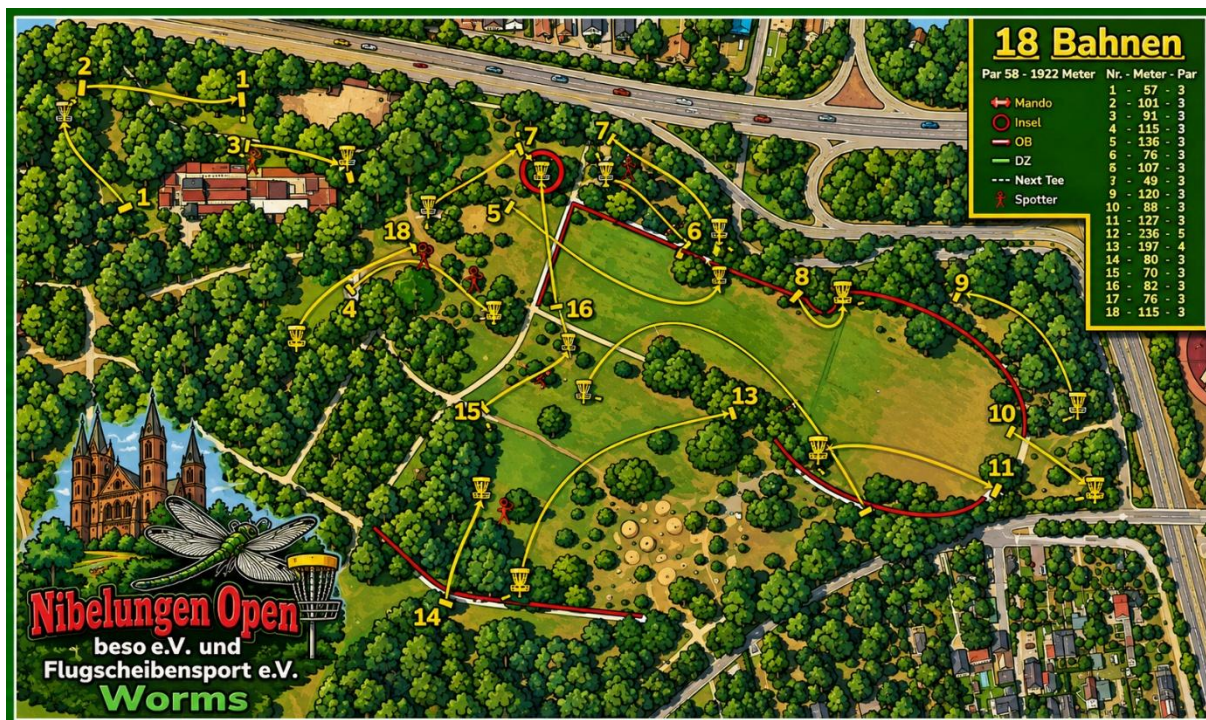






Willkommen zu den 1. Nibelungen Open 2026 in Worms

Wo Legenden fliegen.

Am letzten Wochenende im September erwacht die alte Sage von Worms zu neuem Leben. Bei den 1. Nibelungen Open treffen Präzision, Mut und Strategie auf die Welt der Nibelungen. Der Discgolf-Parcours wird zur Bühne einer modernen Heldenreise – jeder Wurf bringt dem Spieler den Ruhm der Nibelungen ein.

Inspiziert von der traditionsreichen Nibelungengeschichte, die untrennbar mit Worms verbunden ist, wird das Turnier zu einem Erlebnis weit über den Sport hinaus.

Wie einst Siegfried seinen Weg voller Herausforderungen beschritt, kämpfen sich die Teilnehmer durch abwechslungsreiche Fairways, riskante Linien und knifflige Entscheidungen.

Stelle dich der Herausforderung. Bezwinde den Parcours. Erobere den Eschebuckel. Und schreibe deine eigene Legende.

Zeitplan

Zeitplan:

Freitag, 25.09.2026 - freies Training

Ab 15.00 Uhr freies Training

Samstag, 26.09.2026 – Doubles (Separate Anmeldung via UDisc)

ab 8:00: Anmeldung offen (Turnierbüro auf dem Eschebuckel im Zentrum des Parks)

9:15: Begrüßung / Playersmeeting

9:45: Tee-Off Runde 1, Shotgun-Start, (Flights gelost)

ca 12:15 - 13:30 Mittagspause:

ca 13:15: Tee-off Runde 2, Shotgun-Start, (Flights nach Division und Score)

ca 16:00: Siegerehrung

Sonntag, 27.09.2026 und Sonntag 27.11.2022

ab 8:00: Anmeldung offen (Turnierbüro auf dem Eschebuckel im Zentrum des Parks)

9:15: Begrüßung / Playersmeeting

9:45: Tee-Off Runde 1, Shotgun-Start, (Flights gelost)

ca 12:15 - 13:30 Mittagspause:

ca 13:15: Tee-off Runde 2, Shotgun-Start, (Flights nach Division und Score)

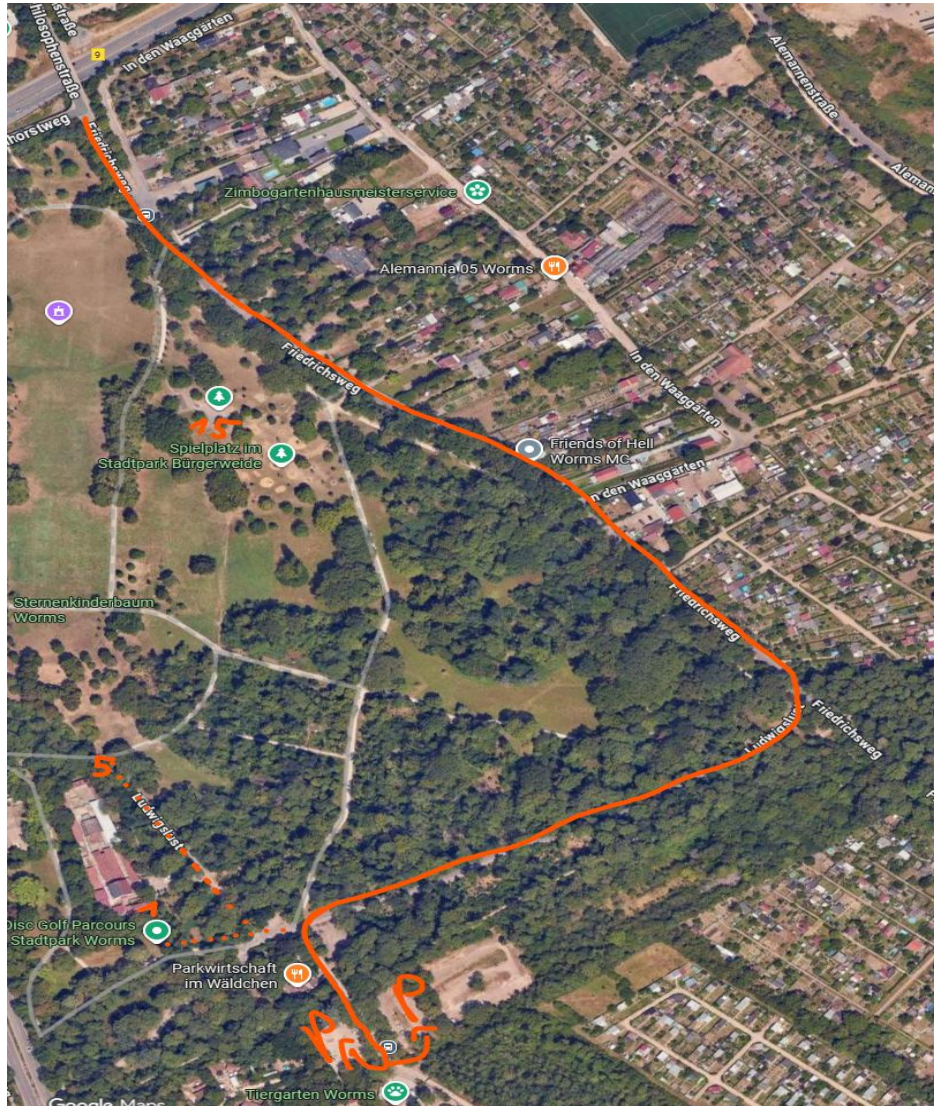
ca 16:00: Siegerehrung

Anfahrt und Parken:

Google Link: <https://maps.app.goo.gl/1HxXKybZnGHrvggj7>

Der Parkplatz an der Parkwirtschaft im Wäldchen wurde zu einer Bushaltestelle umgebaut. Daher bitte am Tiergarten Worms parken.

Die Anfahrt in Orange gekennzeichnet ist eine 30er Zone. Hier wird gerne mal geblitzt 😊



Verpflegung und Toiletten

Der Park an sich besitzt keine öffentlichen Toiletten.

Wir haben eine Kooperation für Mittagessen und Toiletten mit der Parkwirtschaft geschlossen. Die Toiletten sind ab 10Uhr geöffnet.

Das Mittagessen muss vorbestellt werden. Genauere Infos folgen per Mail.

Offizielle Öffnungszeiten Sonntags: 11.00 – 17.00 Uhr



Link zur Webseite: <https://www.parkwirtschaft.com/>

Scoring und Stechen

Die Ergebnisse werden über die Scoring Funktion von **turniere.discgolf.de** erfasst.

Das Turnier ist hier zu finden: [1. Nibelungen Open / 27.09.2026](#)

Jeder Teilnehmende muss sofort nach Abschluss der Runde sein Ergebnis in [turniere.discgolf.de](#) unterschreiben. Geschieht das nicht innerhalb von 30 Minuten nach Ende der Runde werden entsprechend der Regeln zwei Strafpunkte vergeben und das Rundenergebnis vom TD festgestellt. Wer keine Möglichkeit hat sein Ergebnis über sein Handy zu bestätigen muss zum TD-Büro kommen, seinen Score bestätigen und vom TD unterschreiben lassen.

Hinweis: Es liegen im TD-Büro Papier Scorekarten aus. Diese können

verwendet werden. Sie ersetzen aber nicht das vorgenannte

Auflösen von Gleichständen - Zuordnung in das bessere Flight nach folgenden Regeln

1. Wer die bessere letzte Runde gespielt hat.

2. Wer die niedrigere GT-Nr. besitzt.

Stechen: Besteht ein Gleichstand um den Sieg in einer Division wird ein Stechen ausgetragen. Hierbei

werden die Bahnen 7, 8 und 5 im „sudden death“ gespielt.

Bei Notfällen

KONTAKT ZU DEN TURNIERDIREKTOREN

+49 176 57887430

Tobias.kietzmann@outlook.com

Nibelungen.open@beso.de

TD Team:

Tobias Kietzmann

Christoph Scheithe

Lucas Osadschy

IM NOTFALL: WAHLE 112

Erste Hilfe: Ein Verbandskasten befindet sich im TD-Büro

Apotheke: XXX Apotheke, XXX Str. 34, 06245-xxxx

Grundlegende Regeln (für alle Turnierteilnehmer*innen)

. Jeder ist für seinen Wurf verantwortlich. Nicht werfen, sobald auch nur die geringste Gefahr für Menschen oder Tiere besteht.

Stets umsichtig agieren. Der Kurs liegt in einem öffentlichen Park, der auch von anderen Besuchern genutzt wird. Viele der Spielbahnen sind speziell für das Turnier designet. Andere Menschen, auch solche die sich oft im Park aufhalten, können nicht wissen das sie sich auf einer Spielbahn befinden. In solch einem Fall bitte höflich um das Verlassen der Bahn bitten.

Keinen Müll auf dem Kurs zurücklassen.

Baume, Sträucher und feste Einbauten sind Teil des Kurses. Brennnesselns sind nicht Teil des Kurses und dürfen entfernt werden, sofern eine Verbrennungsgefahr besteht. Nicht alle Wege sind OB. Die Bahntafeln enthalten alle erforderlichen Informationen. Im Zweifel haben die Informationen auf den Bahntafeln Vorrang gegenüber Informationen auf der Kursübersicht.

Rauchverbot auf dem gesamten Kurs von 2-Minuten Warnung bis zur Bestätigung der Rundenergebnisse.

Ein zügiges Spiel ist unerlässlich, um den Zeitplan einzuhalten.

Auf Punkt 6.2 der Bundesspielordnung wird ausdrücklich hingewiesen.

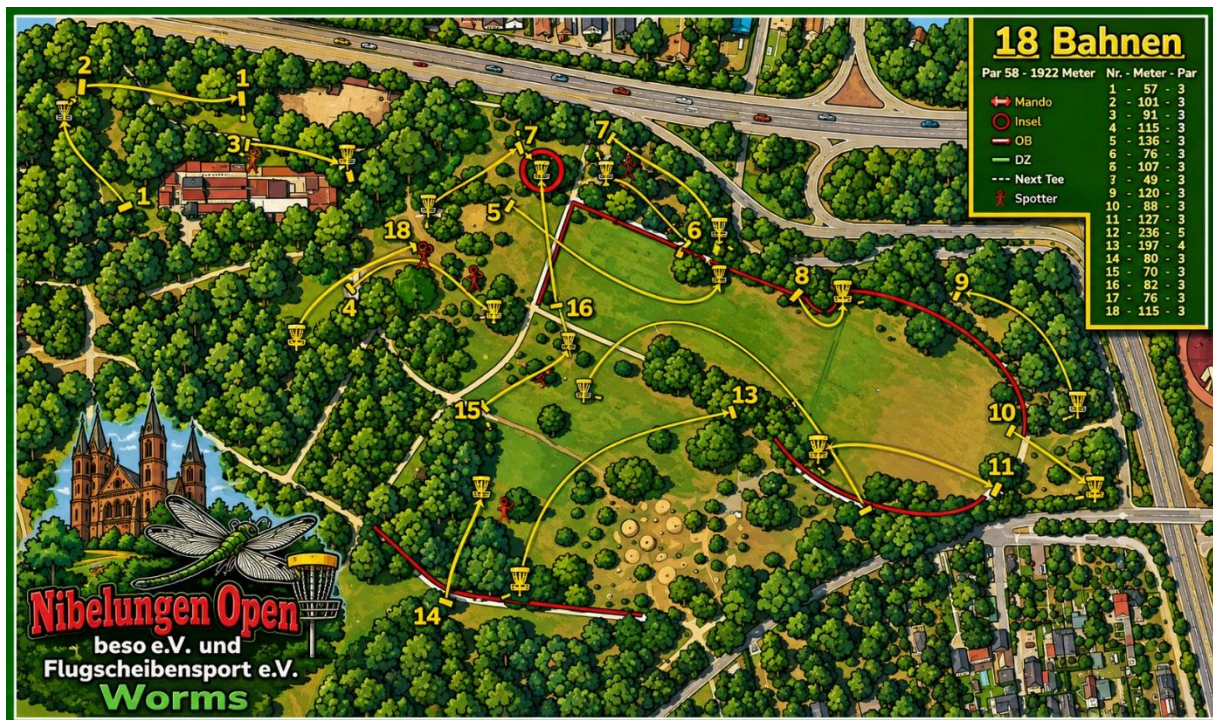
Bahnen und Regeln

Hinweise zu allen Bahnen:

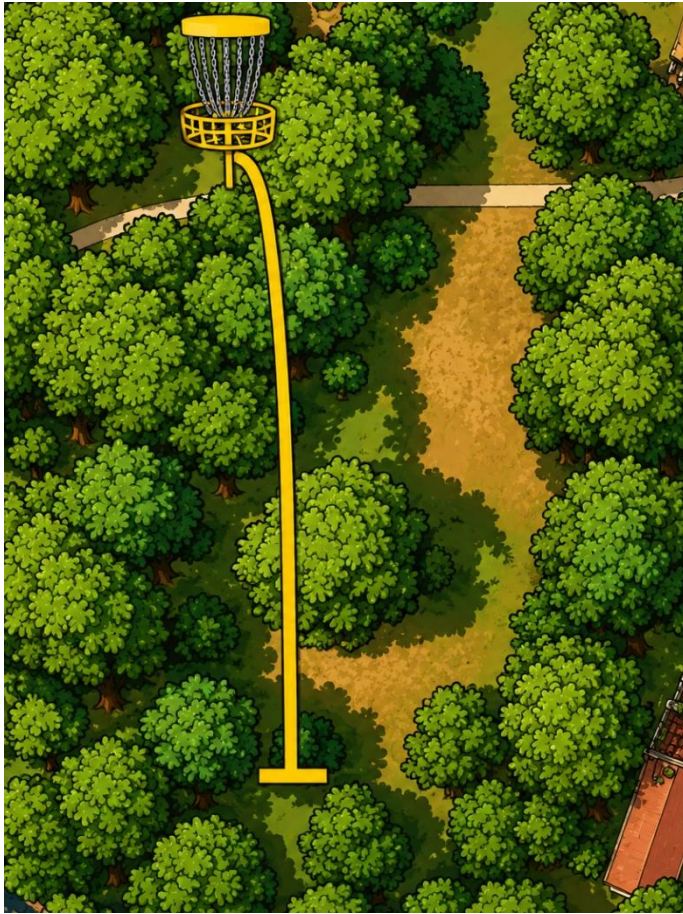
Wir befinden uns in einem Öffentlichen Park. Es gilt zu jeder Zeit und bei jedem Wurf. Passanten, Fahrradfahrer etc. haben immer Vorrang. Im Zweifel immer mit einem Spotter oder einem „Human MeatShield“ spielen.

Alle Orte, an die ihr mindestens einen Spotter hinstellen müsst, sind bei den Bahntafeln markiert und beschrieben.

Map



Bahn 1



Bahn 1

Par 3

57 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger
entlang des Weges
achten



Bahn 2



Bahn 2

Par 3

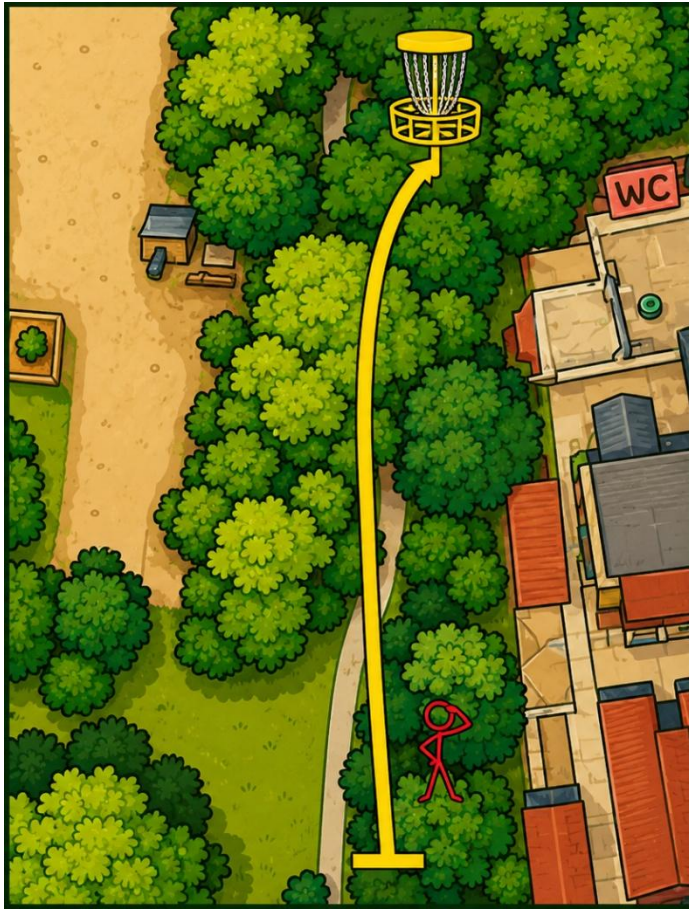
101 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger
achten



Bahn 3



Bahn 3

Par 3

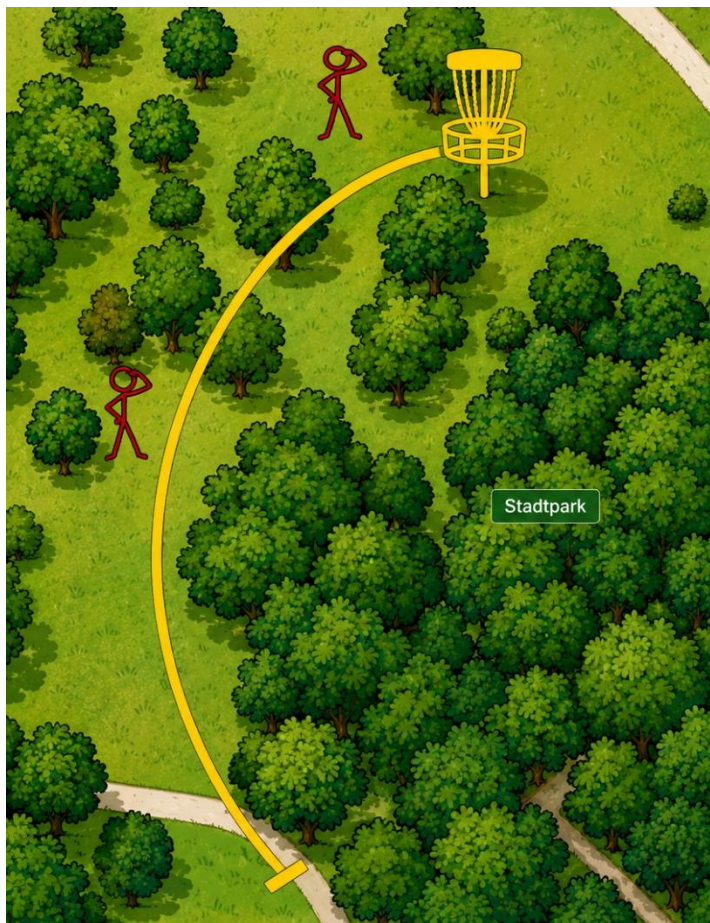
91 Meter

Regeln:

Spotter bei 



Bahn 4



Bahn 4

Par 4

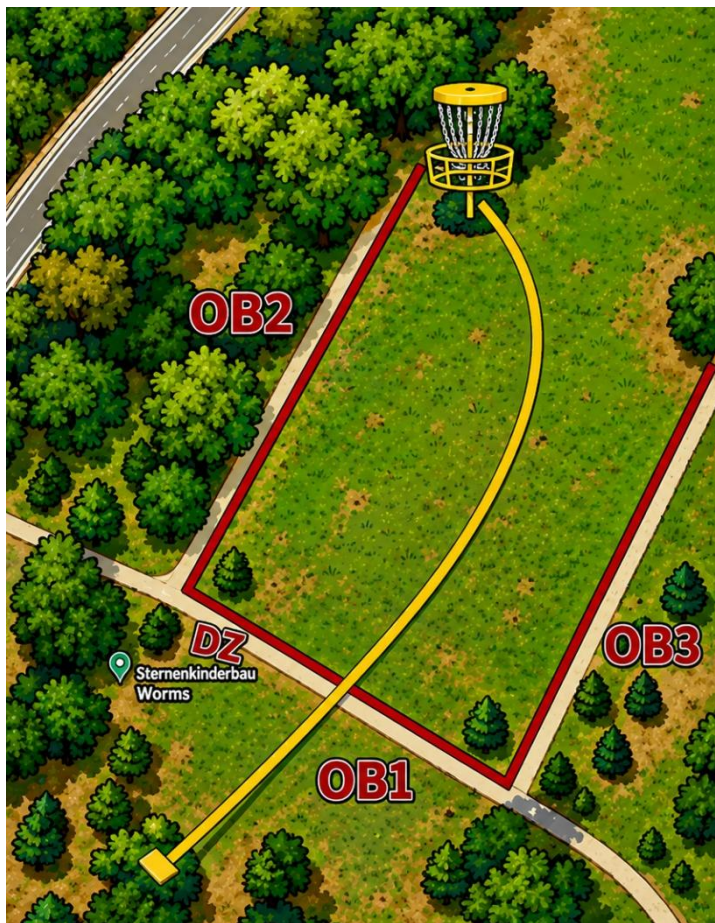
115 Meter

Regeln:

Spotter bei
verwenden.



Bahn 5



Bahn 5

Par 3

136 Meter

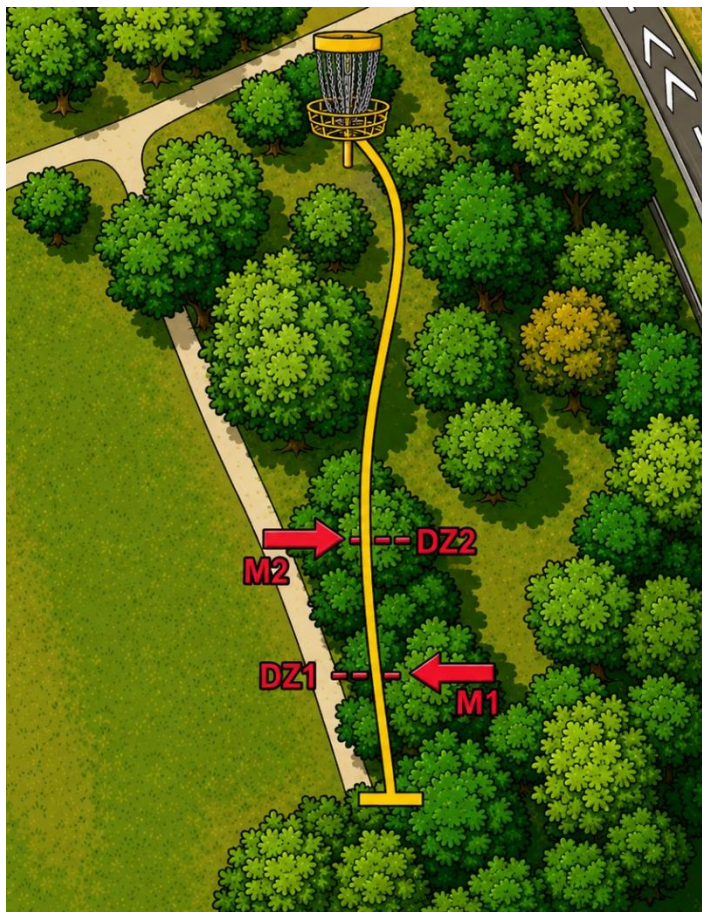
Regeln:

Landet die Scheibe in **OB1** wird ab **DZ** mit einem Strafwurf weitergespielt.

Landet die Scheibe in **OB2&3**, normale **OB** regel mit einem Strafwurf.



Bahn 6



Bahn 6

Par 3

75 Meter

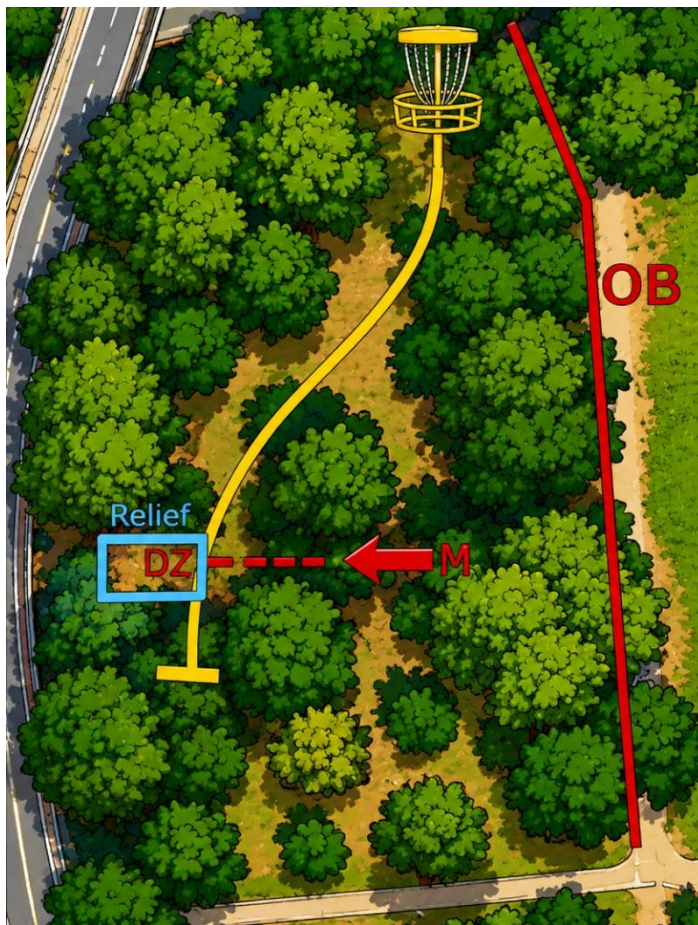
Regeln:

Wird **Mando 1 (M1)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone 1 (DZ1)** weitergespielt.

Wird **Mando 2 (M2)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone 2 (DZ2)** weitergespielt.



Bahn 7



Bahn 7

Par 3

87 Meter

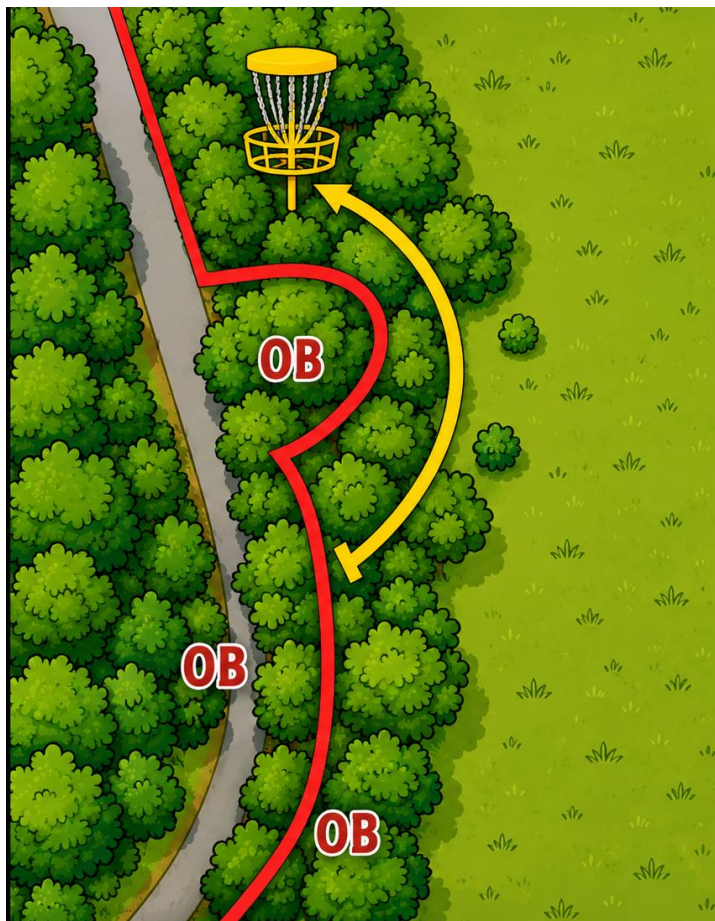
Regeln:

Wird **Mando (M)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone (DZ)** weitergespielt. Straffreies **Relief**. Weiter in line of Play.

Wegkante **OB**



Bahn 8



Bahn 8

Par 3

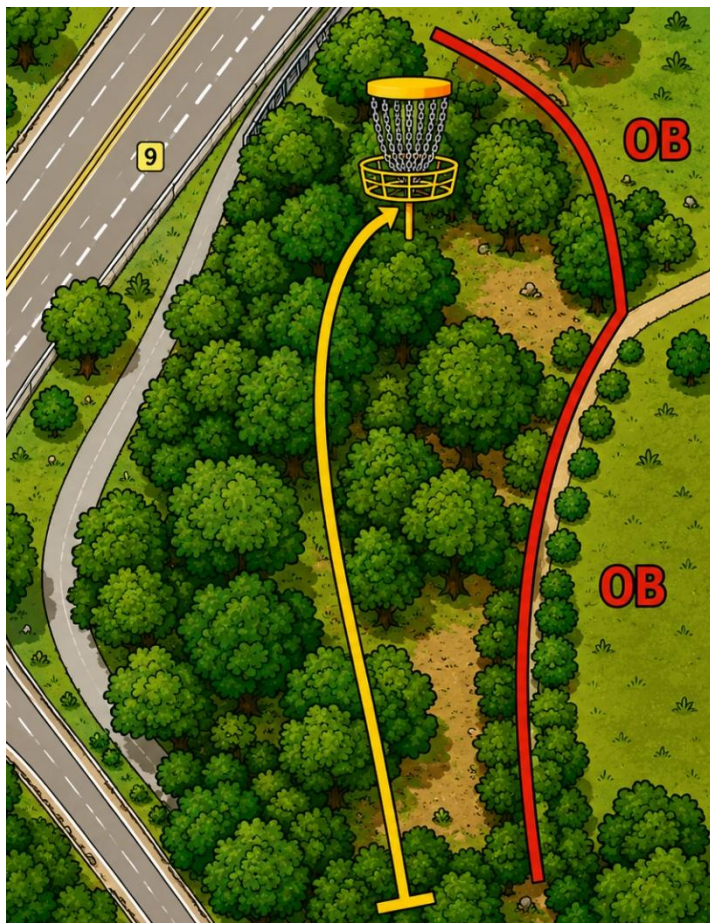
49 Meter

Regeln:

Ab Grasnarbe zum
Weg ist **OB**



Bahn 9



Bahn 9

Par 3

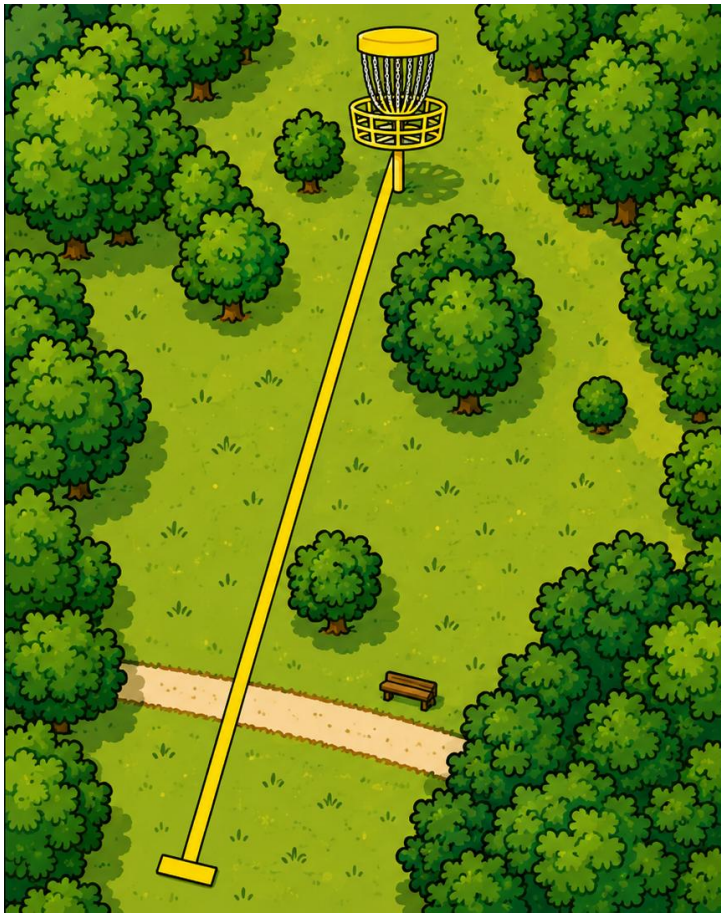
120 Meter

Regeln:

Weg auf der
rechten Seite und
hinter dem Korb
ist **OB**.



Bahn 10



Bahn 10

Par 3

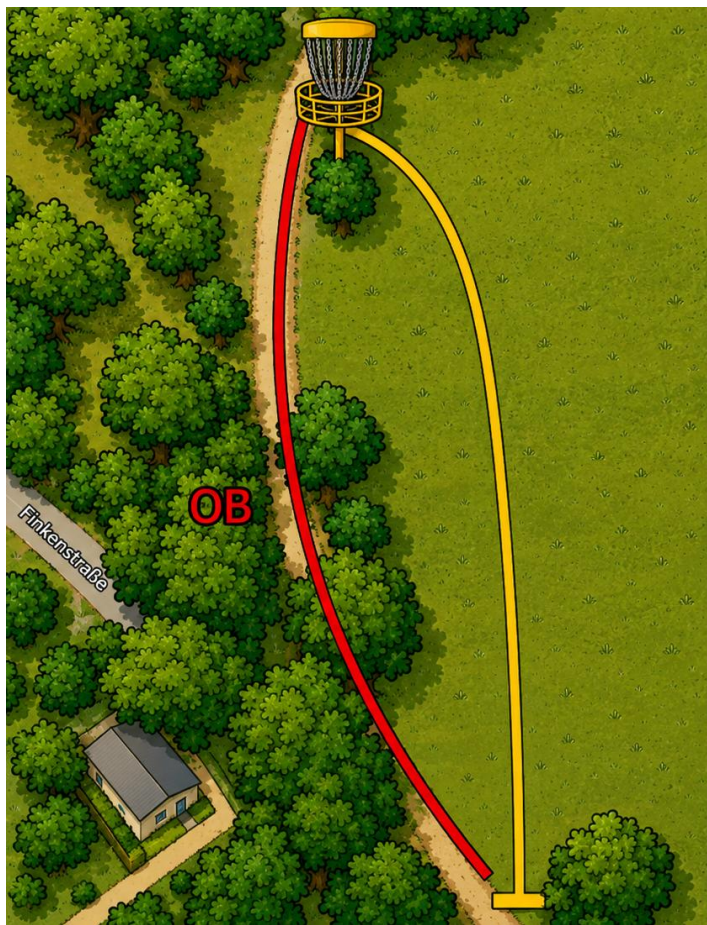
88 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger
achten.



Bahn 11



Bahn 11

Par 3

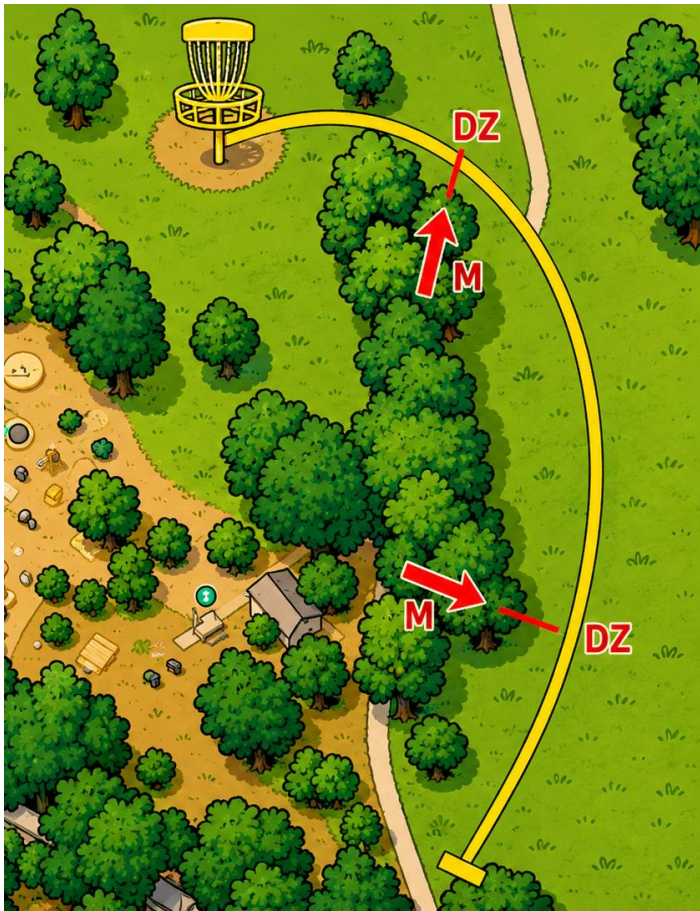
127 Meter

Regeln:

Links der Weg
ist aber der Grasnarbe **OB**.



Bahn 12



Bahn 12

Par 5

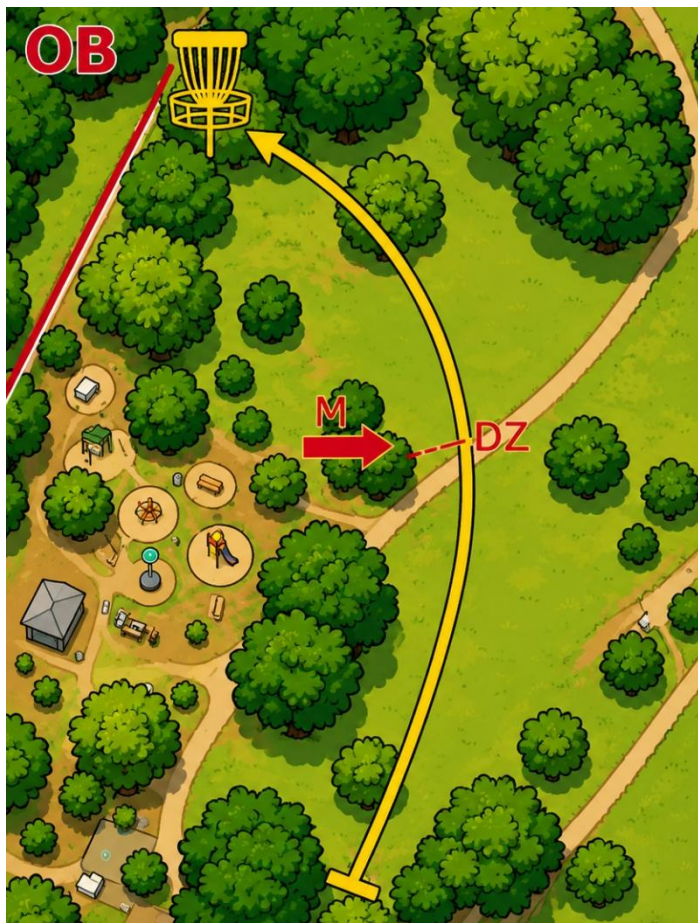
236 Meter

Regeln:

Wird **Mando (M)** verfehlt, dann
wird mit einem Strafwurf bei
Dropzone (DZ) weitergespielt



Bahn 13



Bahn 13

Par 4

197 Meter

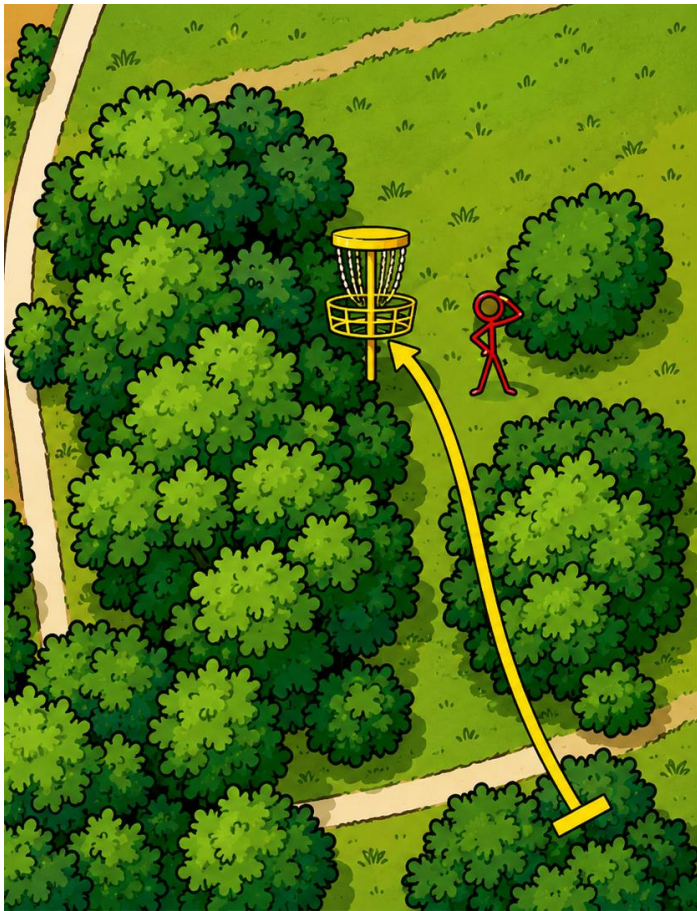
Regeln:

Wird **Mando (M)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone (DZ)** weitergespielt.

Der Weg hinter dem Korb ist **OB**.



Bahn 14



Bahn 14

Par 3

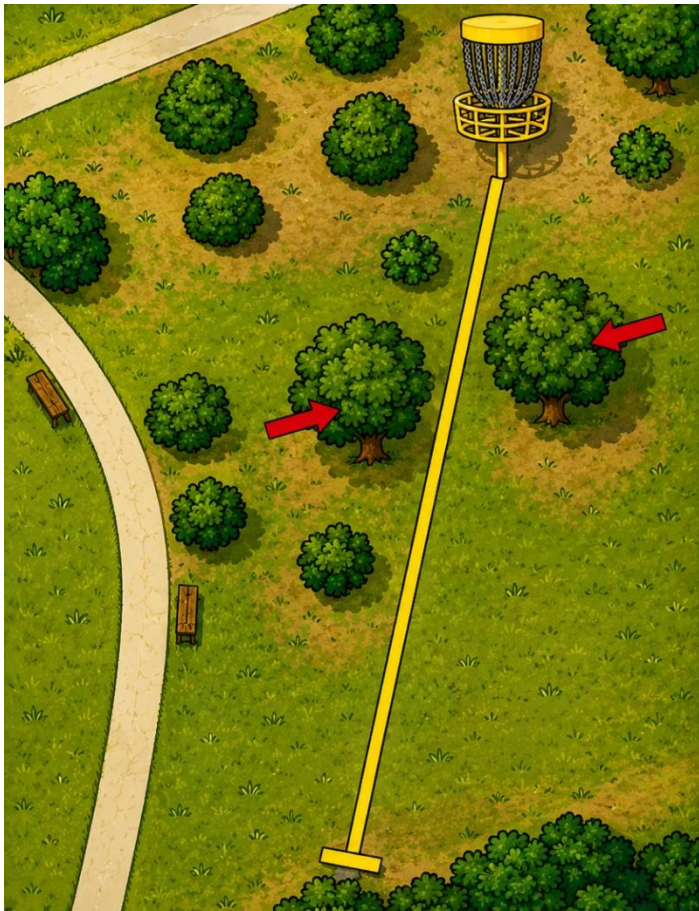
80 Meter

Regeln:

Spotter zu Gebüsch
rechts stellen.



Bahn 15



Bahn 15

Par 3

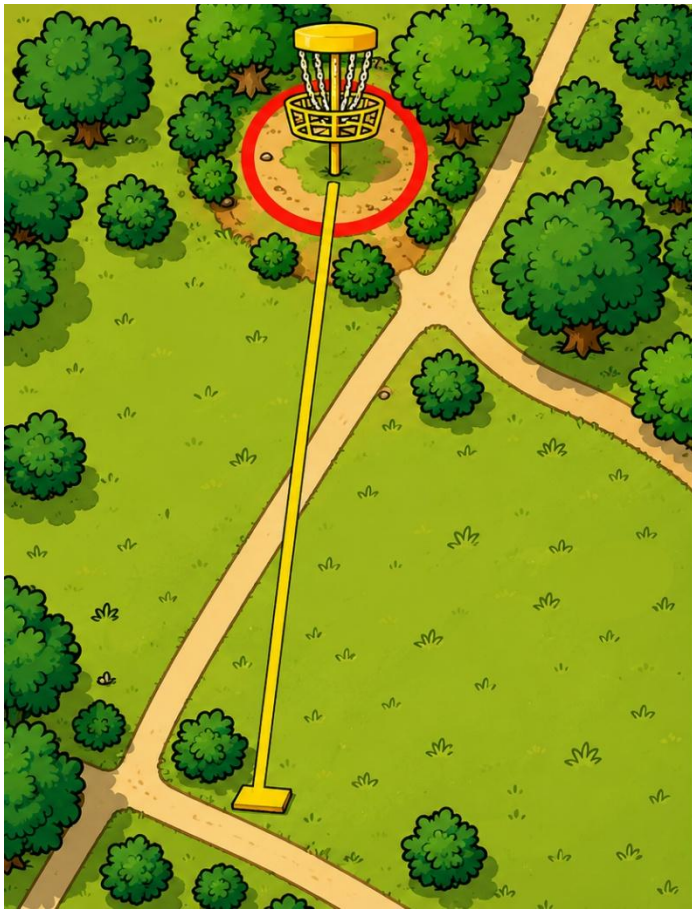
70 Meter

Regeln:

Doppel-Mando: Beide Mandatory-Bäume müssen mittig durchspielt werden. Bei Verfehlen erfolgt ein Re-Throw vom Tee ohne Mandaos.



Bahn 16



Bahn 16

Par 3

82 Meter

Regeln:

Inselbahn - Außerhalb der Insel ist Hazard. Bleibt die Scheibe im Hazard liegen, wird mit einem Strafpunkt weitergespielt, wo die Scheibe liegengeblieben ist.



Bahn 17



Bahn 17

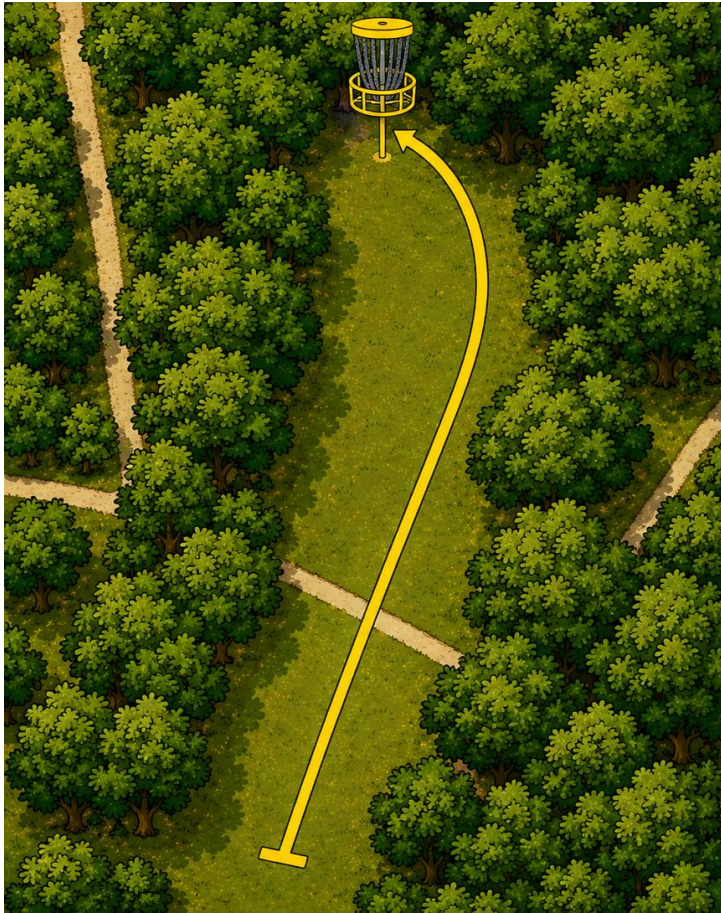
Par 3

76 Meter

Regeln:



Bahn 18



Bahn 18

Par 3

115 Meter

Regeln:

Auf Passanten achten.

