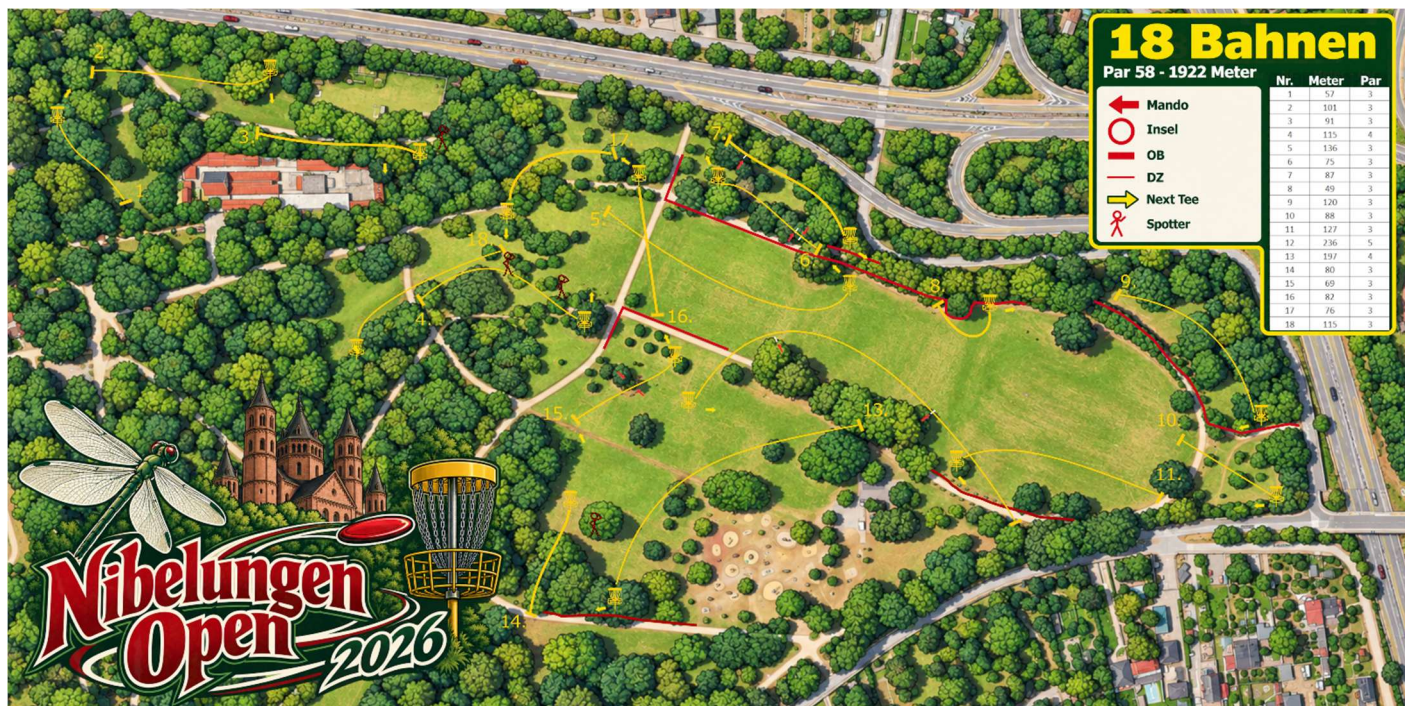


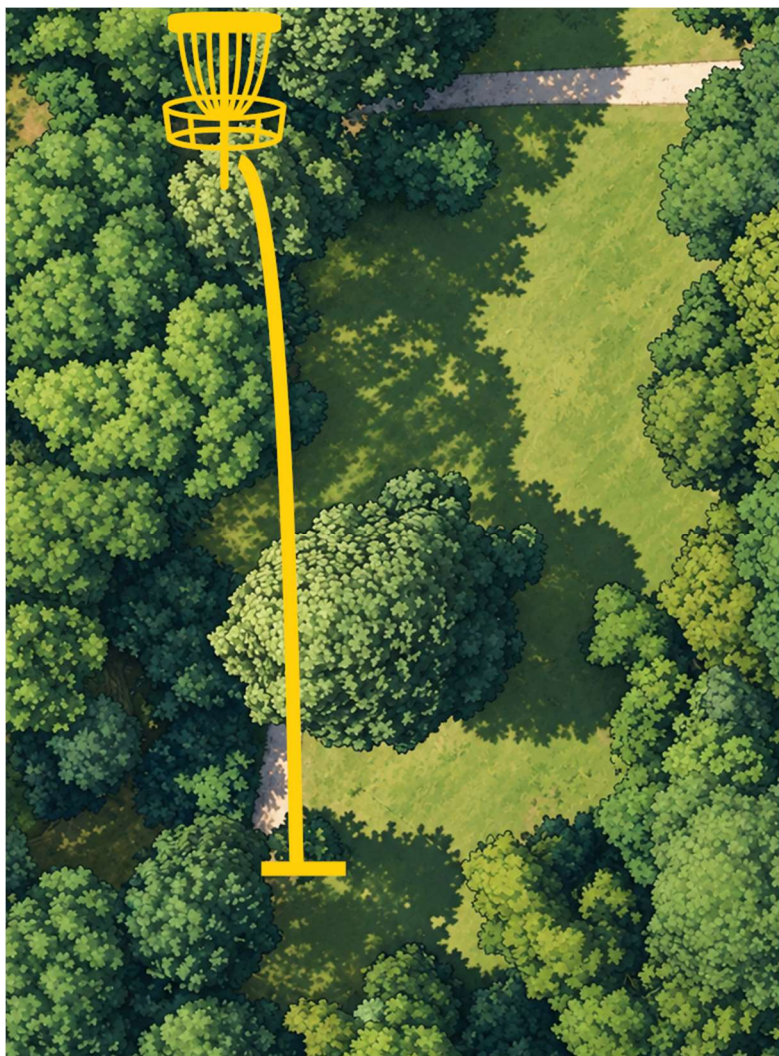
Map



Bahn Übersicht:

Nr.	Meter	Par
1	57	3
2	101	3
3	91	3
4	115	4
5	136	3
6	75	3
7	87	3
8	49	3
9	120	3
10	88	3
11	127	3
12	236	5
13	197	4
14	80	3
15	69	3
16	82	3
17	76	3
18	115	3

Bahn 1



Bahn 1

Par 3

57 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger
entlang des Weges
achten



Bahn 2



Bahn 2

Par 3

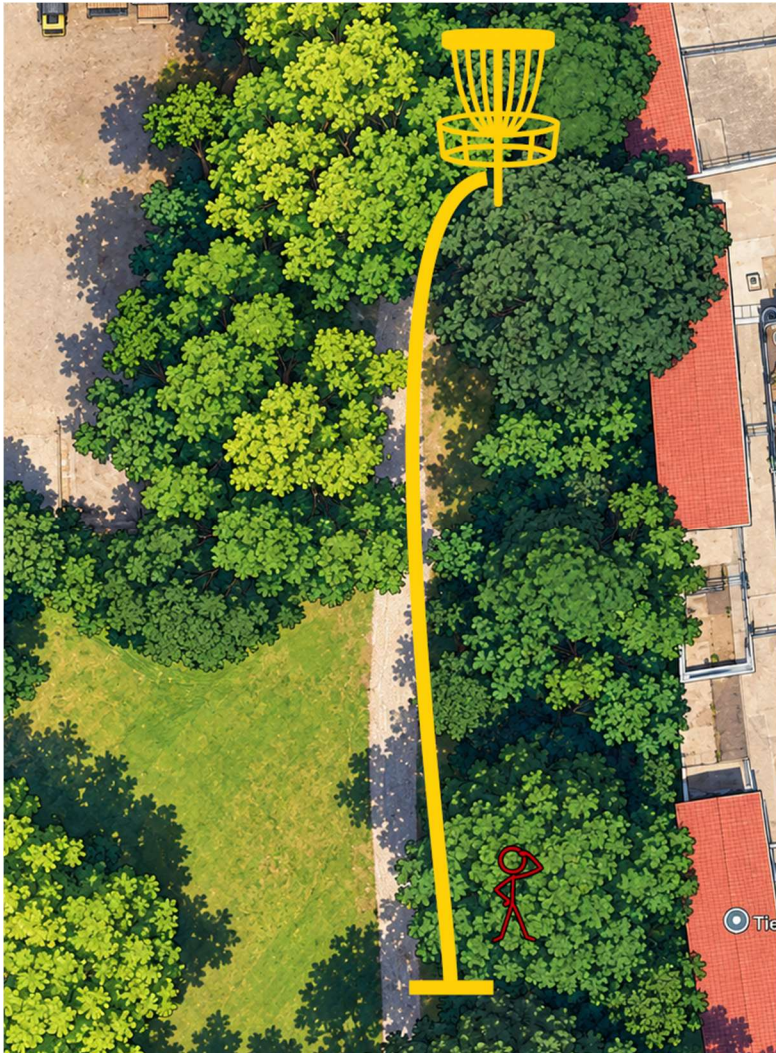
101 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger
achten



Bahn 3



Bahn 3

Par 3

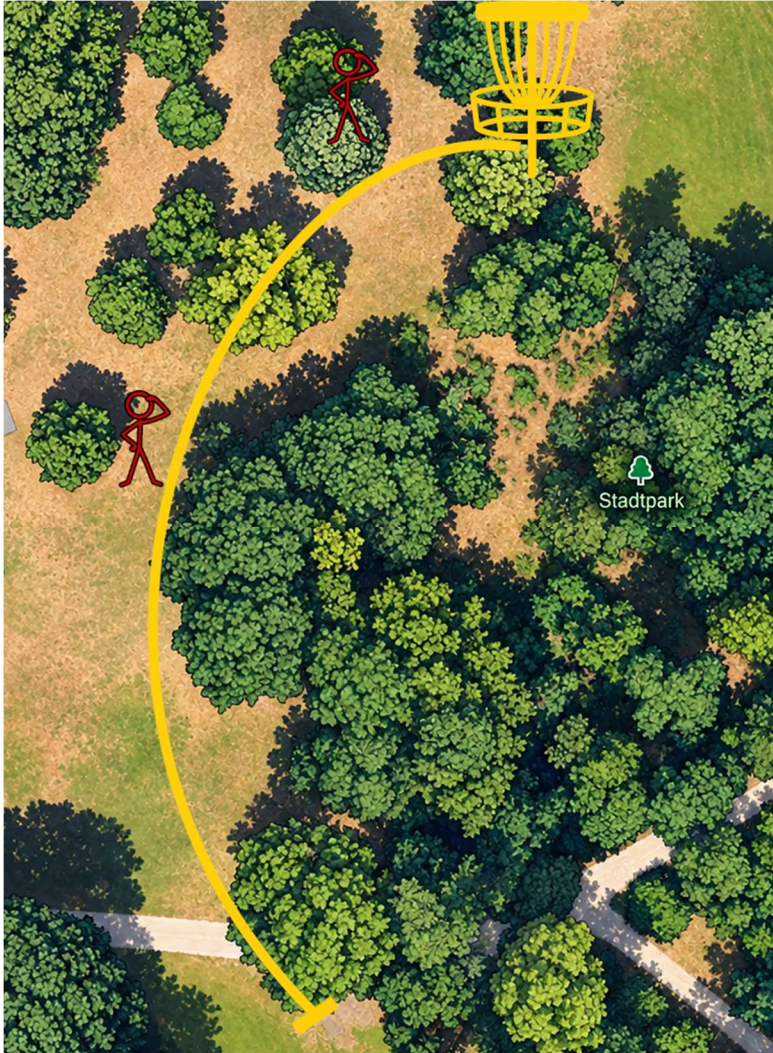
91 Meter

Regeln:

Spotter bei 



Bahn 4



Bahn 4

Par 4

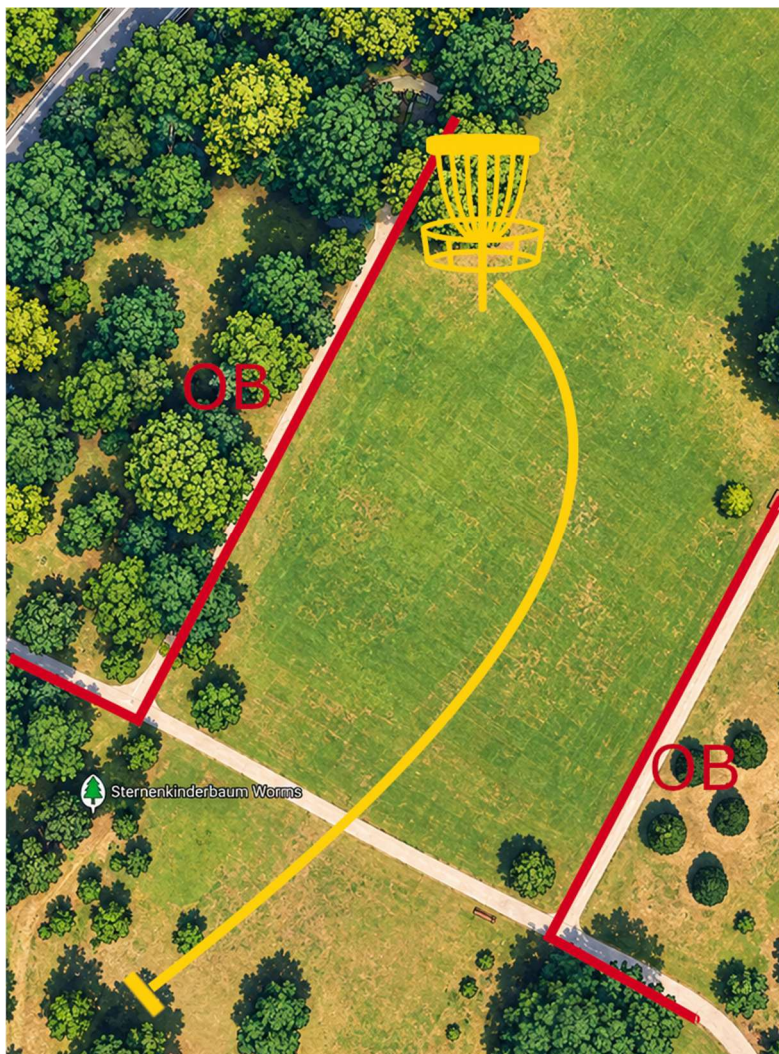
115 Meter

Regeln:

Spotter bei
verwenden.



Bahn 5



Bahn 5

Par 3

136 Meter

Regeln:

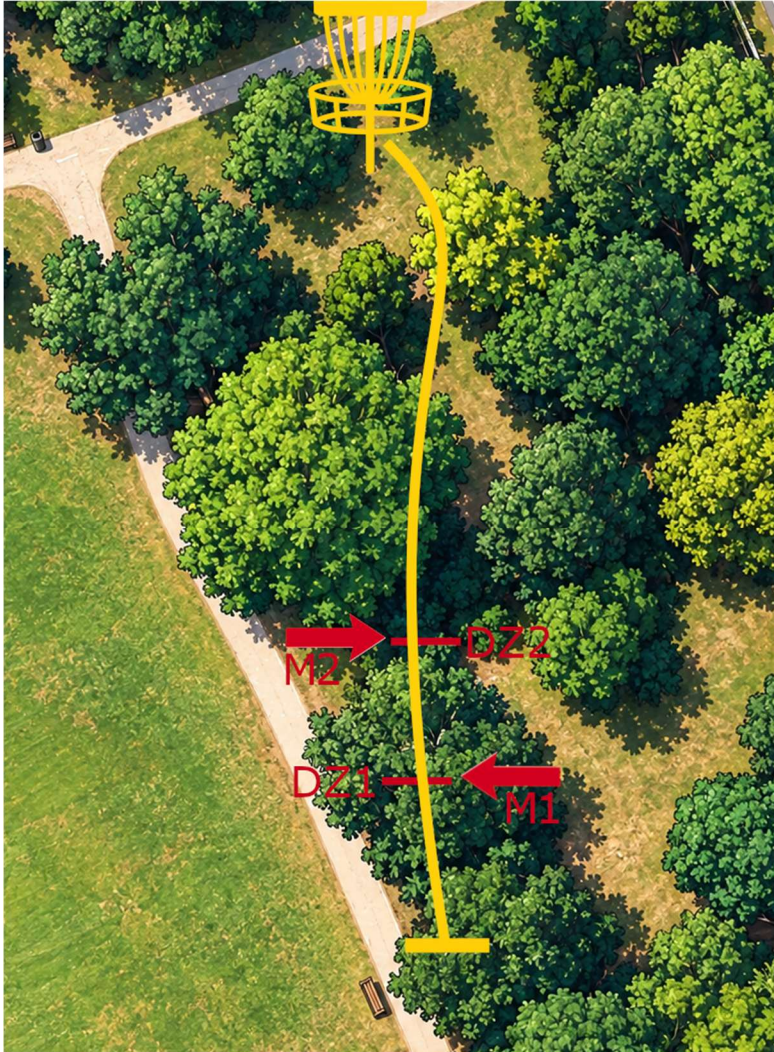
Bei einem Wurf ins Out-of-Bounds erhält der Spieler einen Strafwurf. Der nächste Wurf erfolgt nach den normalen Optionen gemäß PDGA-Regel 806.02.D:

- von der vorherigen Lie,
- innerhalb eines Meters vom letzten Punkt, an dem die Scheibe in Bounds war.

OB ab Grasnarbe



Bahn 6



Bahn 6

Par 3

75 Meter

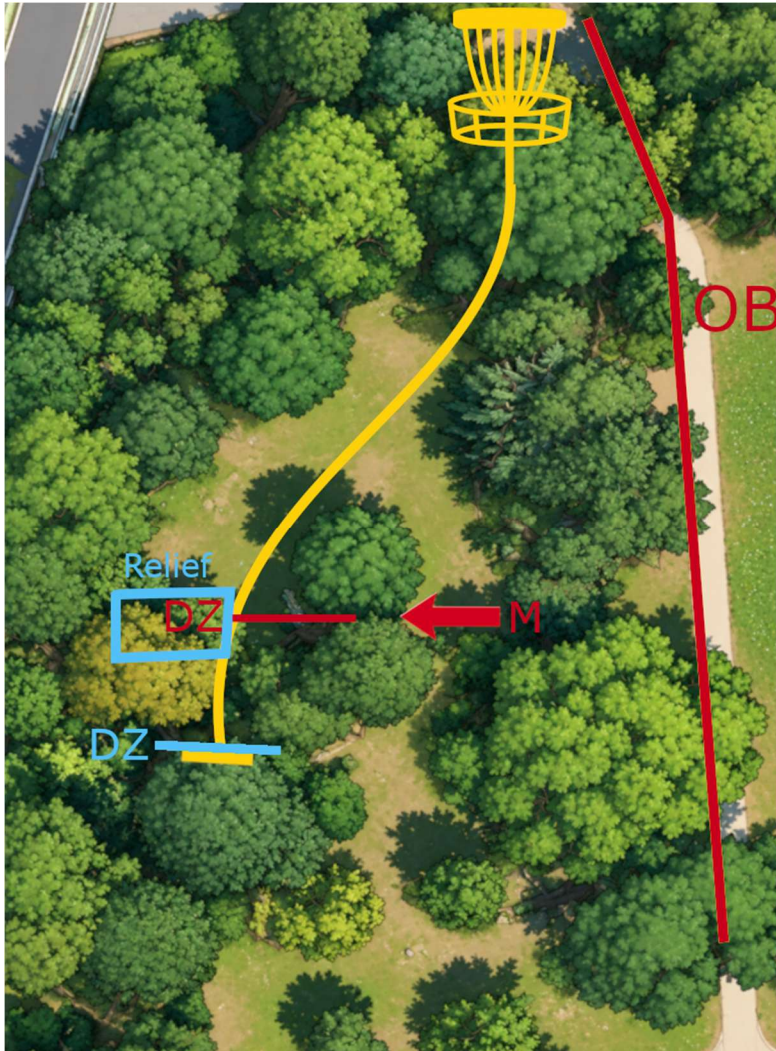
Regeln:

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

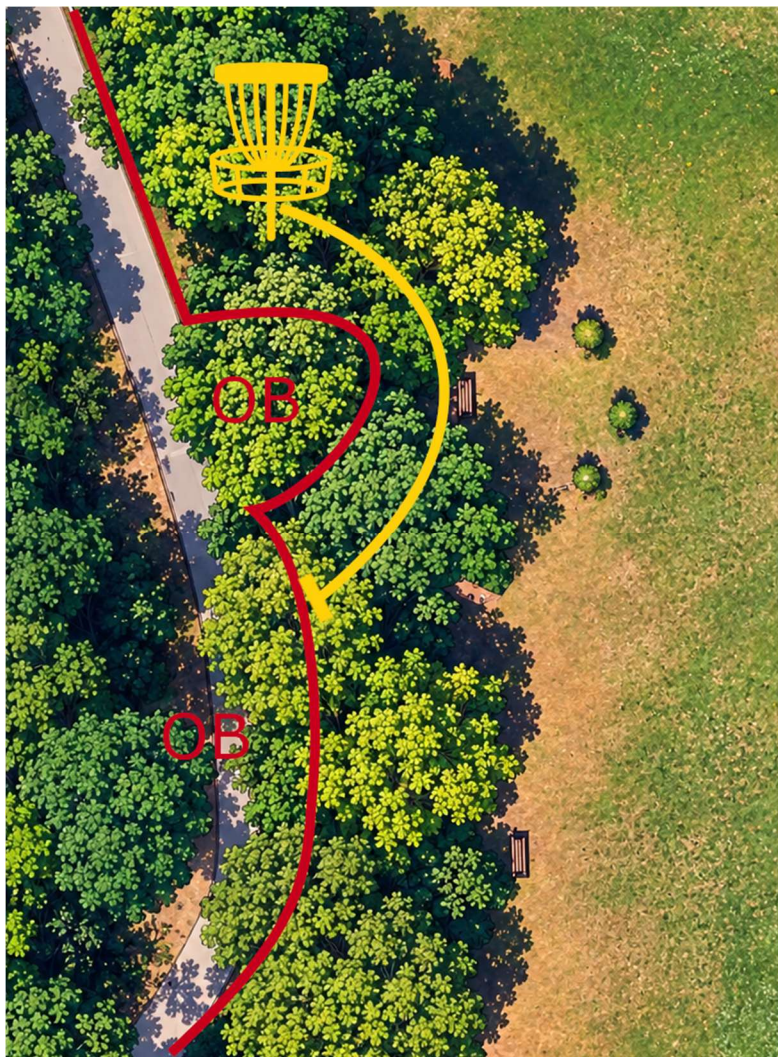
87 Meter

Regeln:

Wird **Mando (M)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone (DZ)** weitergespielt. Straffreies **Relief** (Casual Area - CA - Dornenbusch). Weiter an Relief DropZone (DZ - Start Teepad) (806.03 Casual Area & 802.5 Lie), Das Mando bleibt weiterhin in Play. Wegkante **OB**



Bahn 8



Bahn 8

Par 3

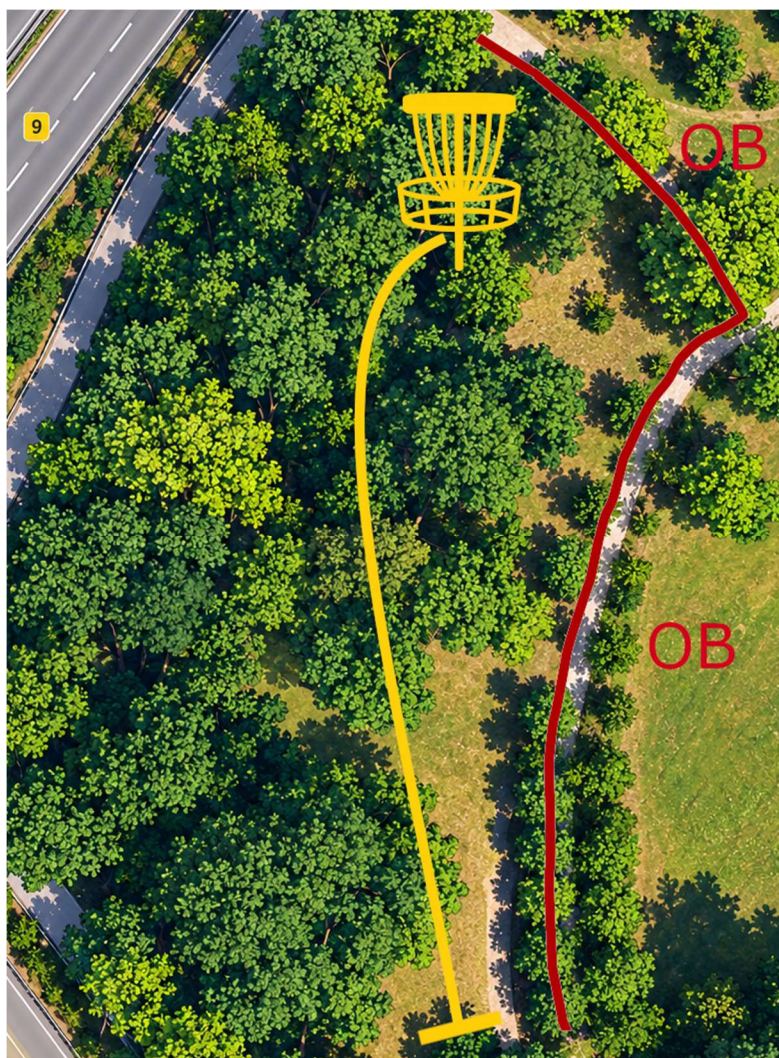
49 Meter

Regeln:

Kein Mando! Die Sitzbucht und der Web Links ist **OB**. (Alle Kiesflächen sind **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

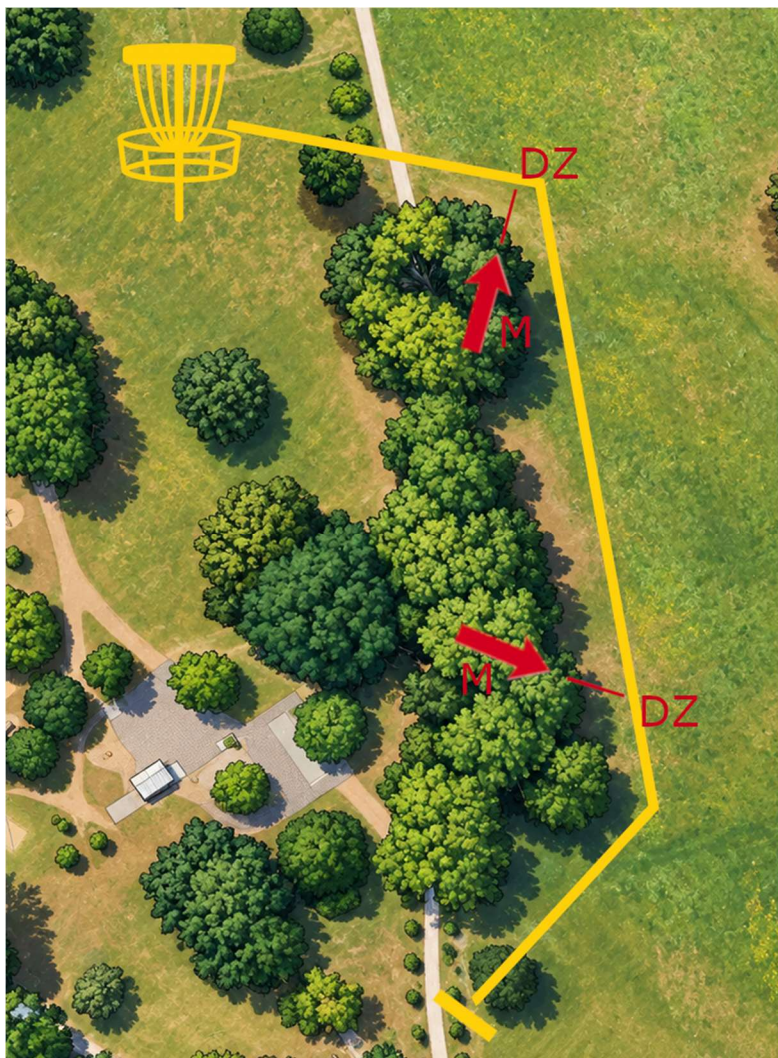
127 Meter

Regeln:

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



Bahn 12



Bahn 12

Par 5

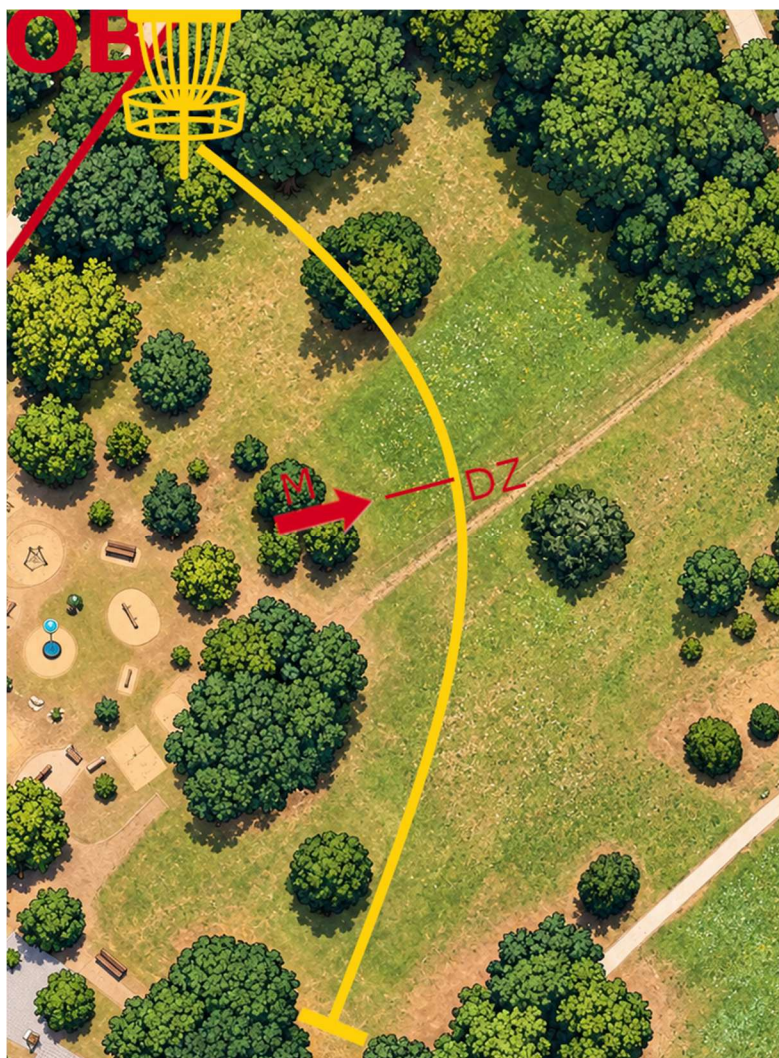
236 Meter

Regeln:

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



Bahn 13



Bahn 13

Par 4

197t 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

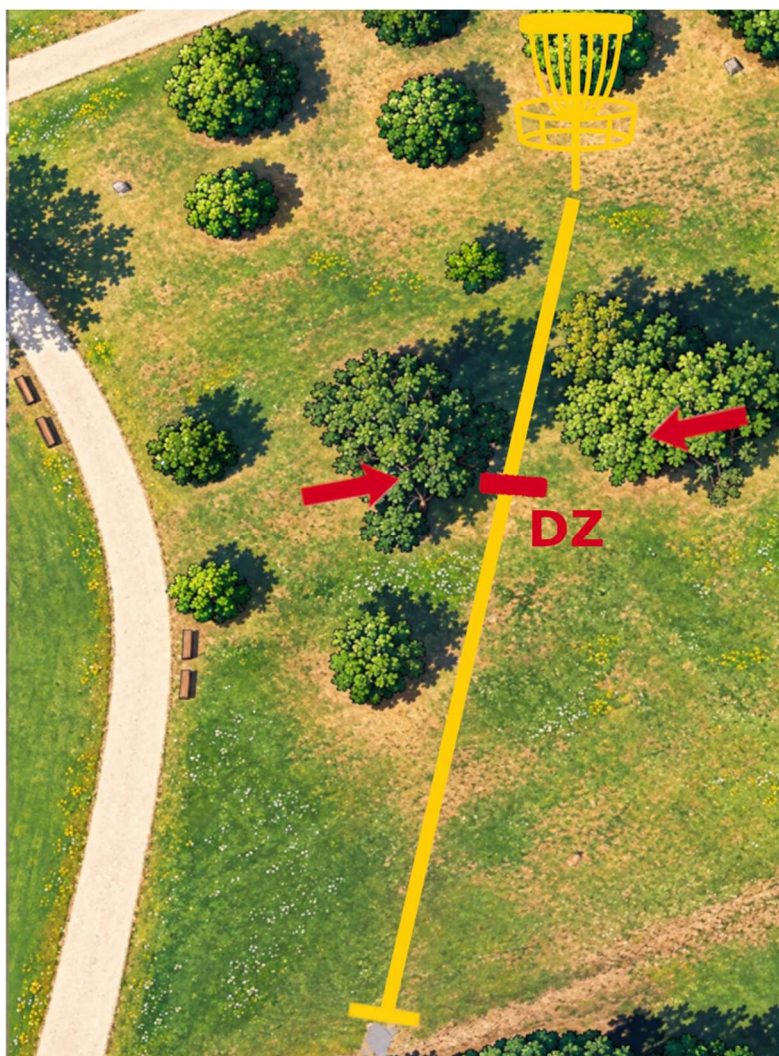
80 Meter

Regeln:

Spotter zu Gebüsch
rechts stellen.



Bahn 15



Bahn 15

Par 3

70 Meter

Regeln:

Doppel-Mando: Die Scheibe muss zwischen den beiden mit nach innen gerichteten Pfeilen markierten Bäumen hindurchgespielt werden. Bei Verfehlen: 1 Strafwurf und nächster Wurf von der Drop Zone. Das Doppel-Mando gilt von der Drop Zone aus nicht erneut.



Bahn 16



Bahn 16

Par 3

82 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger achten.



Bahn 17



Bahn 17

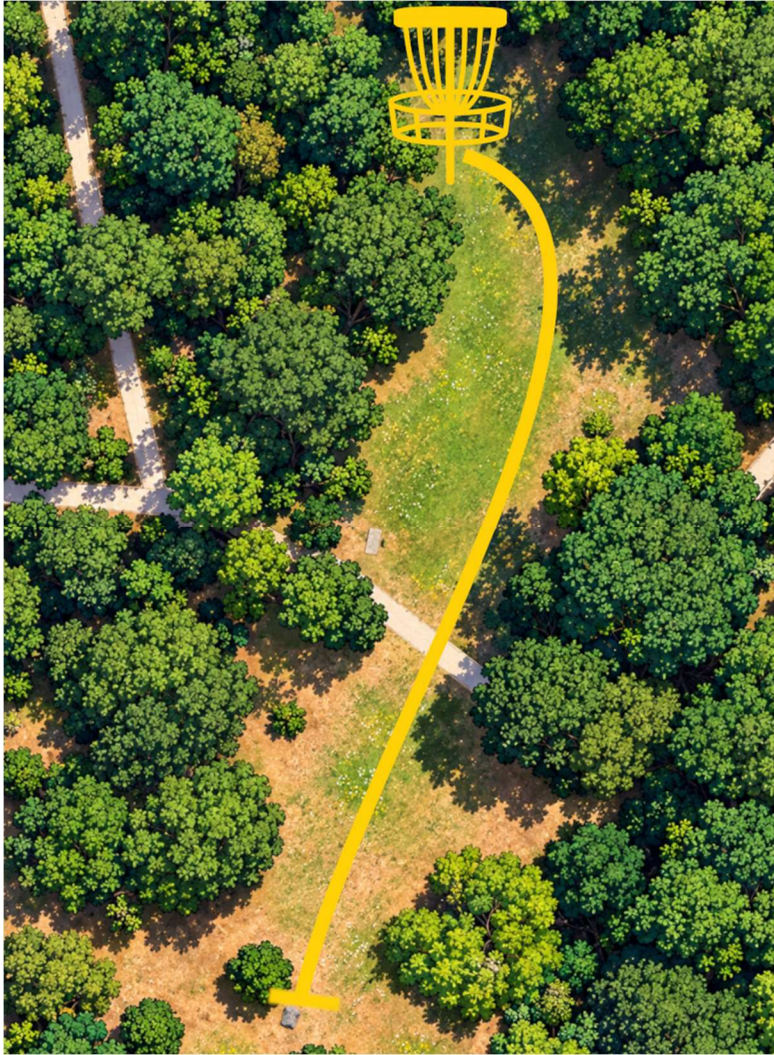
Par 3

76 Meter

Regeln:



Bahn 18



Bahn 18

Par 3

115 Meter

Regeln:

Auf Passanten achten.

