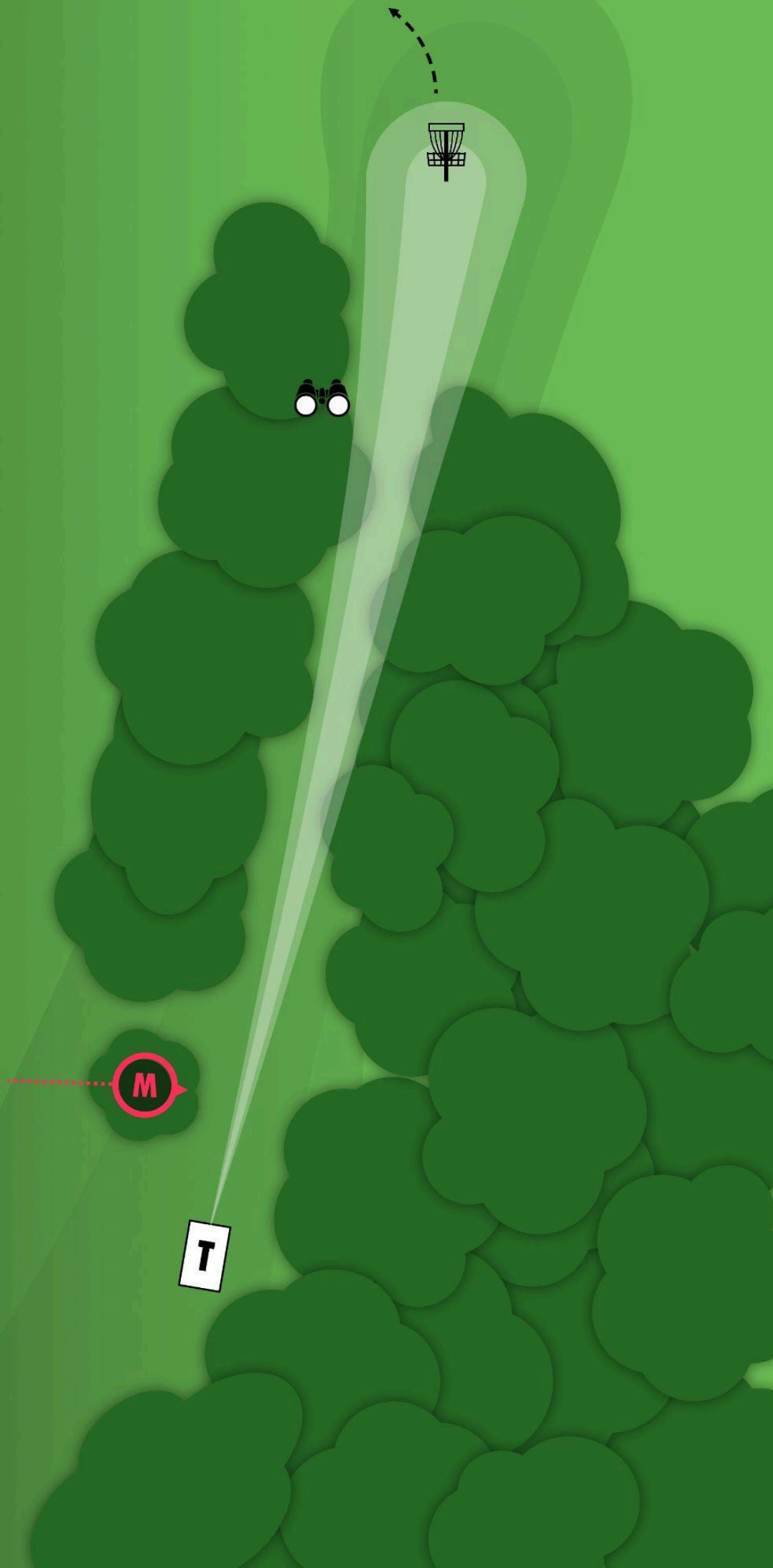
Mando:

Der markierte Baum muss rechts passiert werden. Bei verpasstem Mando muss erneut vom Tee geworfen werden.

Hinweis:

Auf den vorderen Flight achten!

Spotter einsetzen!



Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

180 m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

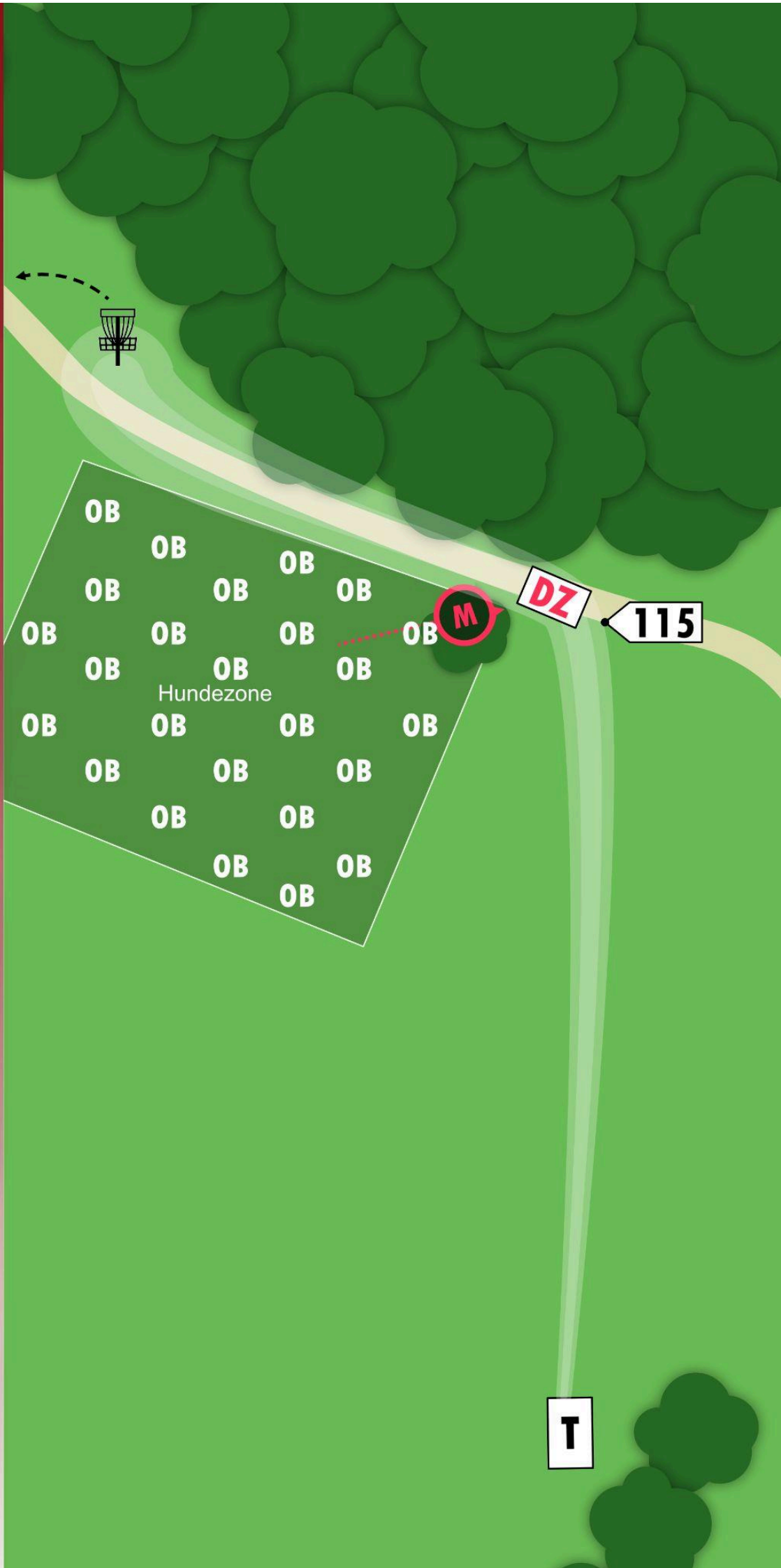
Der eingezäunte Bereich ist OB.
Es gelten die normalen OB Regeln.

Mando:

Der markierte Baum muss rechts passiert werden. Bei verpasstem Mando wird mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt.

Hinweis:

Auf Benutzer:innen der
Hundezone achten.



8

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR 3

65 m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

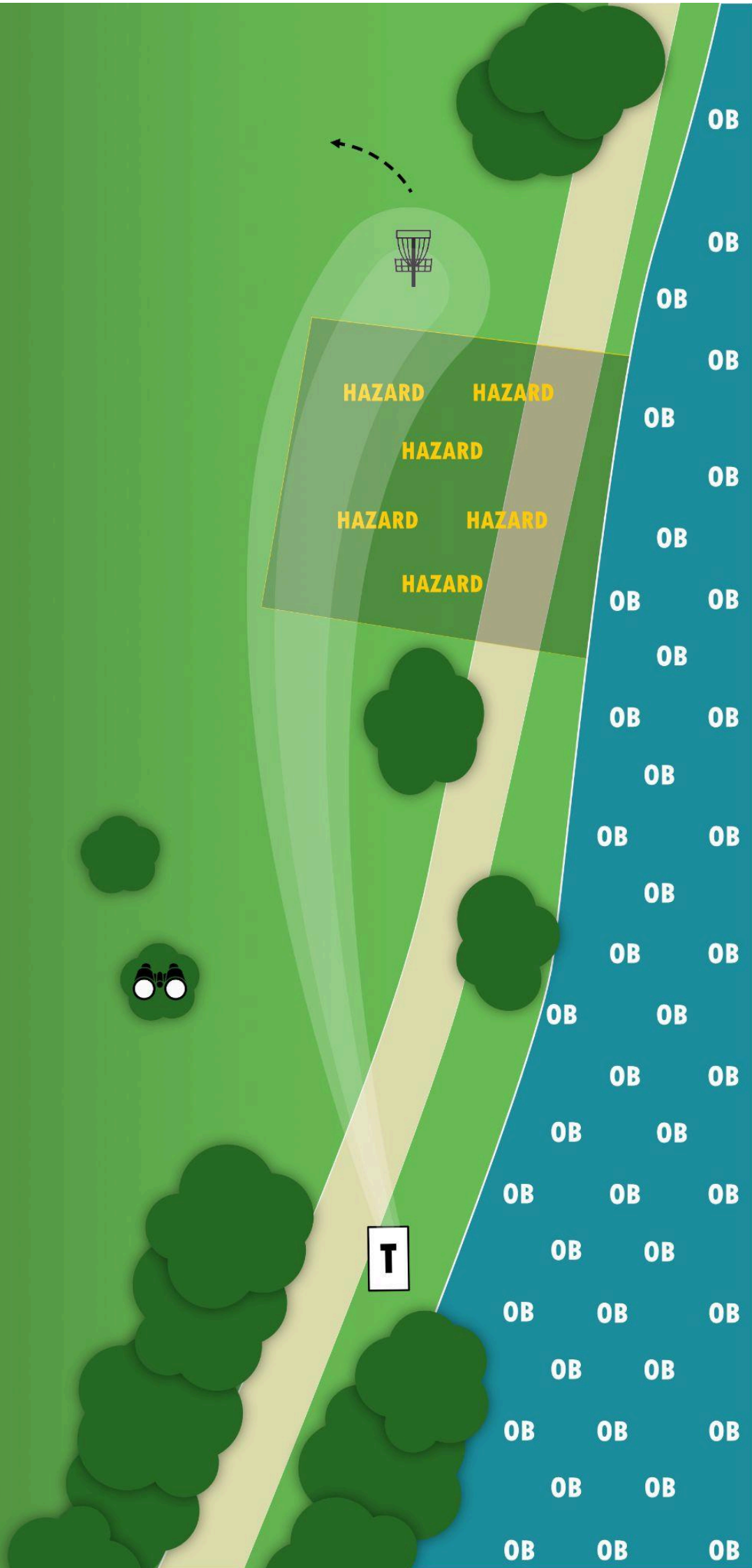
Das Wasser ist OB. Es gelten die normalen OB Regeln.

Hazard:

Der markierte Bereich wird als Hazard gespielt. Es gelten die normalen Hazard Regeln.

Hinweis:

Spotter einsetzen und auf Passanten achten!



9

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

100m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

Das Wasser ist OB. Es gelten die normalen OB Regeln.



10

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

80 m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

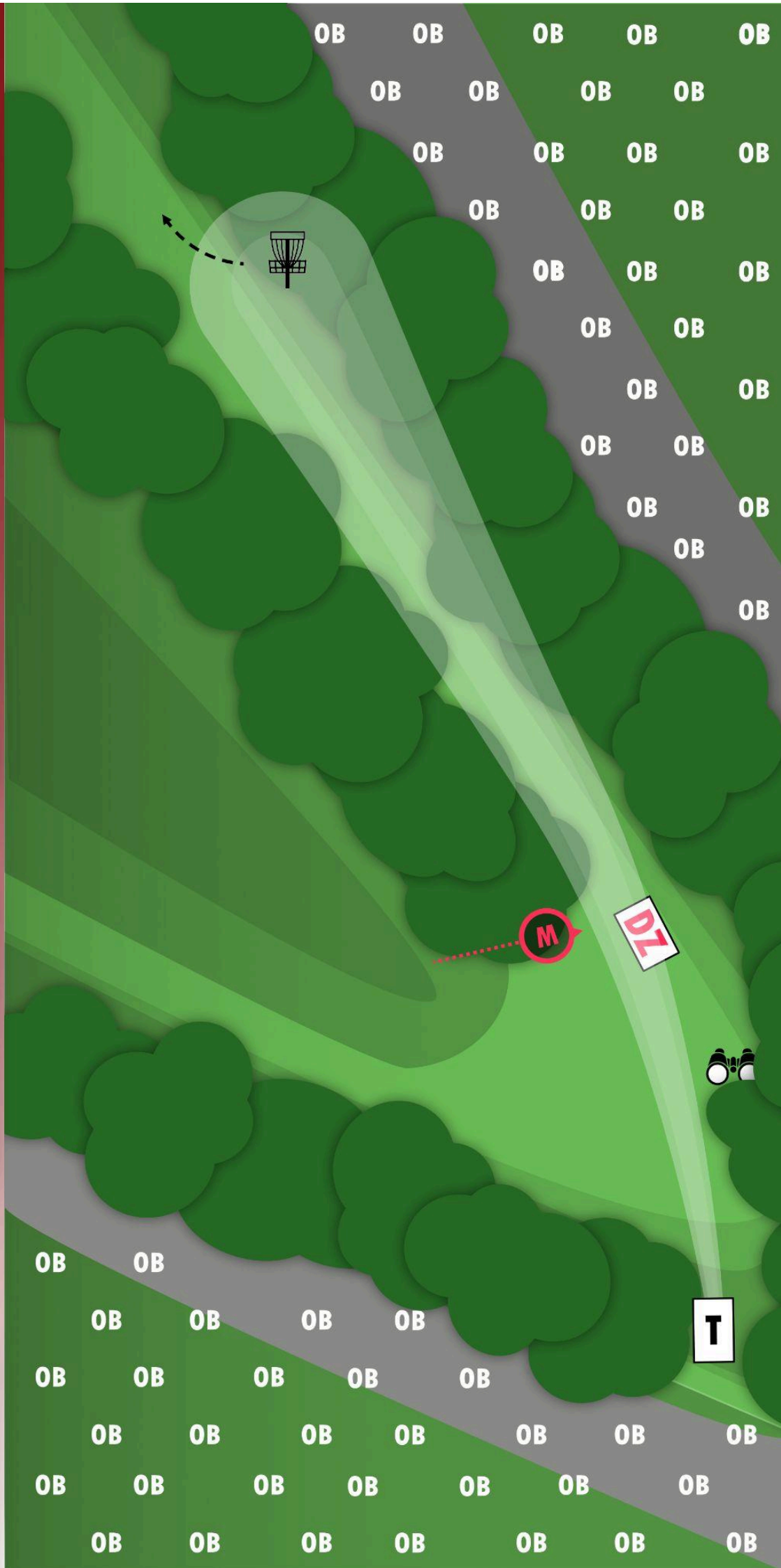
Die Straße und darüber hinaus ist OB. Es gelten die normalen OB Regeln.

Mando:

Der markierte Baum muss rechts passiert werden. Bei verpasstem Mando wird mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt

Hinweis:

Spotter einsetzen. Bahn 10 hat Vorrang vor Bahn 14.



Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

65 m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

Die Straße rechts und darüber hinaus sind OB. Es gelten die normalen OB Regeln.

Mando:

Der markierte Baum muss rechts passiert werden. Bei verpasstem Mando wird mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt

Hinweis:

Spotter einsetzen.



12

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

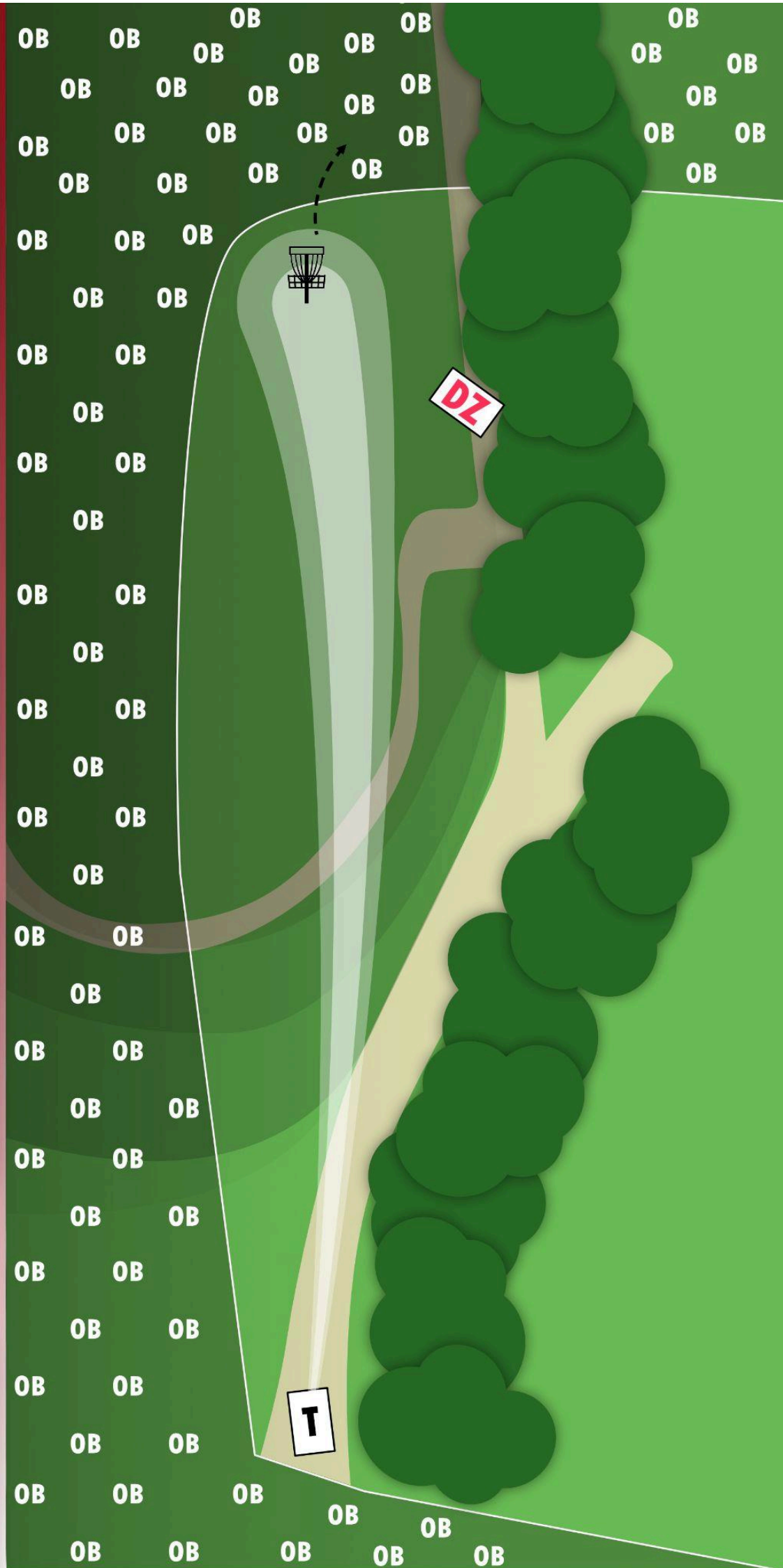
95 m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

Der markierte Bereich gilt als OB. Tee-Shots ins OB werden mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt. Für alle weiteren Würfe gelten die normalen OB Regeln.



13

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR 4

120 m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

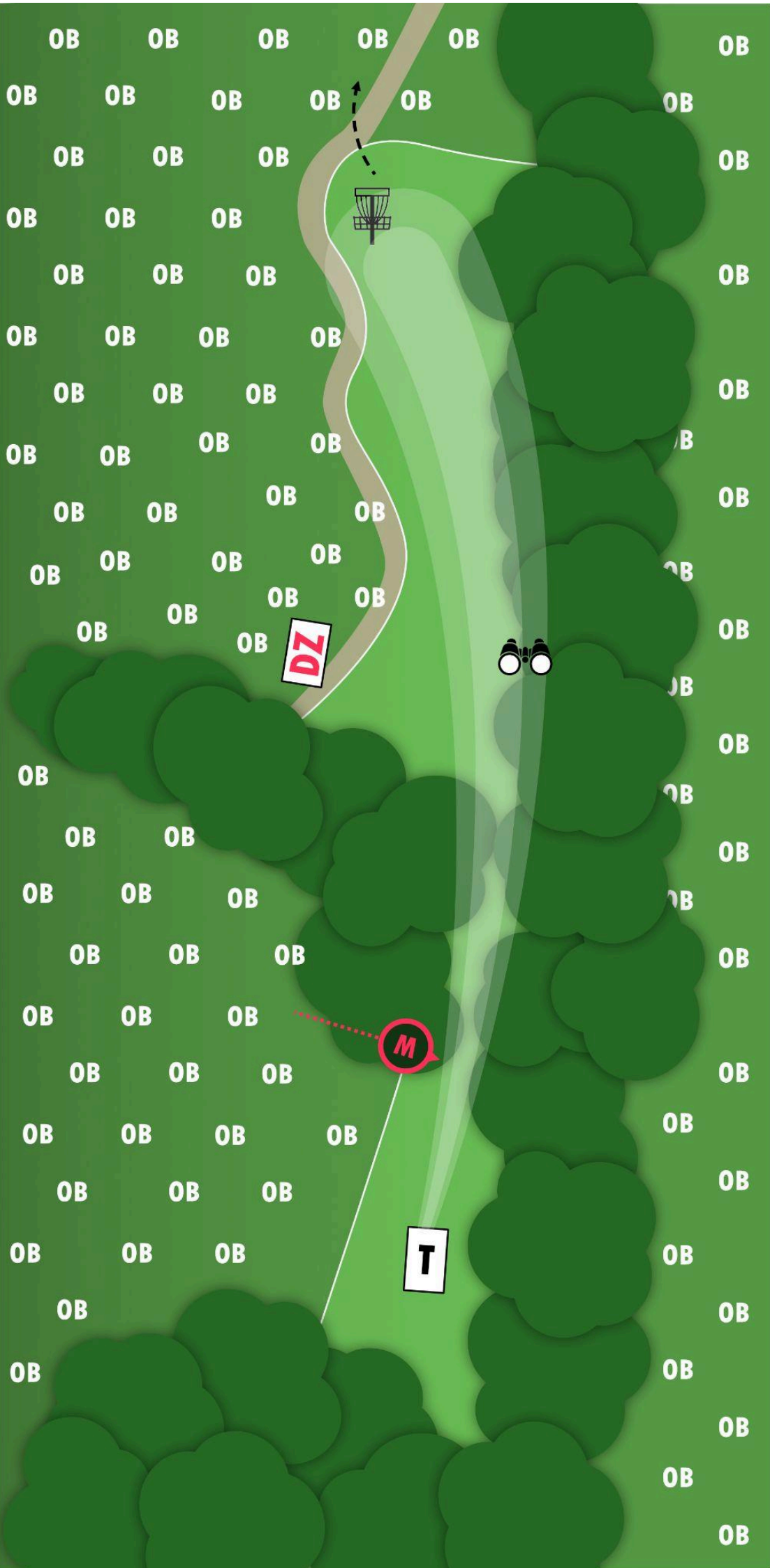
Die markierten Bereiche sind OB.
Tee-Shots im OB werden mit
einem Strafwurf von der Dropzone
weitergespielt. Für alle weiteren
Würfe gelten die normalen OB
Regeln.

Mando:

Der markierte Baum muss auf der
rechten Seite passiert werden. Bei
verpasstem Mando wird mit einem
Strafwurf von der Dropzone
weitergespielt

Hinweis:

Spotter einsetzen.



14

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

95 m

Distanz

Regeln & Hinweise

Hinweis:

Bahn 10 hat Vorrang vor Bahn 14.
Vor dem Abwurf/ Approach warten,
bis Bahn 10 frei ist.



T

15

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

75 m

Distanz

Regeln & Hinweise

Hazard:

Der Bereich außerhalb der markierten Insel wird als Hazard gespielt. Es gelten die normalen Hazard-Regeln.



16

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR 4

150m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

Die markierten Bereiche sowie der Parkplatz sind OB. Es gelten die normalen OB Regeln.



17

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

75 m

Distanz

Regeln & Hinweise

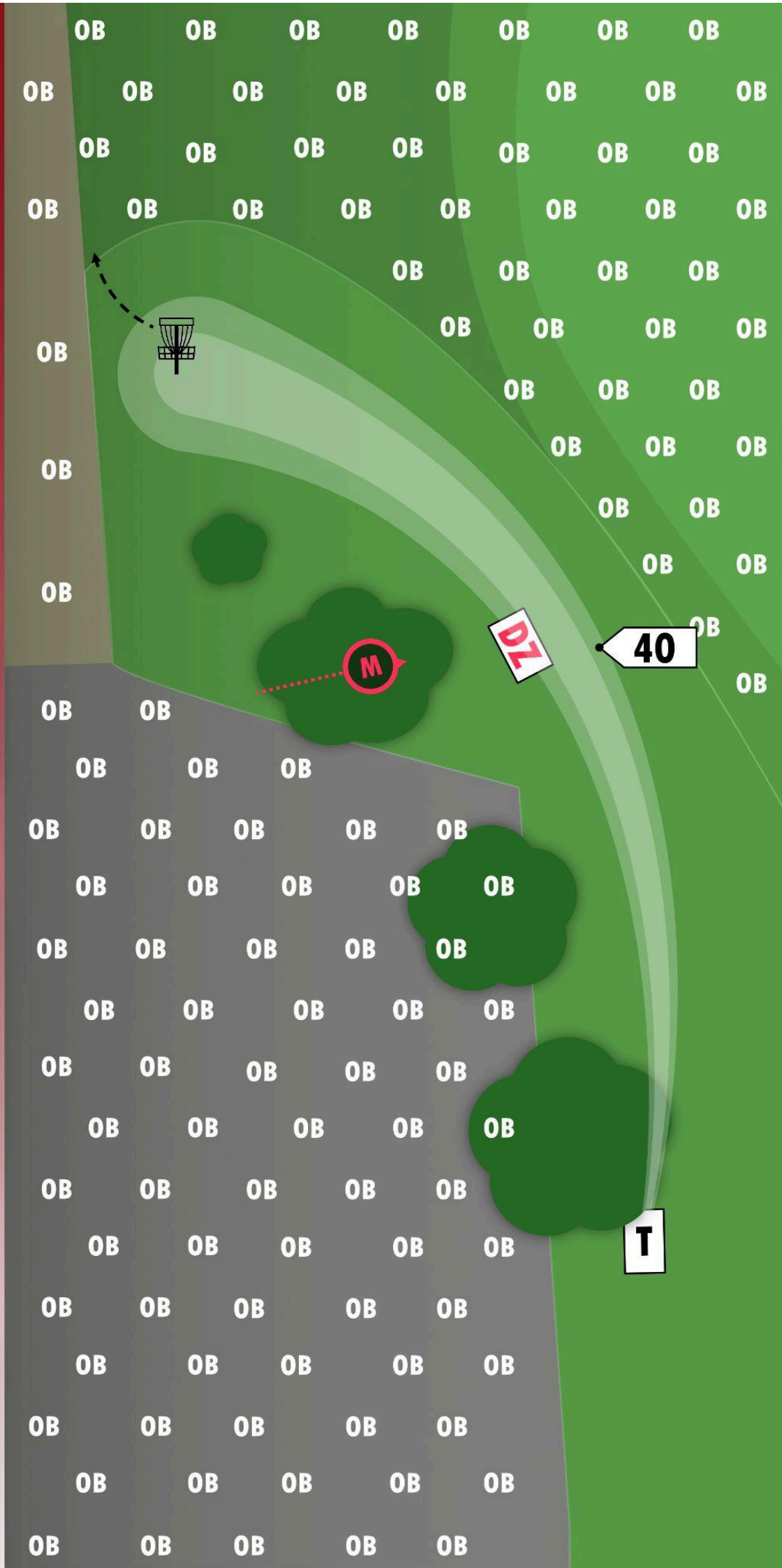
OB:

Die markierten Bereiche sowie der Parkplatz sind OB. Tee-Shots ins OB werden mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt. Für alle weiteren Würfe gelten die normalen OB Regeln.

Mando:

Der markierte Baum muss rechts passiert werden.

Bei verpasstem Mando wird mit einem Strafwurf von der Dropzone weitergespielt



18

Vereinsstaatsmeisterschaft 2026

PAR **3**

80 m

Distanz

Regeln & Hinweise

OB:

Der links markierte Weg und darüber hinaus sind OB. Es gelten die normalen OB Regeln.

