



OB

OB

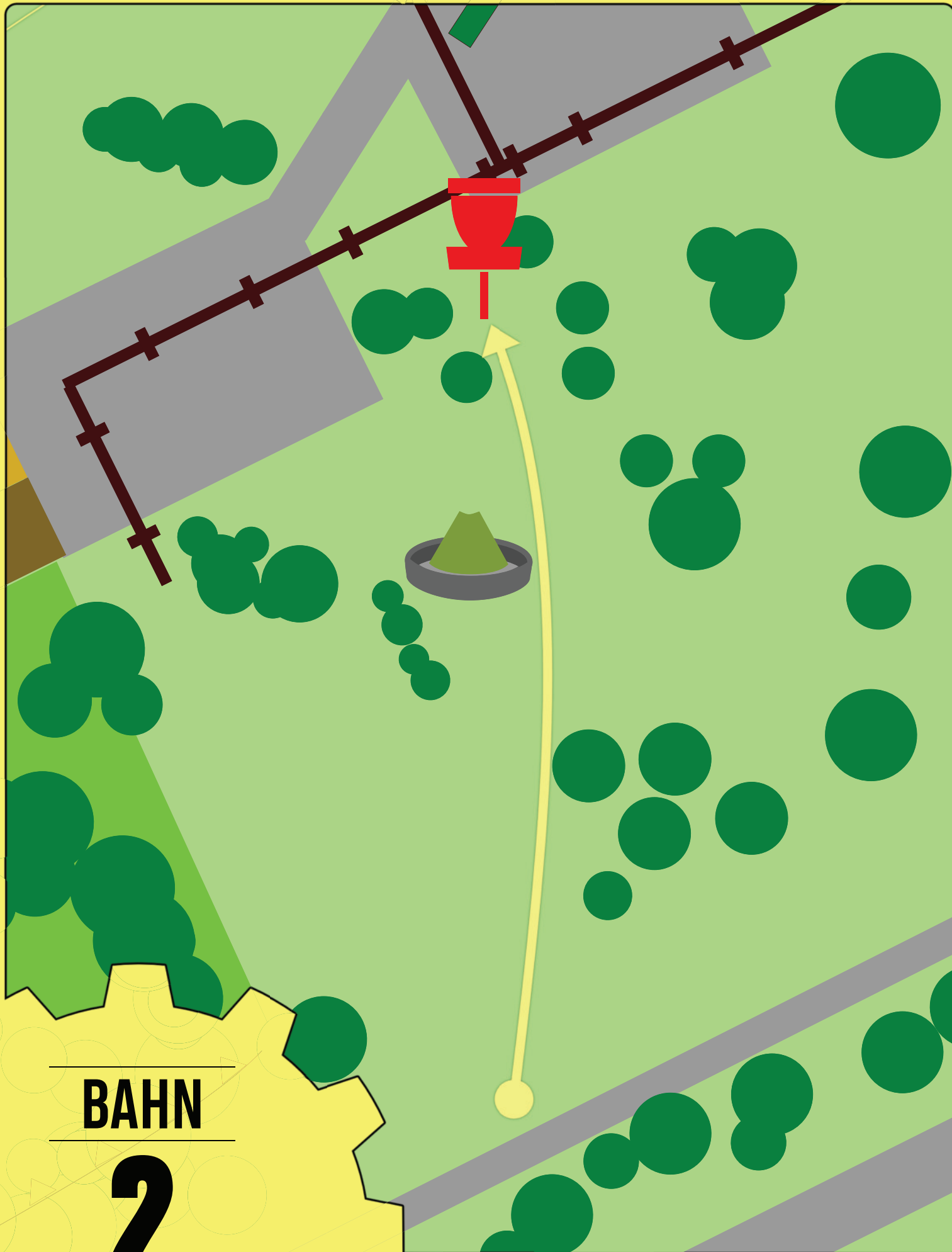
**BAHN**

**1**

**104 METER**

**MANDO**

Der Baum vorne links muss rechts umspielt werden (MANDO).  
Wird das MANDO verfehlt wirft man erneut vom Tee mit einem Strafwurf.  
Die Bodendecker (links) und die Straße (rechts unten) sind Out of Bounds (OB).



**BAHN**

**2**

**74 METER**

Da der Korb vom Abwurf (TEE) nicht zu sehen ist, sollte hier ganz besonders auf Fussgänger\*innen und parkende Autos geachtet werden!



**BAHN**

**3**

**82 METER**

Unbedingt auf Spieler\*innen der Bahn 4 achten!  
Bitte einen Spotter nutzen.



BAHN

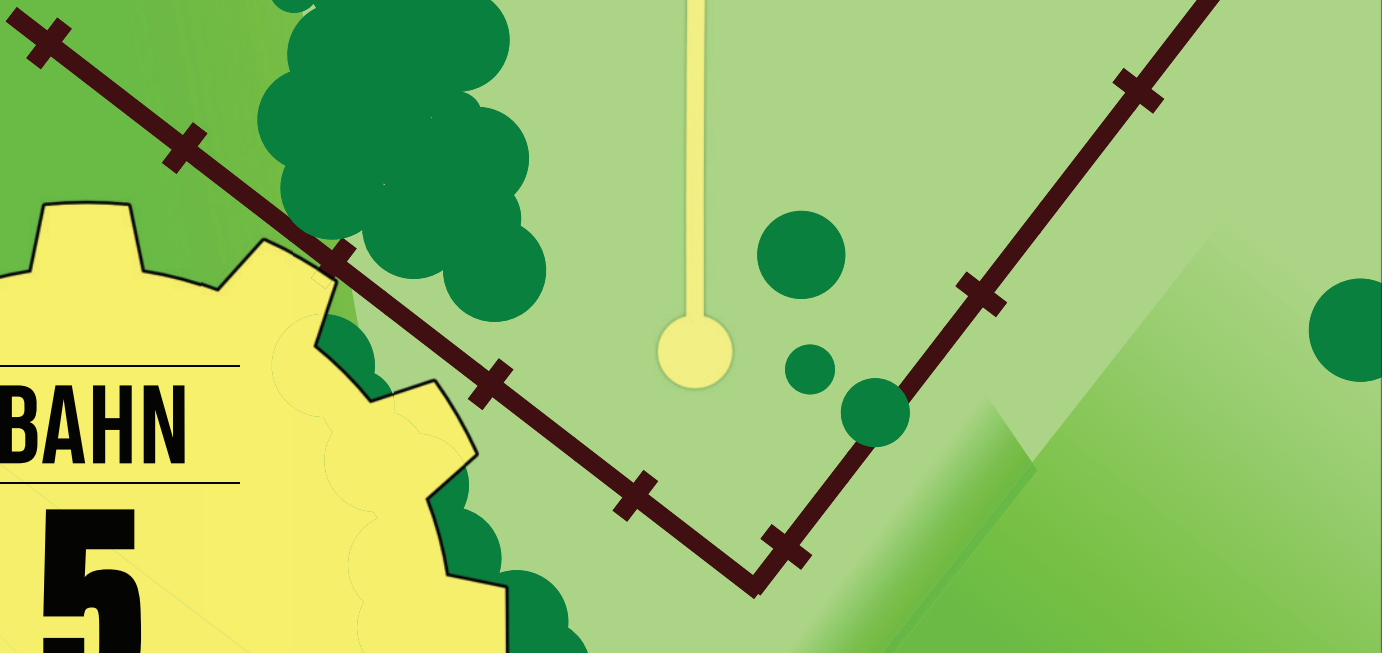
4

40 METER

**Unbedingt auf andere Spieler\*innen achten!**

Diese Bahn wird als "Insel" gespielt. Trifft der erste Wurf die Insel nicht, begibt man sich zur Dropzone (DZ) und spielt von dort mit einem Strafwurf weiter.

OB

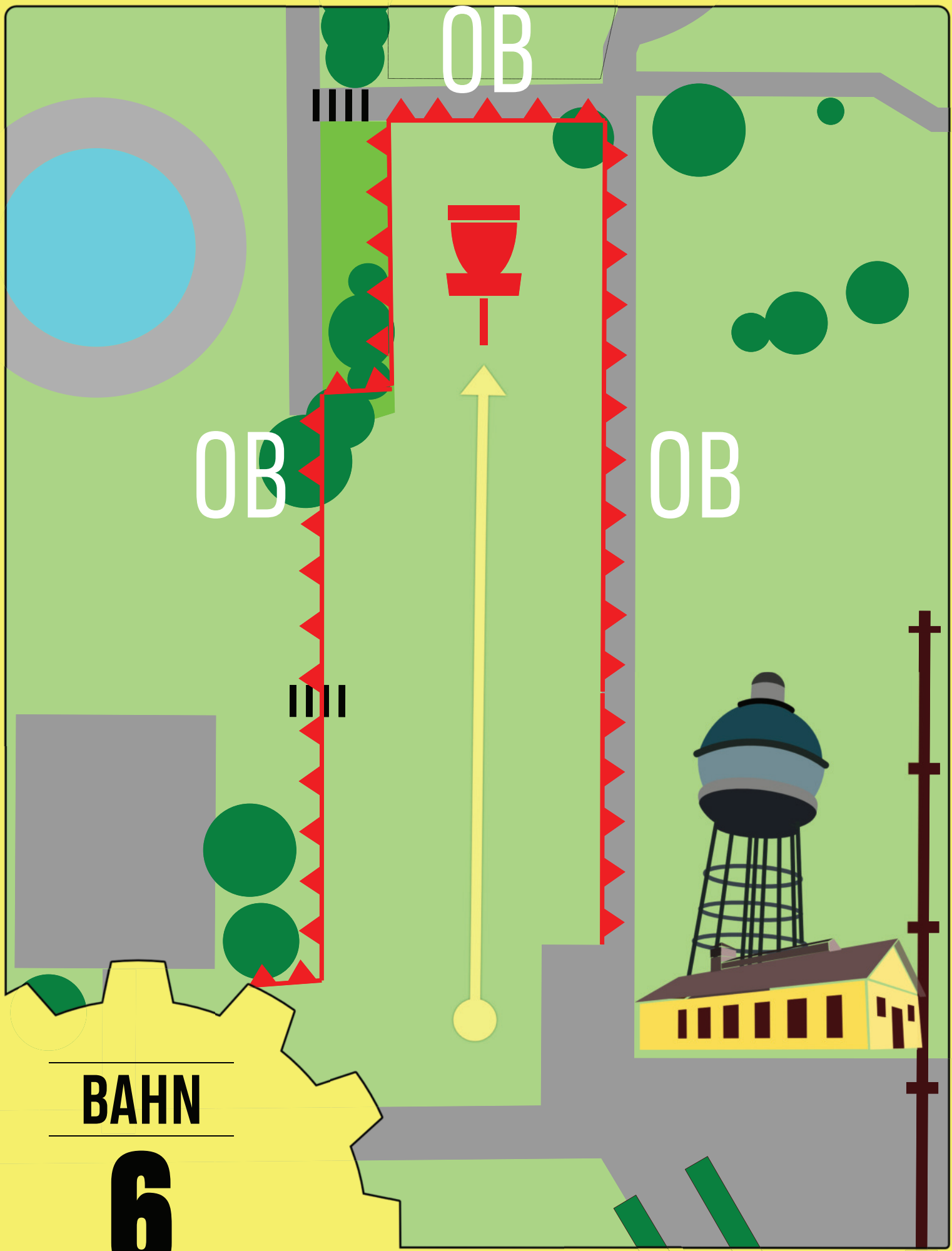


BAHN

5

90 METER

Die Straße hinter dem Korb ist OB!



OB

OB

OB

**BAHN**

**6**

**57 METER**

Die Bereiche hinter dem Metallzaun (links), der Verbindungsweg (hinter dem Korb), sowie rechts der Weg gelten als Out of Bounds (OB).



OB

BAHN

7

105 METER

Der Bereich hinter dem Zaun gilt als OB!



OB

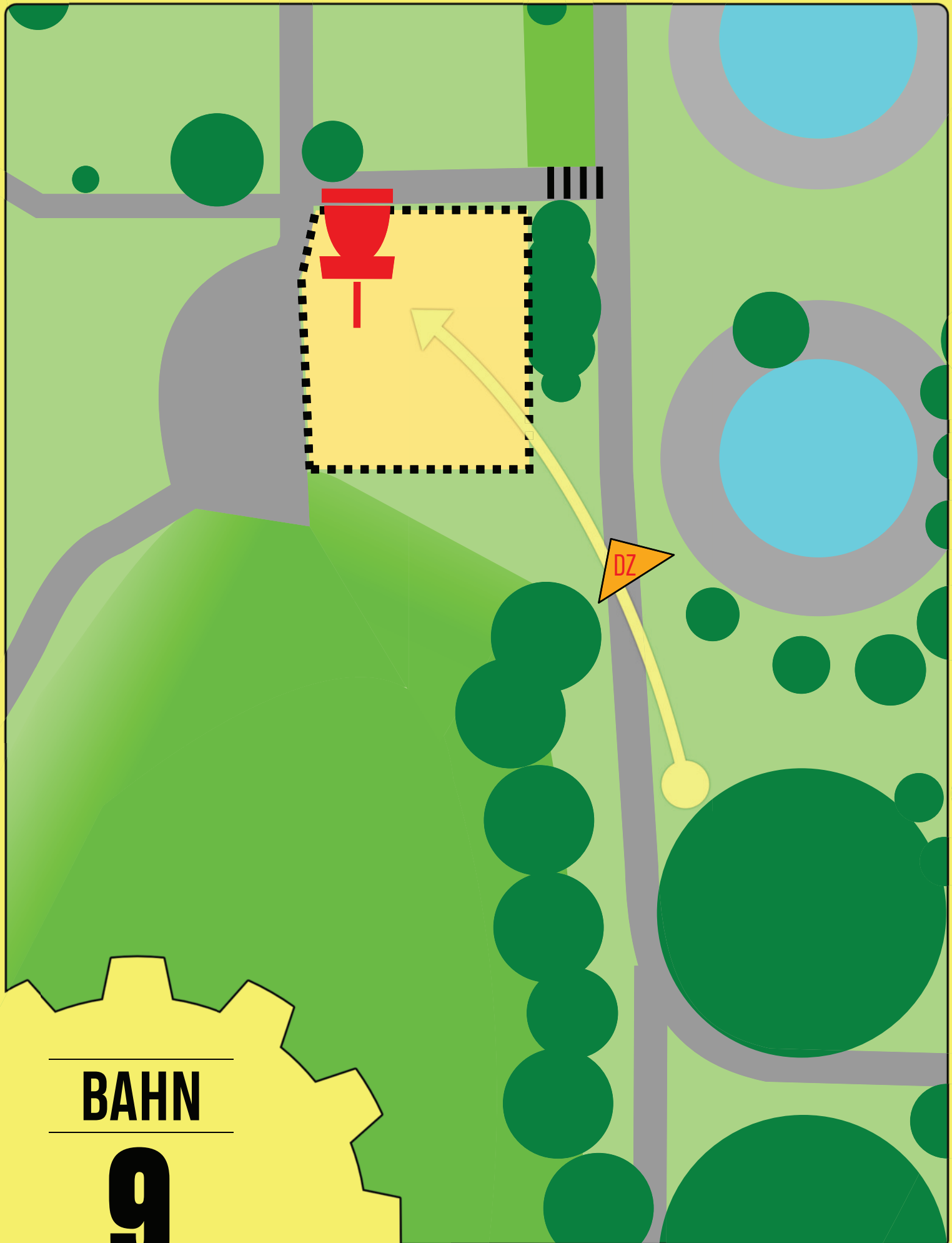
**BAHN**

**8**

**56 METER**

Vor dem Wurf bitte ganz besonders auf eine freie Bahn achten!  
Fliegt die Scheibe über das Gelände (hinter dem Korb), gilt sie als OB.





**BAHN**

**9**

**55 METER**

Diese Bahn wird als "Insel" gespielt. Trifft der erste Wurf die Insel nicht, begibt man sich zur Dropzone (DZ) und spielt von dort mit einem Strafwurf weiter.



**BAHN**

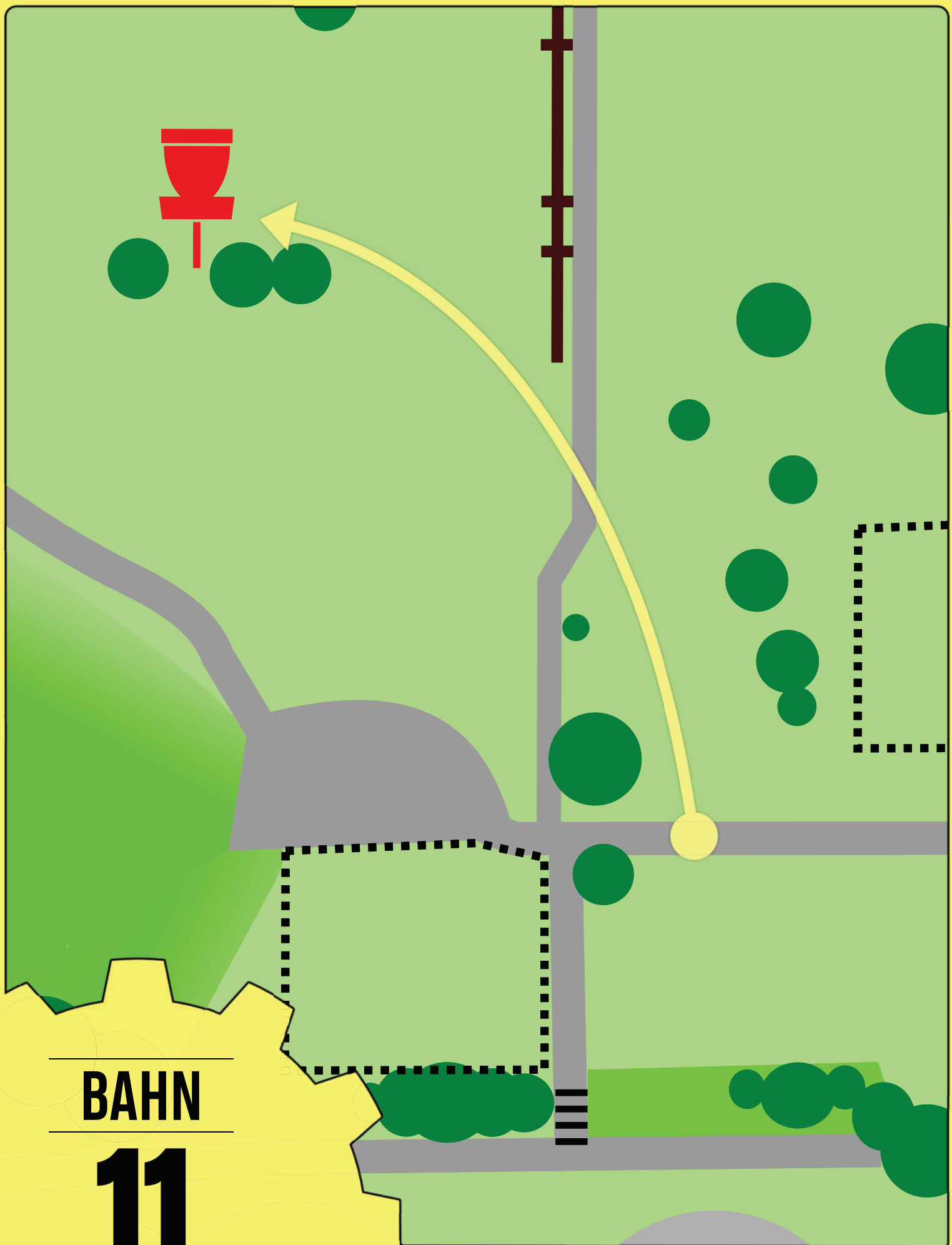
**10**

**41 METER**

**HAZARD**

**OB**

Das Becken gilt als „Hazardzone“. Landet die Scheibe in dieser, wirft man mit einem Strafwurf von der Position weiter. Die Straße hinter dem Korb ist OB.



**BAHN**

**11**

**68 METER**

Keine Besonderheiten an dieser Bahn



The diagram illustrates a Mando game field. A yellow ball is positioned at the bottom center, near a mechanical launcher. A yellow curved arrow indicates the ball's trajectory towards a red trophy at the top center. Two red arrows labeled 'MANDO' point towards the trophy from the left and right sides. A brown line with cross-ticks runs diagonally across the field. A yellow triangle labeled 'DZ' (Dropzone) is located in the middle. Several green circles are scattered on the field. A grey diagonal band runs from the top left to the bottom right. A yellow gear-like shape is in the bottom left corner.

MANDO

MANDO

DZ

BAHN

12

92 METER

Die beiden vorderen Stützen werden als MANDO durchspielt.  
Wird das MANDO verfehlt wirft man erneut oder begibt sich zur Dropzone (DZ).  
In beiden Fällen spielt man mit einem Strafwurf weiter.



**BAHN**

**13**

**155 METER**

Die Straße auf der rechten Seite gilt als OB.  
Es gilt die PDGA-Regel 806.02.D Punkt 5.



**BAHN**

**14**

**110 METER**

Auf dieser Bahn gibt es keine Besonderheiten.  
Nicht zu dicht an den Rand des Podests treten, und bitte  
vorsichtig und langsam die Treppe benutzen. Vielen Dank.



OB

BAHN

15

86 METER

**Unbedingt auf Spieler\*innen der Bahn 12 und 16 achten!**

Diese Bahn kreuzt je nach wurfweise mit den Bahnen und dem TEE von Bahn 16. Deswegen ist hier (!) besondere Aufmerksamkeit geboten. Der eigezäunte Bereich um den Wasserturm ist OB. Der Bauzaun gilt als OB-Linie.

BAHN

16

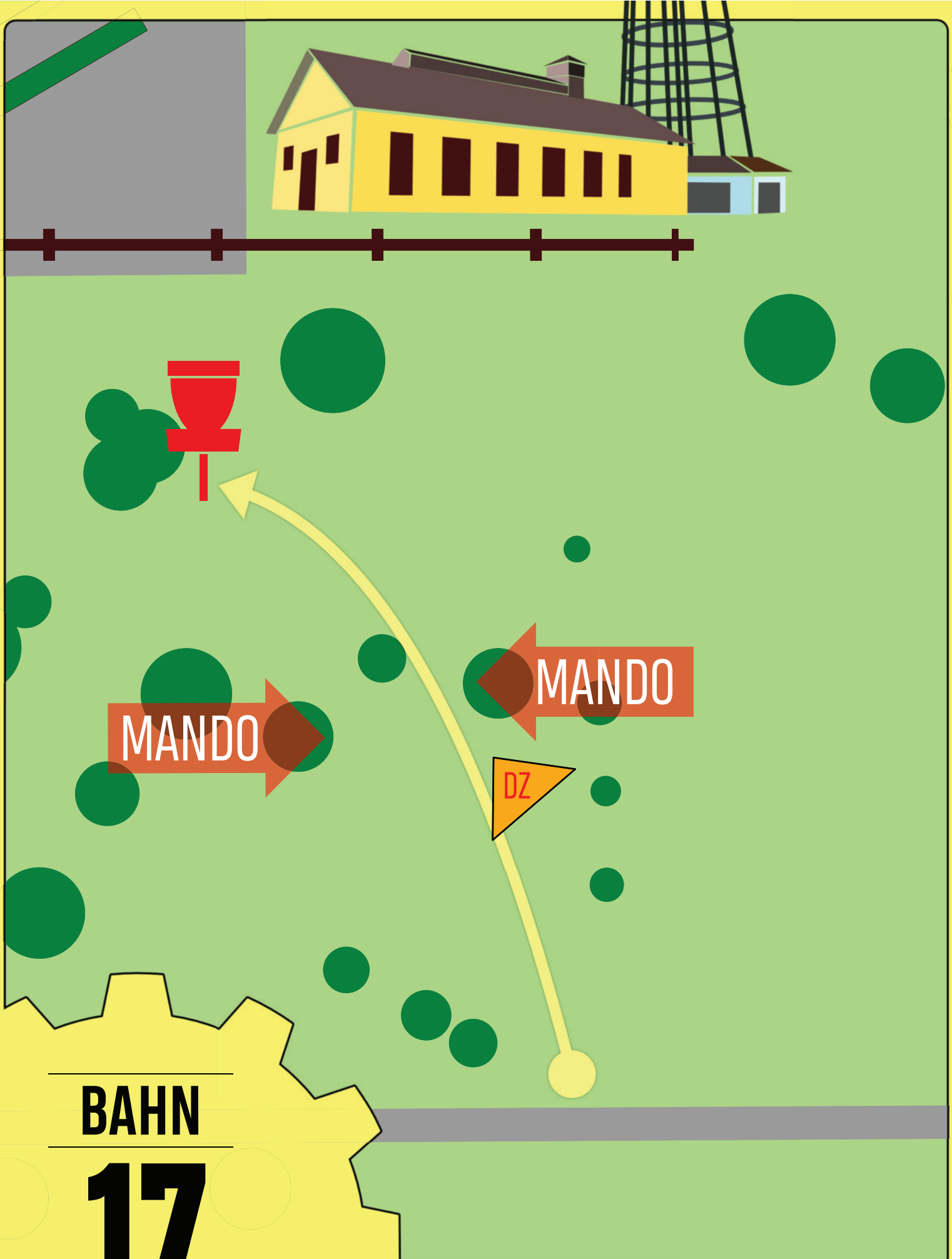
70 METER

MANDO

MANDO

Der vordere Rahmen zwischen den Stützen wird auf dieser Bahn als MANDO gespielt. Wird das MANDO verfehlt wirft man erneut vom Tee, mit einem Strafwurf.





Der größere Baum links und rechts werden als MANDO gespielt. Wenn das MANDO verfehlt wird spielt man von der Dropzone (DZ) mit einem Strafwurf weiter.



BAHN

18

80 METER

Da der Korb vom Abwurf (TEE) nicht gut zu sehen ist, sollte hier ganz besonders auf Fussgänger\*innen und andere Spieler\*innen geachtet werden.