



Bahn

1

145 m

Par 4

Das Mando links muss
durchspielt werden.

OB-Bereich hinter dem
Korb beachten.

DZ

OB



Bahn

2

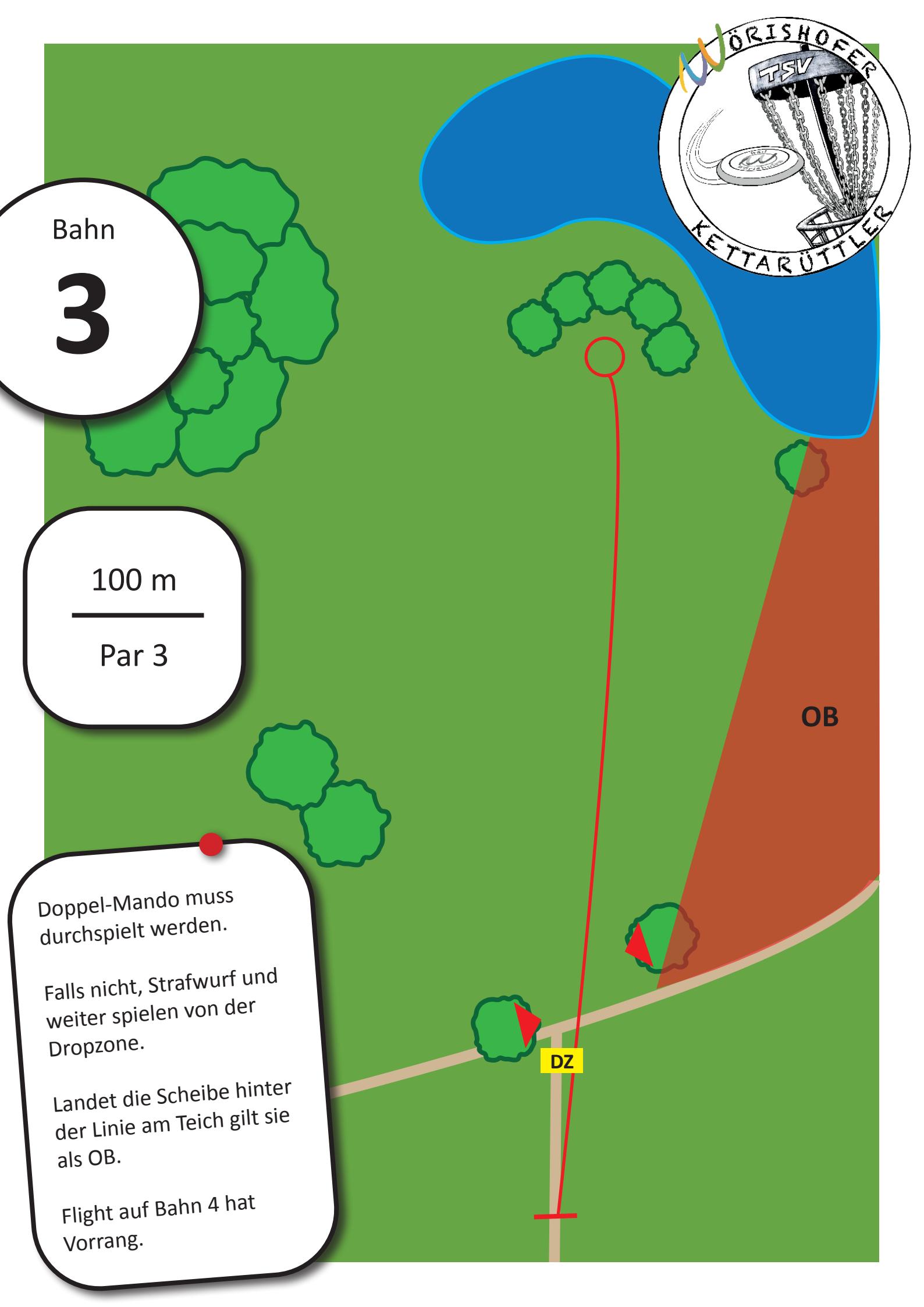
150 m

Par 4

Wasserhinderniss auf
der rechten Seite.

Landet die Scheibe
rechts von der Linie am
Teich gilt sie als OB.

Spotter einsetzen!





Bahn

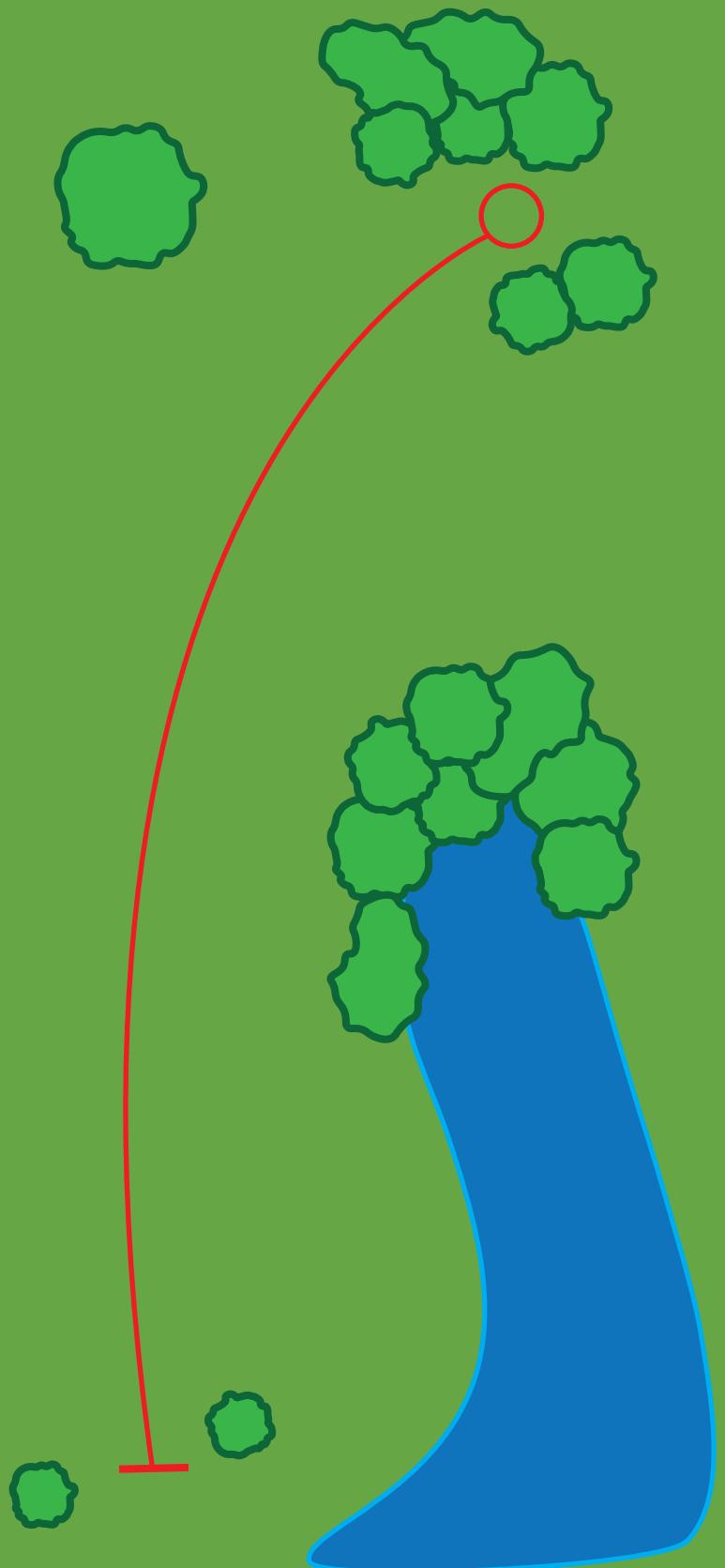
4

69 m

Par 3

Auf Flight von Bahn 3
achten.

Spotter einsetzen!





OB

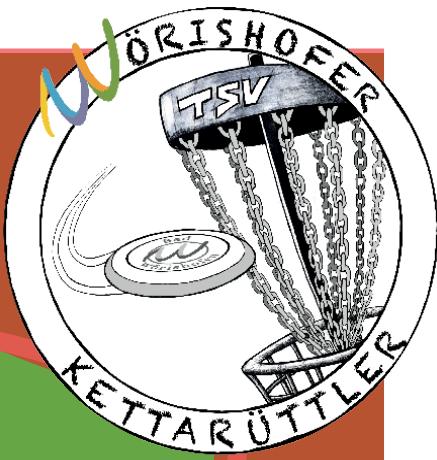
Bahn

5

95 m

Par 3

Geeteerter Weg und
Bereich dahinter ist OB.



Bahn

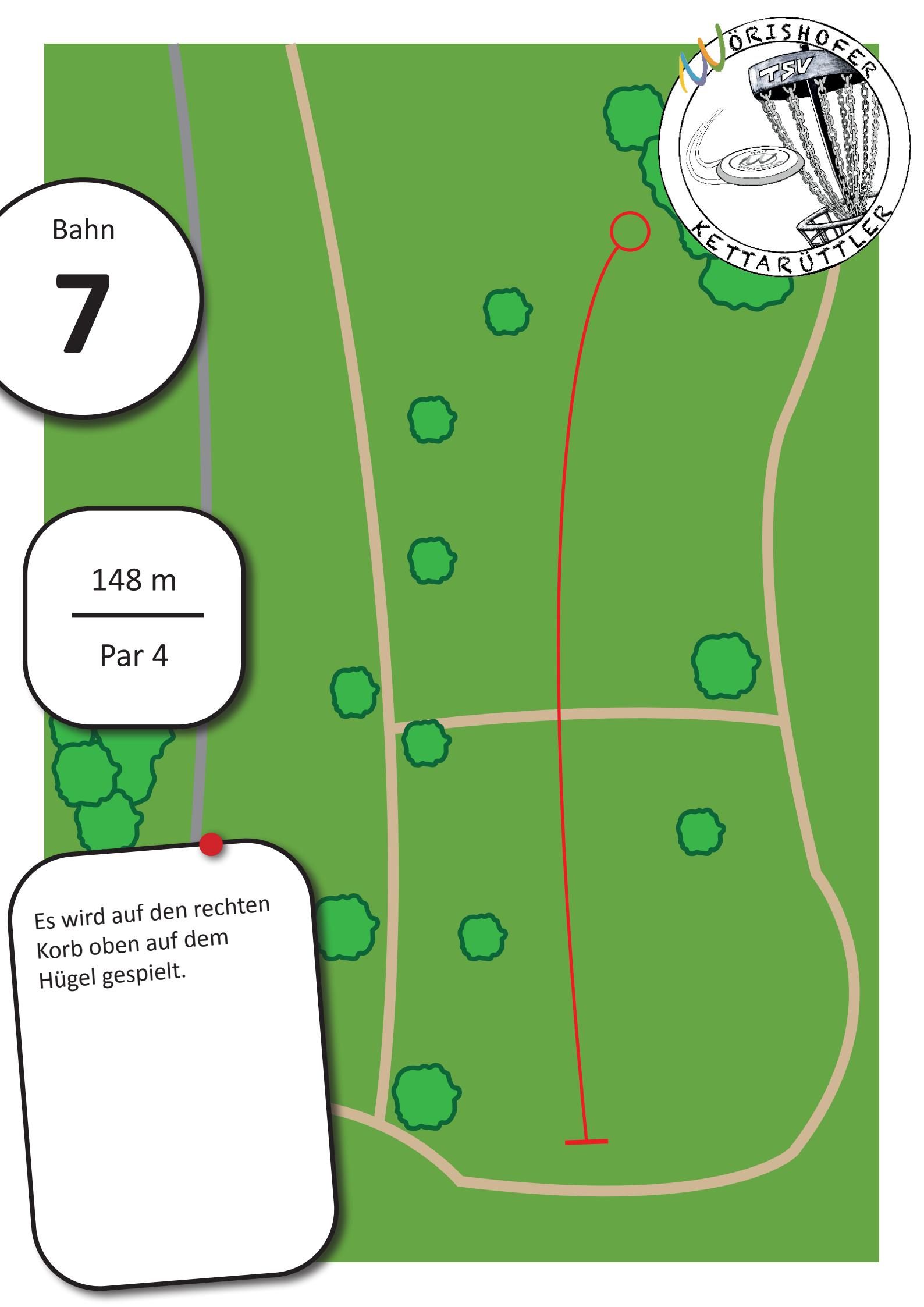
6

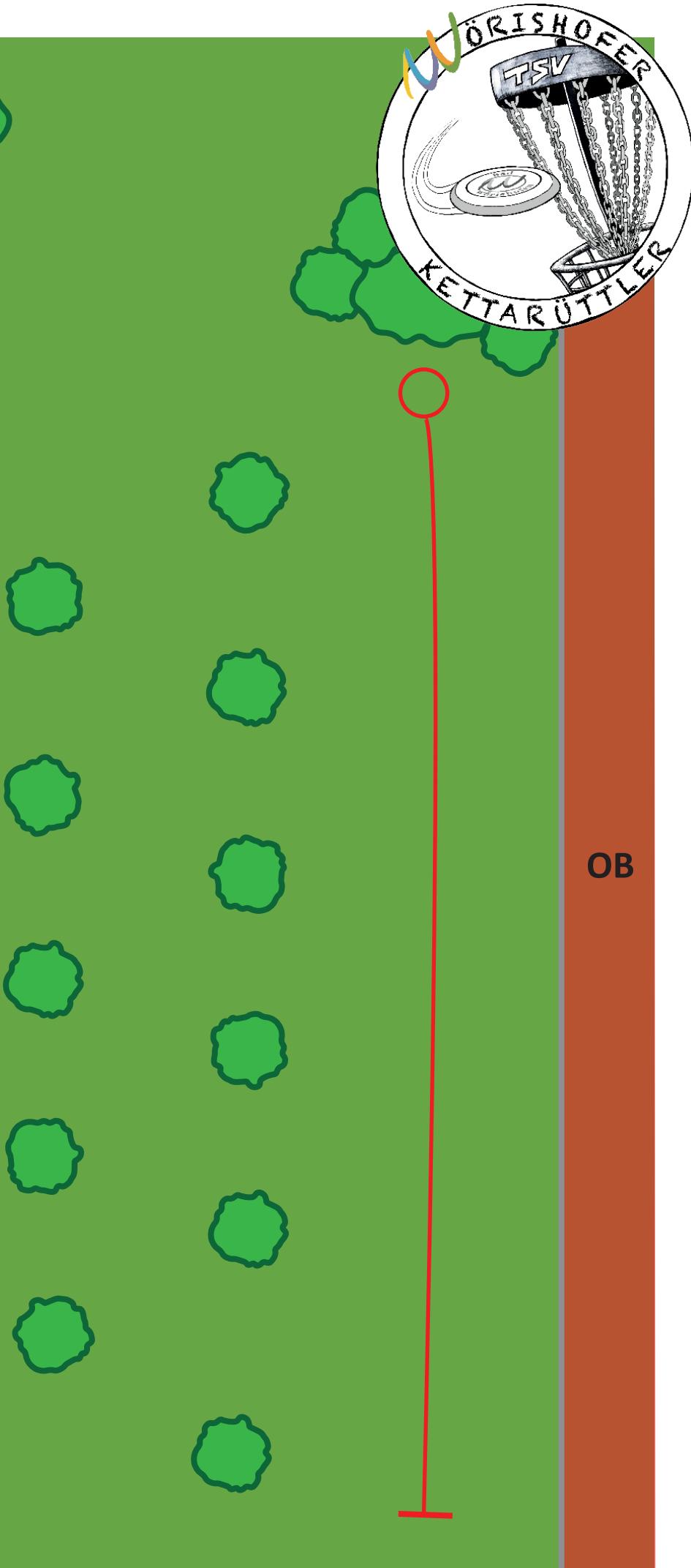
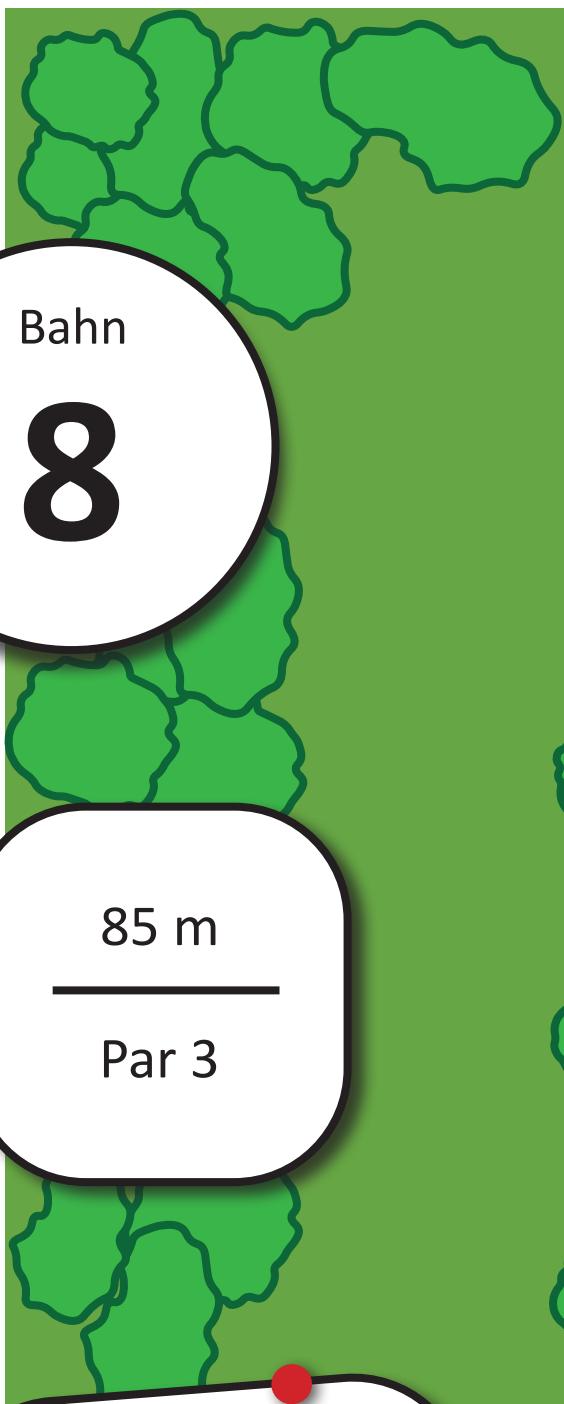
62 m

Par 3

Mando muss links umspielt werden.

Falls nicht, Strafwurf und weiter von der Dropzone.







Bahn
9

54 m

Par 3

Die Scheibe muss mit dem ersten Wurf im Sand landen.

Gelingt das nicht, einen Strafwurf dazu und weiter von der Dropzone.

Von der Dropzone aus gelten die OB Regeln.

DZ



Bahn

10

62 m

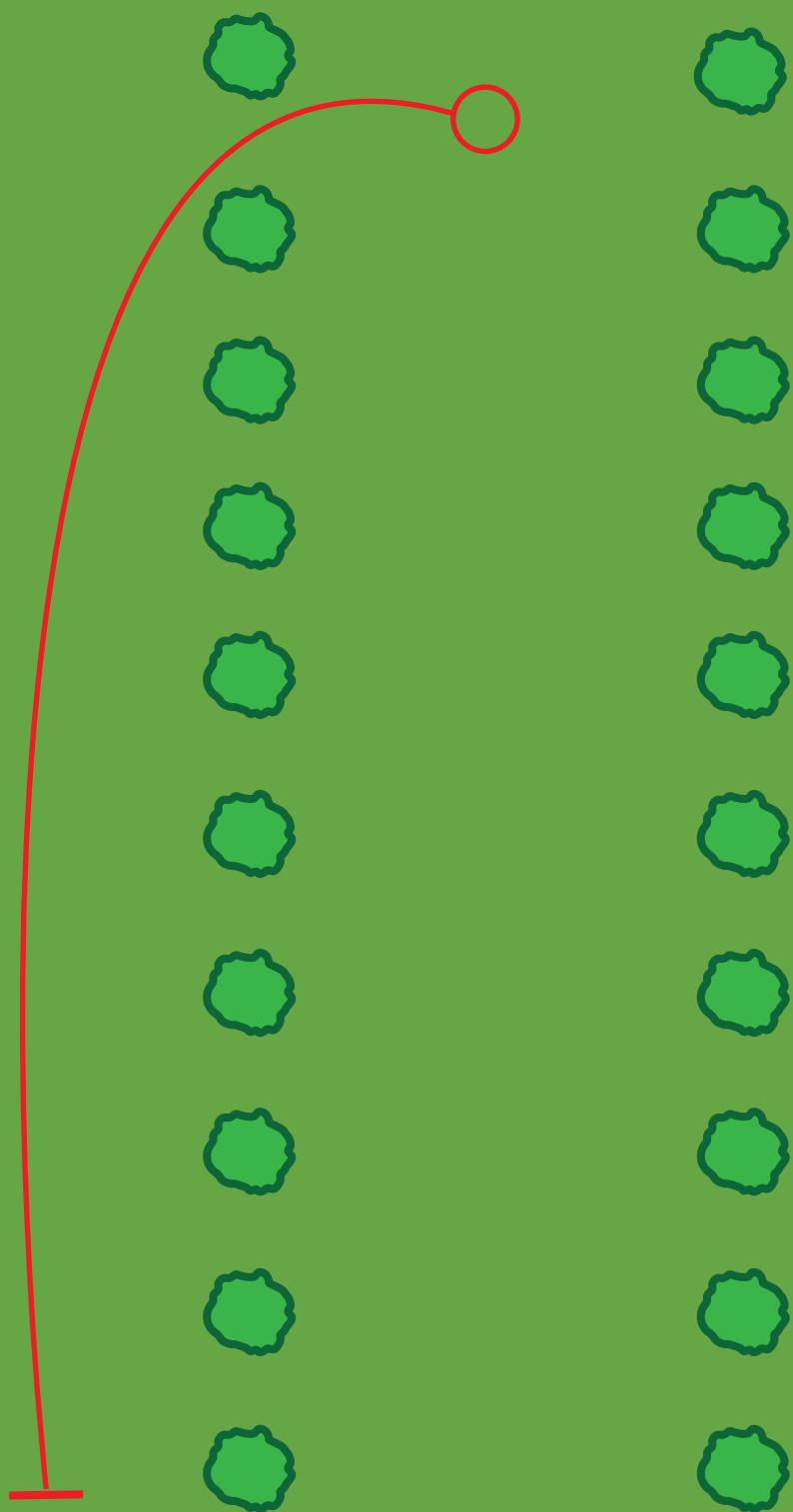
Par 3

Die Tartanbahn und der Bereich links davon sind OB.

Die Scheiben bitte nicht gegen die Hütte hinter dem Korb werfen!!!

OB

OB





Bahn
11

OB

OB

90 m

Par 3

Das Doppel-Mando
muss durchspielt
werden.

Falls nicht, Strafwurf und
weiter von der
Dropzone.

Verlauf Mandolinie
rechts beachten.

Spotter am Mando
einsetzen!

DZ

OB

Mandolinie



Bahn
12

70 m

Par 3

Das Trippel-Mando muss
durchspielt werden.

Falls nicht, Strafwurf und
weiter von der
Dropzone.

Verlauf Mandolinie
rechts beachten.

DZ

Mandolinie

OB

Bahn **13**

62 m

Par 3

Inselbahn!

Bereich um die Insel ist Hazard.

Liegt die Scheibe im Hazard, Strafwurf und von dort weiterspielen.

Hazard



Bahn 14

72 m

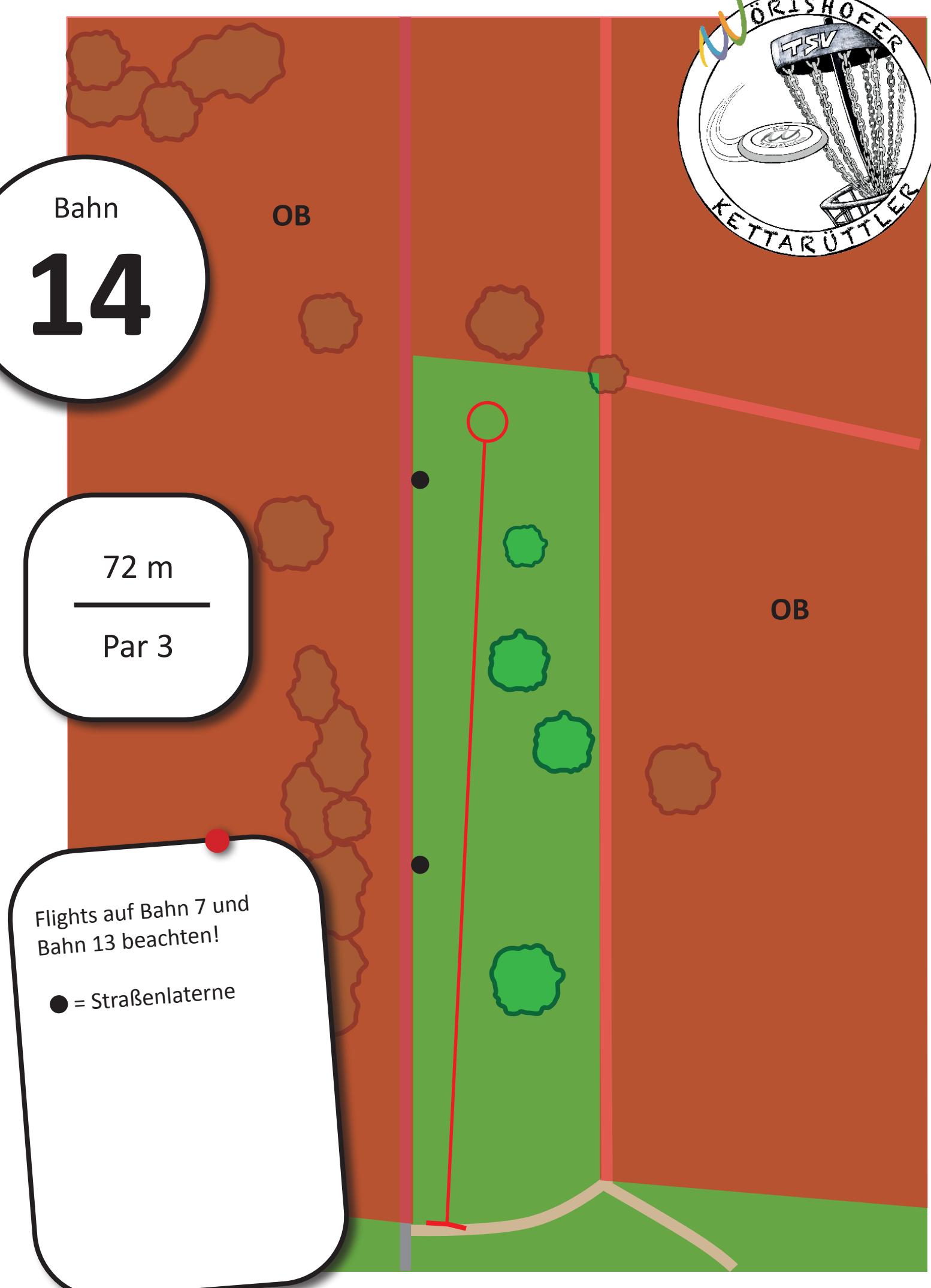
Par 3

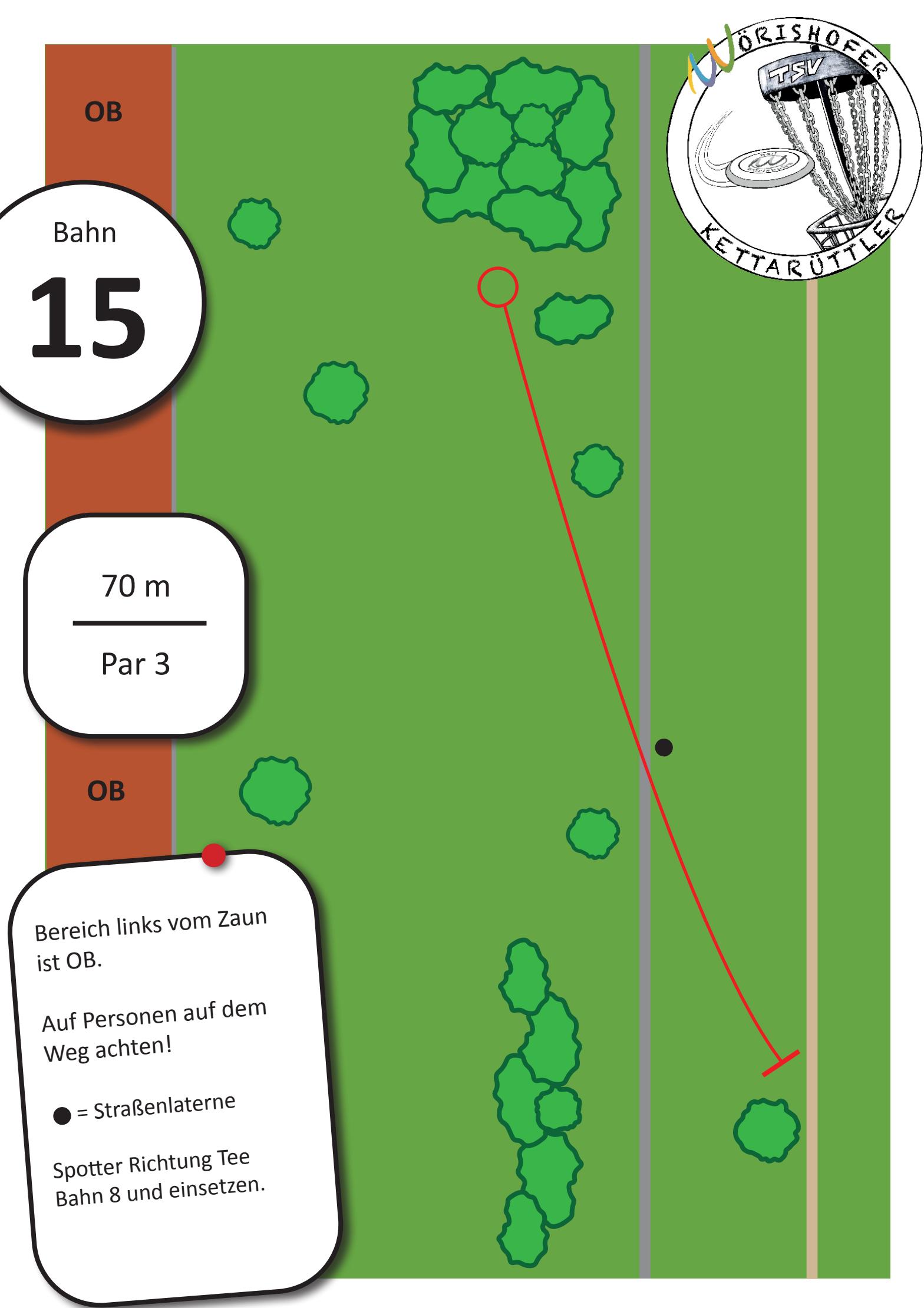
Flights auf Bahn 7 und
Bahn 13 beachten!

● = Straßenlaterne

OB

OB







OB

Bahn

16

65 m

Par 3

Alle geteerten Wege um die Bahn sind OB.

Alles ab jeweiligem Wegrand und Bereich dahinter ist OB.

OB

OB



Bahn

17

OB

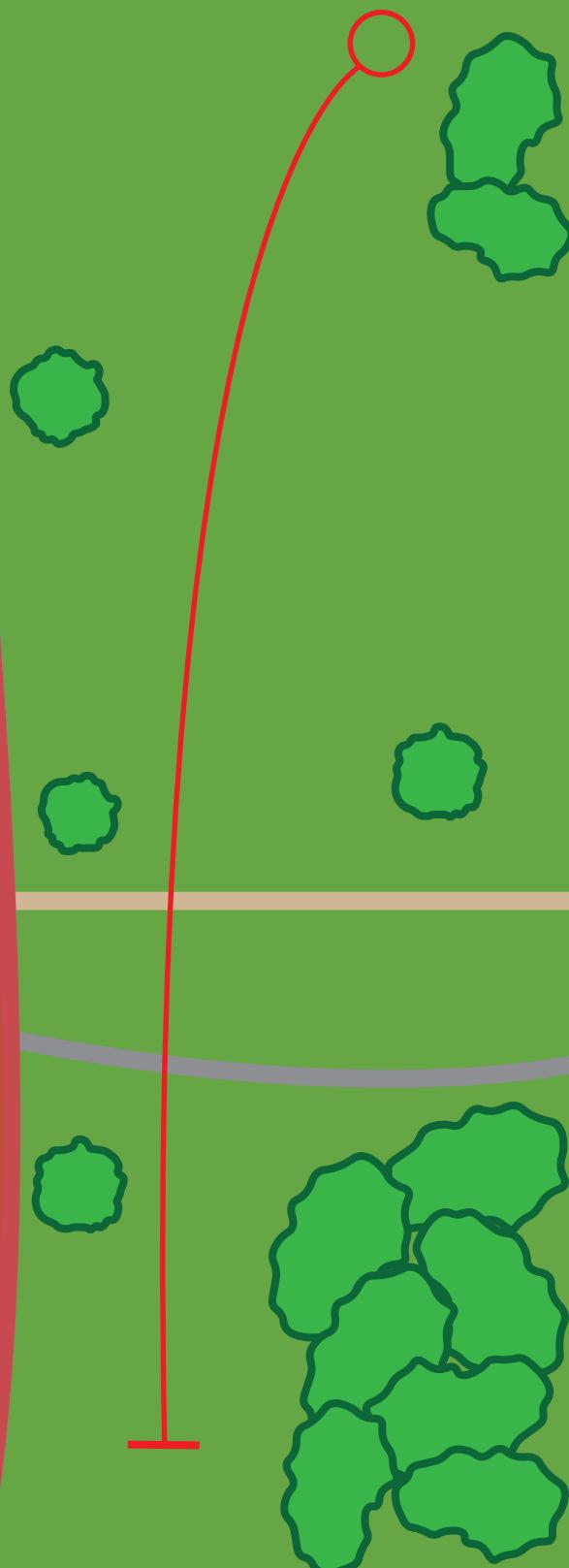
58 m

Par 3

Geeteerter Weg links und
Bereich dahinter ist OB.

Der geteerte Weg vor
dem Abwurf ist **KEIN** OB.

OB





Bahn
18

73 m

Par 3

Auf Flight von Bahn 2
achten.