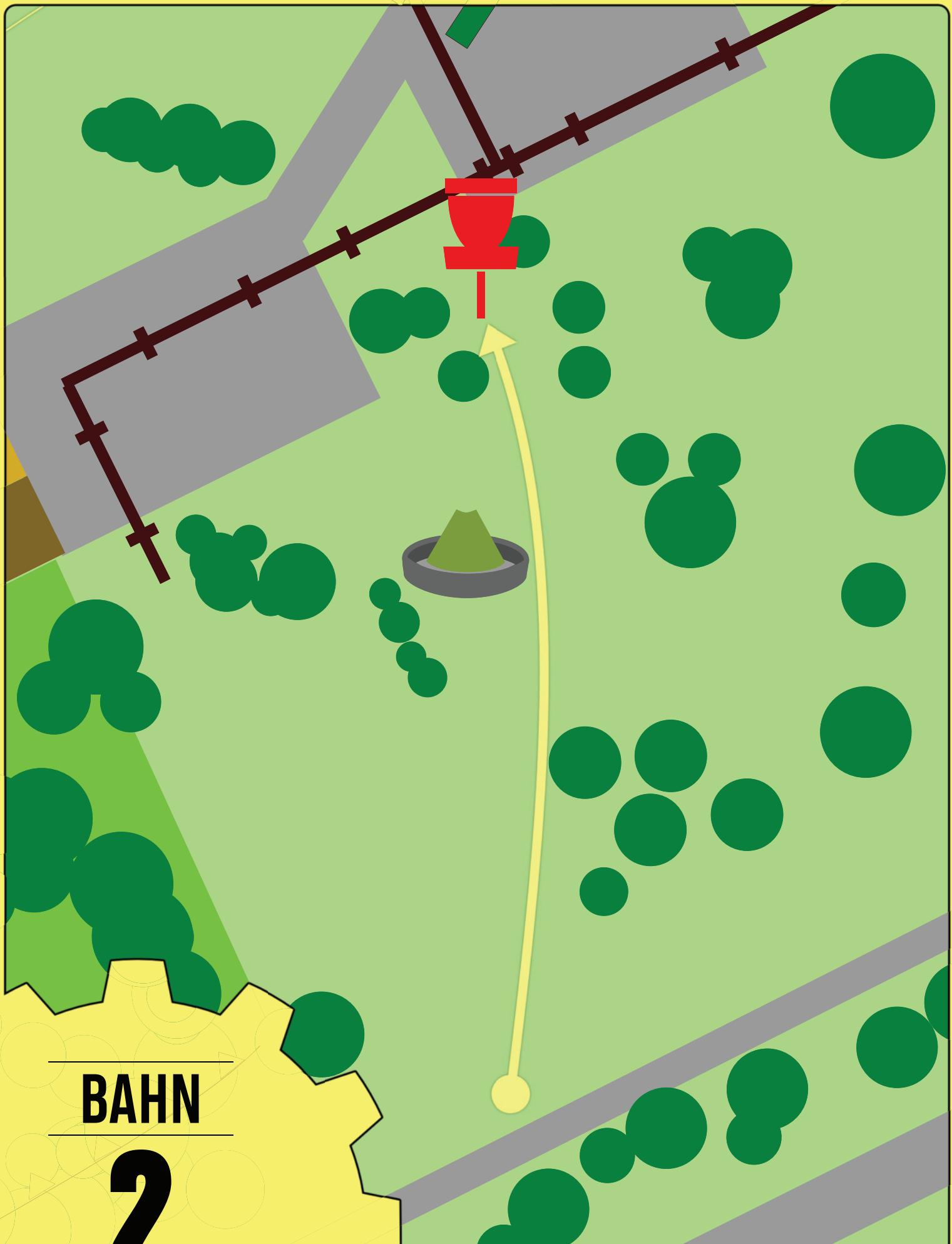
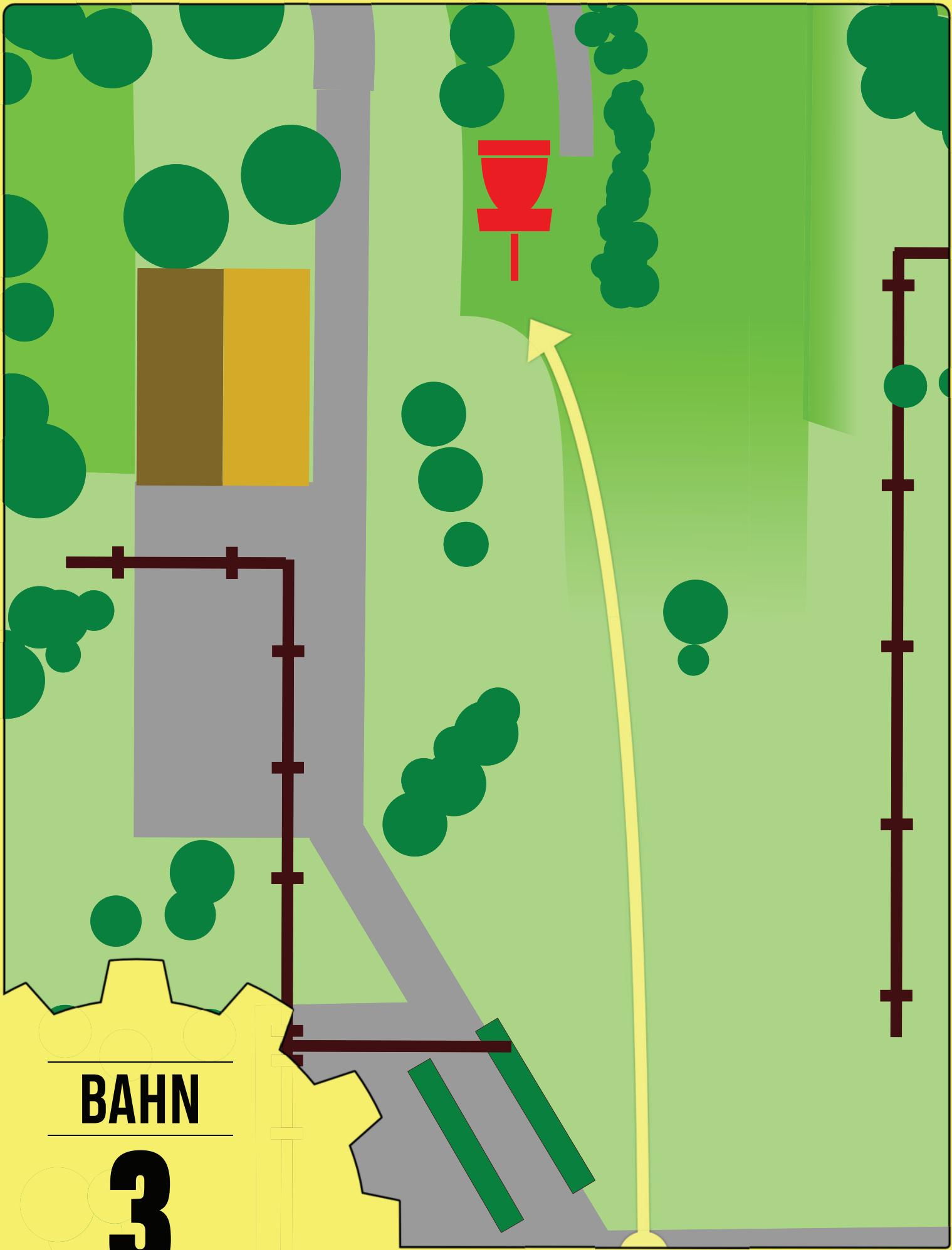


104 METER

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).



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

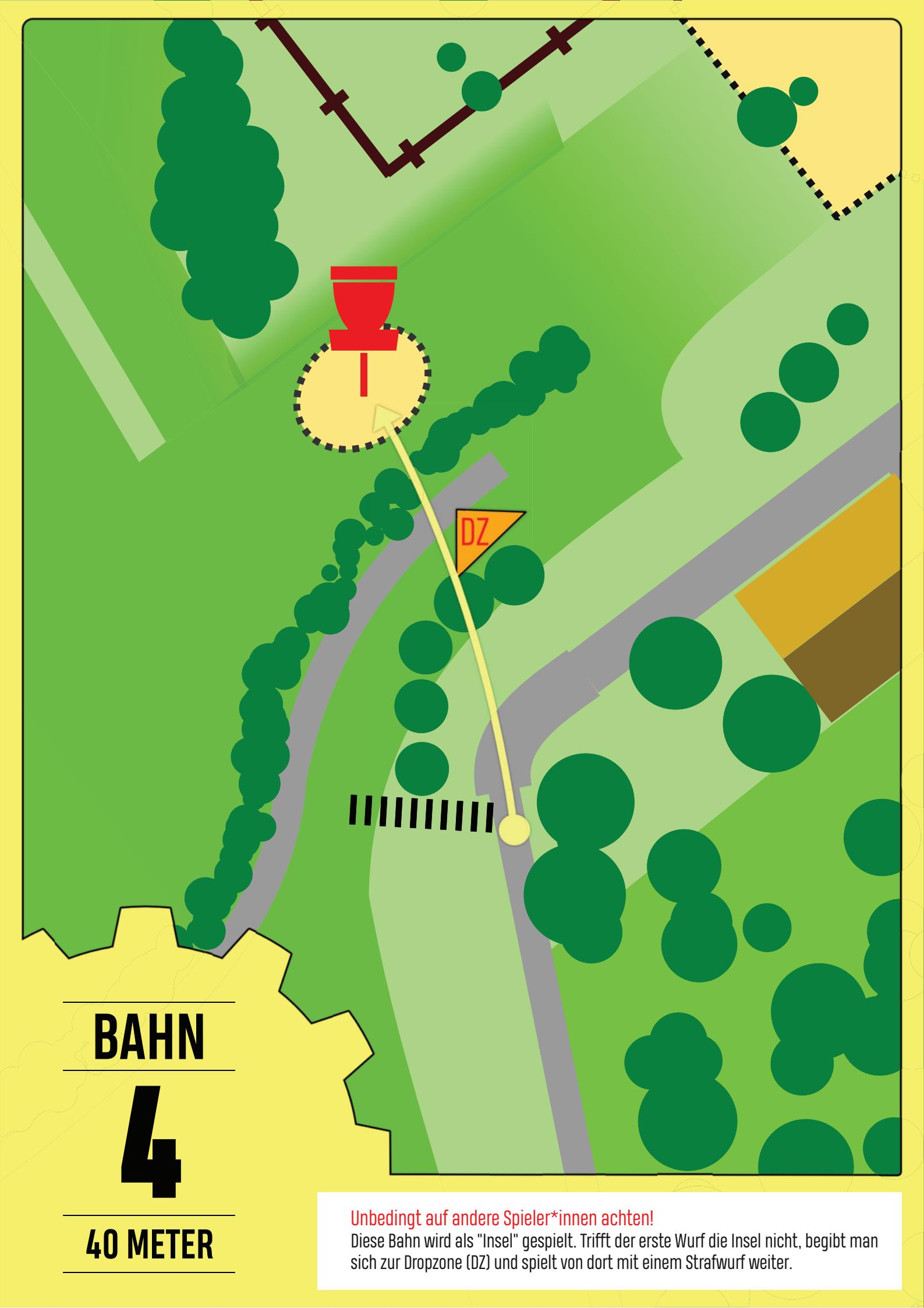


BAHN

3

82 METER

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



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

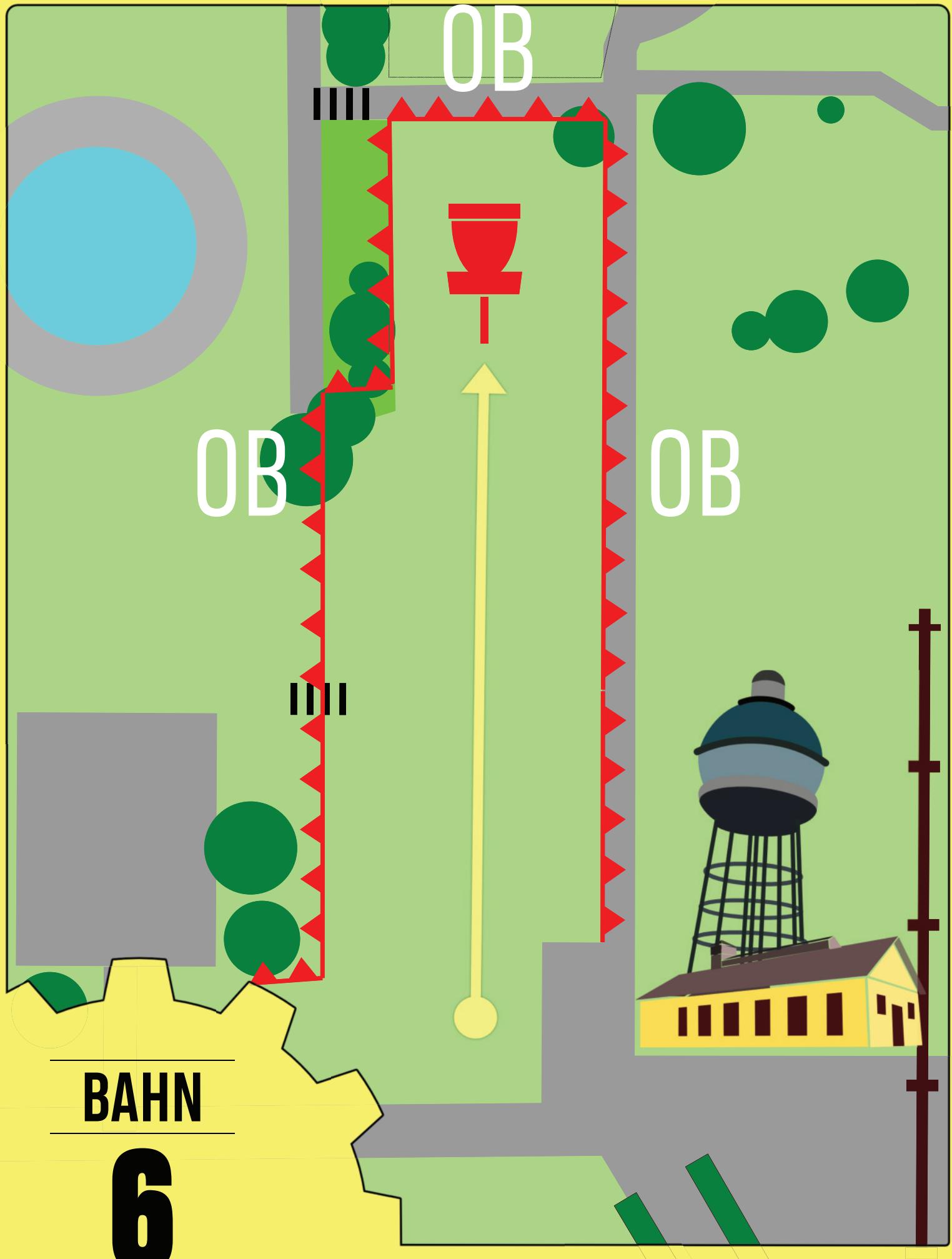


BAHN

5

90 METER

Die Straße hinter dem Korb ist OB!



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).

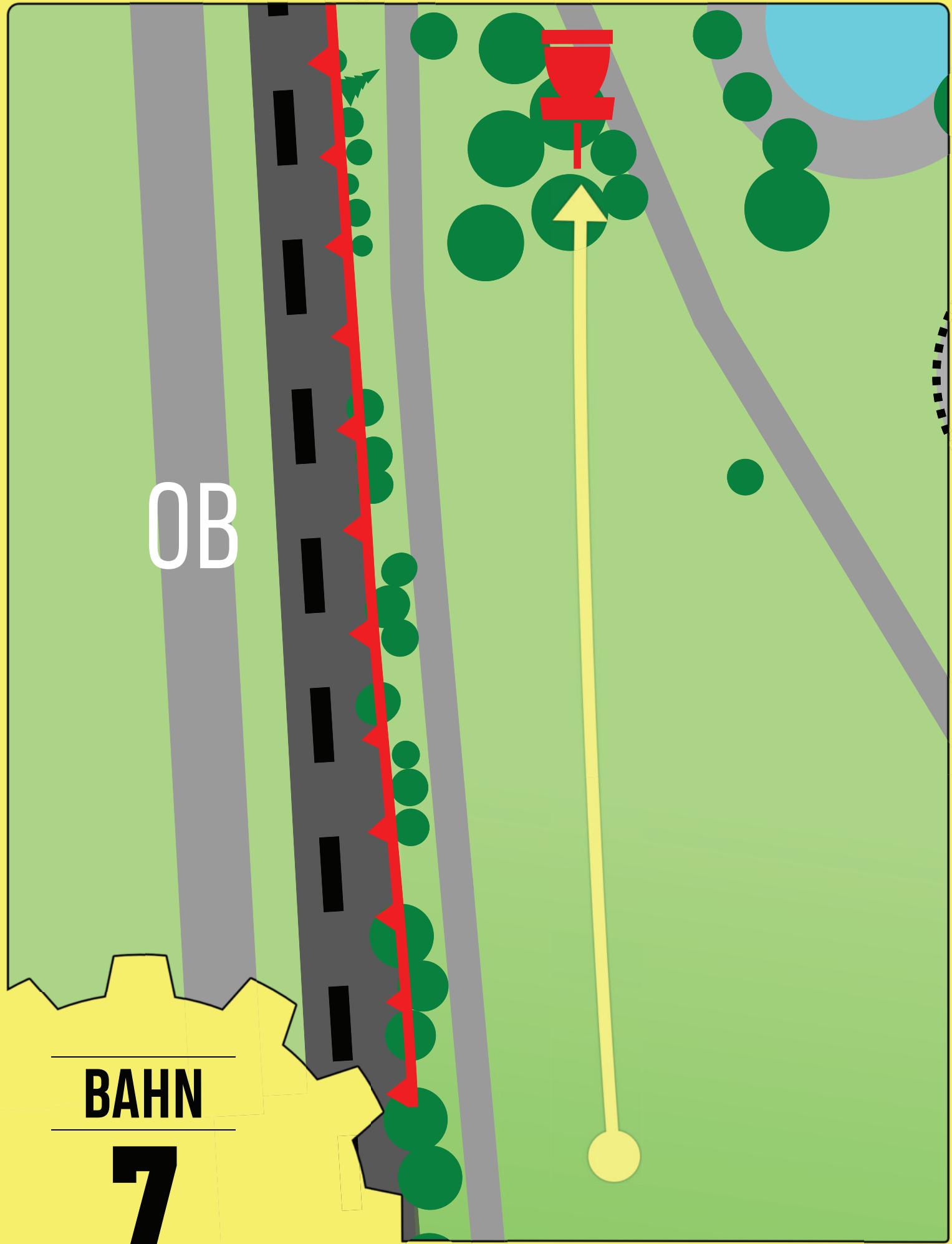
OB

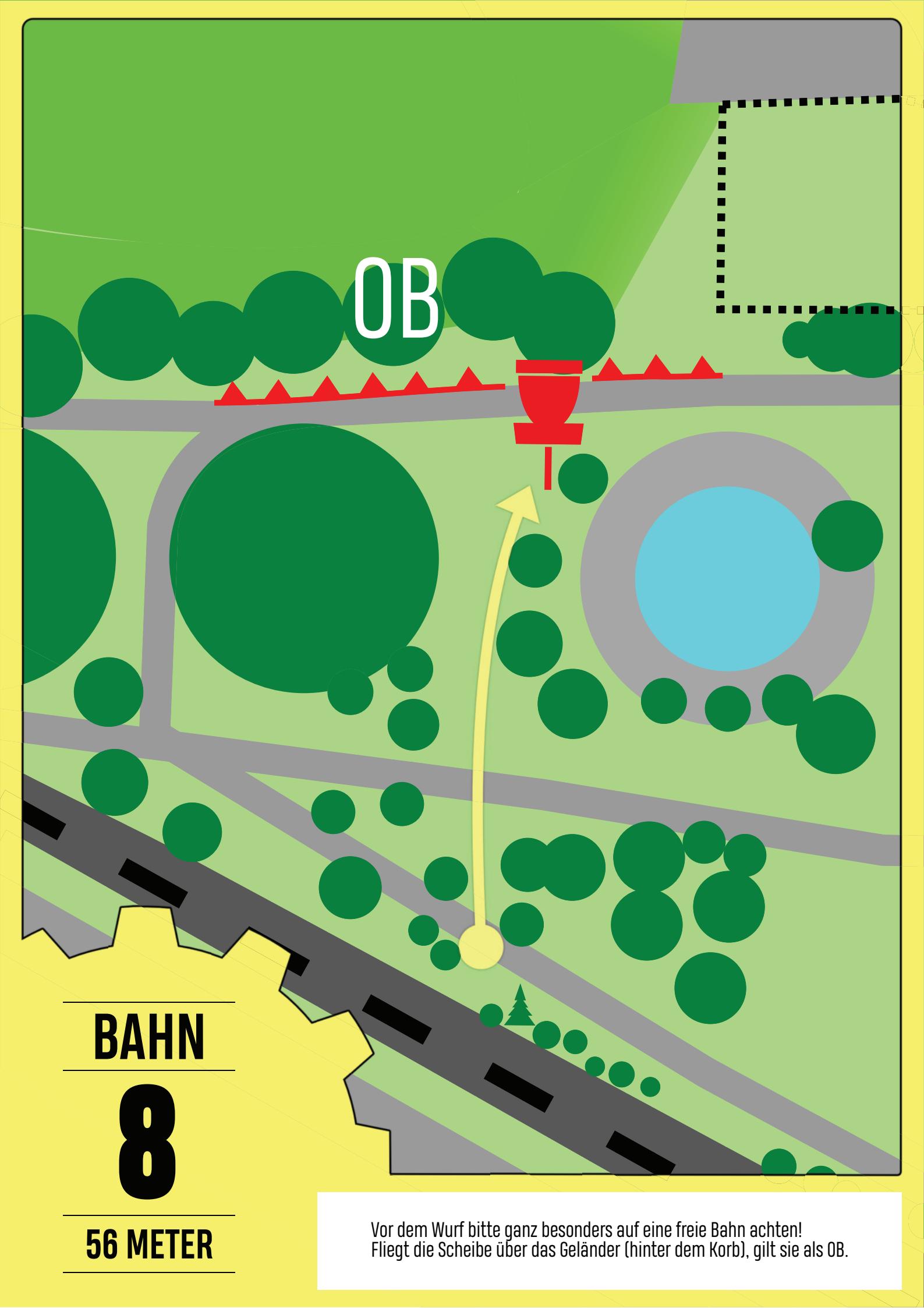
BAHN

7

105 METER

Der Bereich hinter dem Zaun gilt als OB!





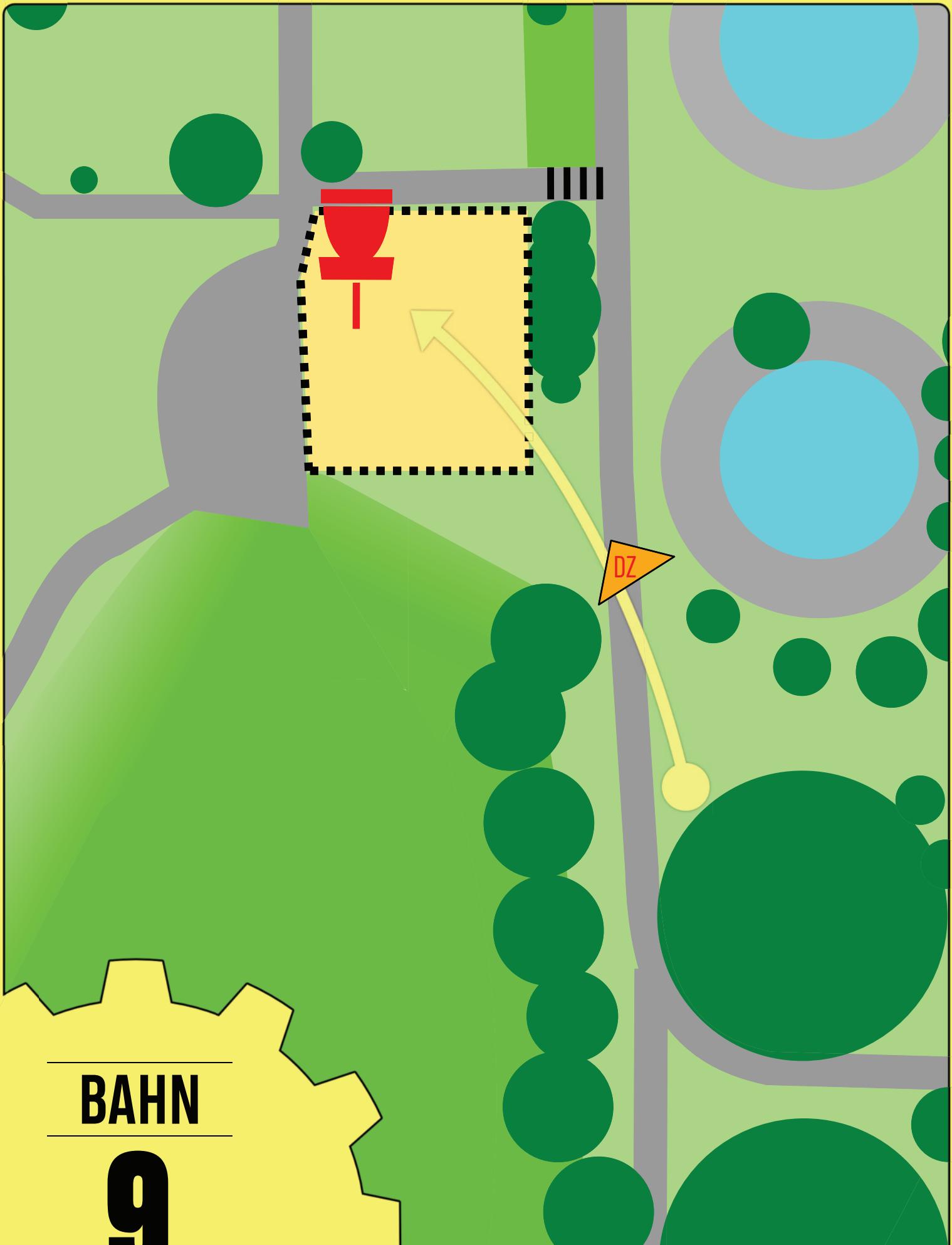
OB

BAHN

8

56 METER

Vor dem Wurf bitte ganz besonders auf eine freie Bahn achten!
Fliegt die Scheibe über das Geländer (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.

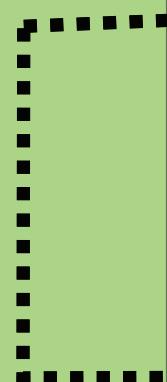
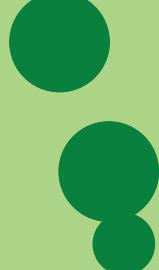
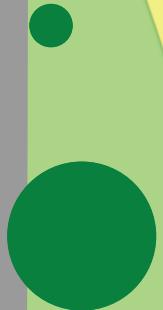
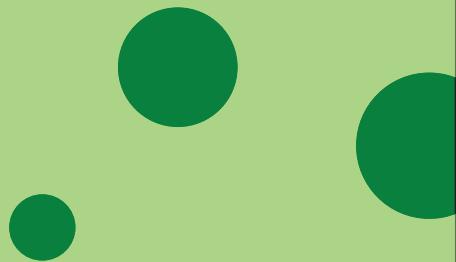
**BAHN
10**

41 METER

OB

HAZARD

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.

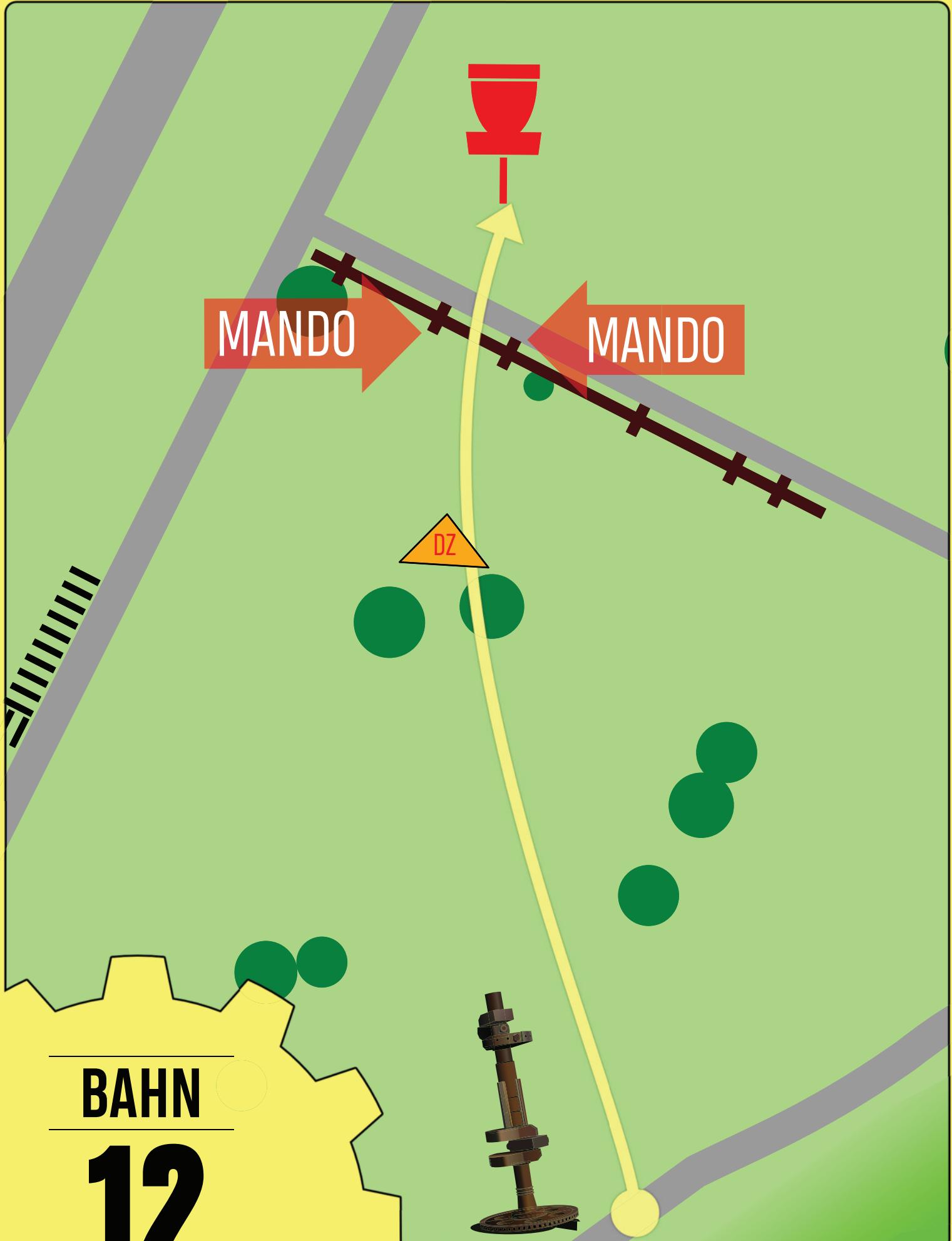


BAHN

11

68 METER

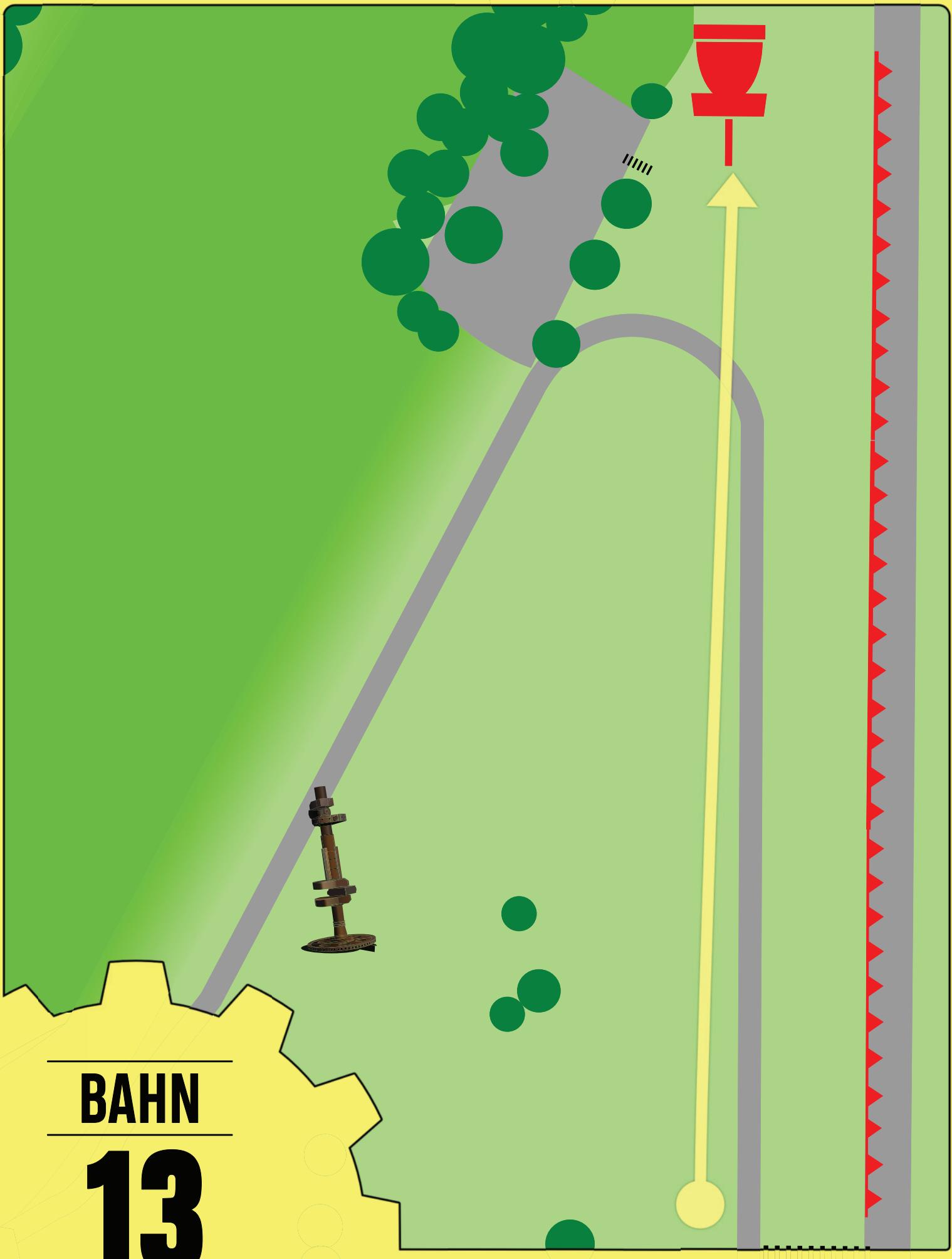
Keine Besonderheiten an dieser Bahn



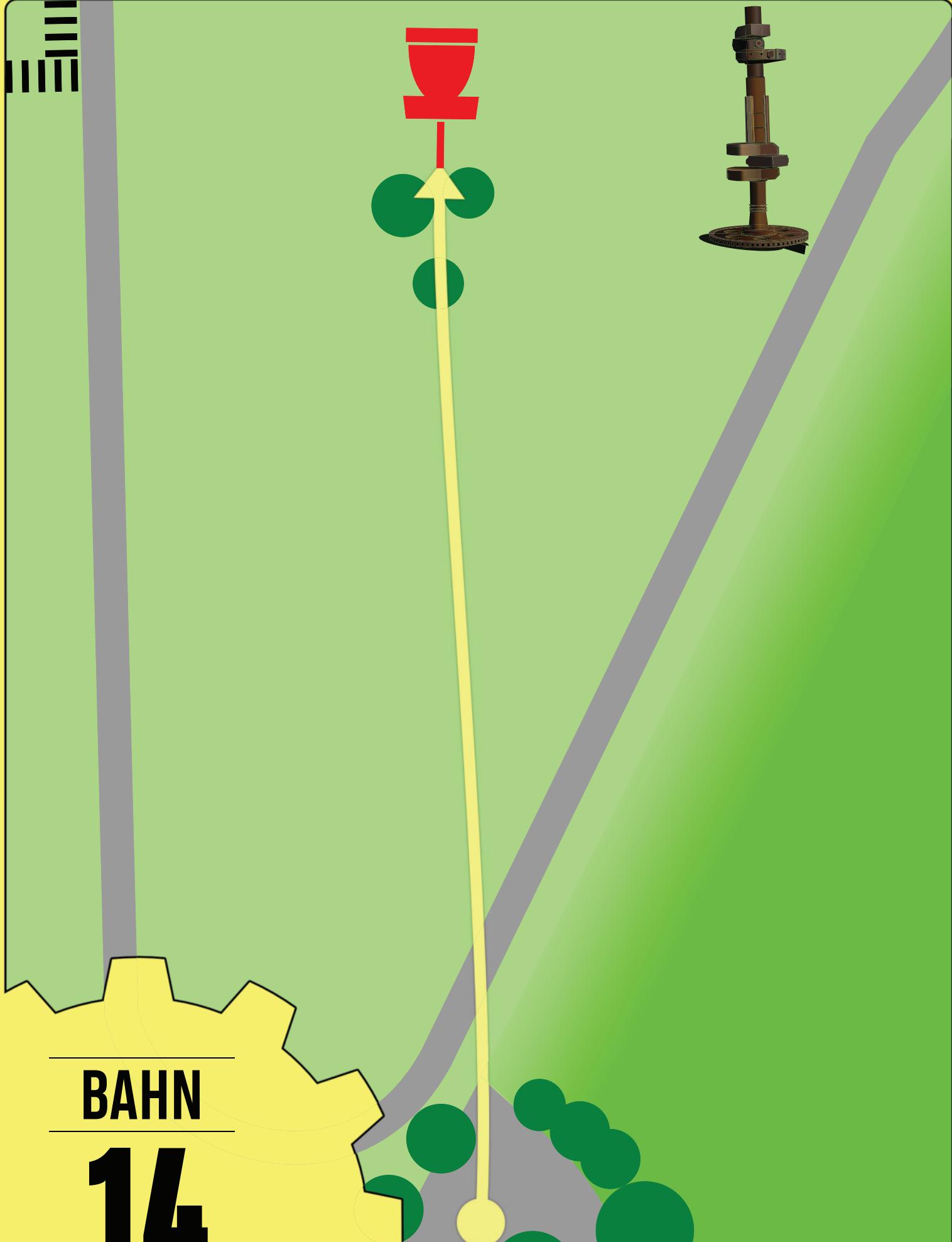
Die beiden vorderen Stützen werden als MANDO durchspielt.
Wird das MANDO verfehlt wirft man erneut oder begibt sich zur Dropzone (DZ).
In beiden Fällen spielt man mit einem Strafwurf weiter.

BAHN 13

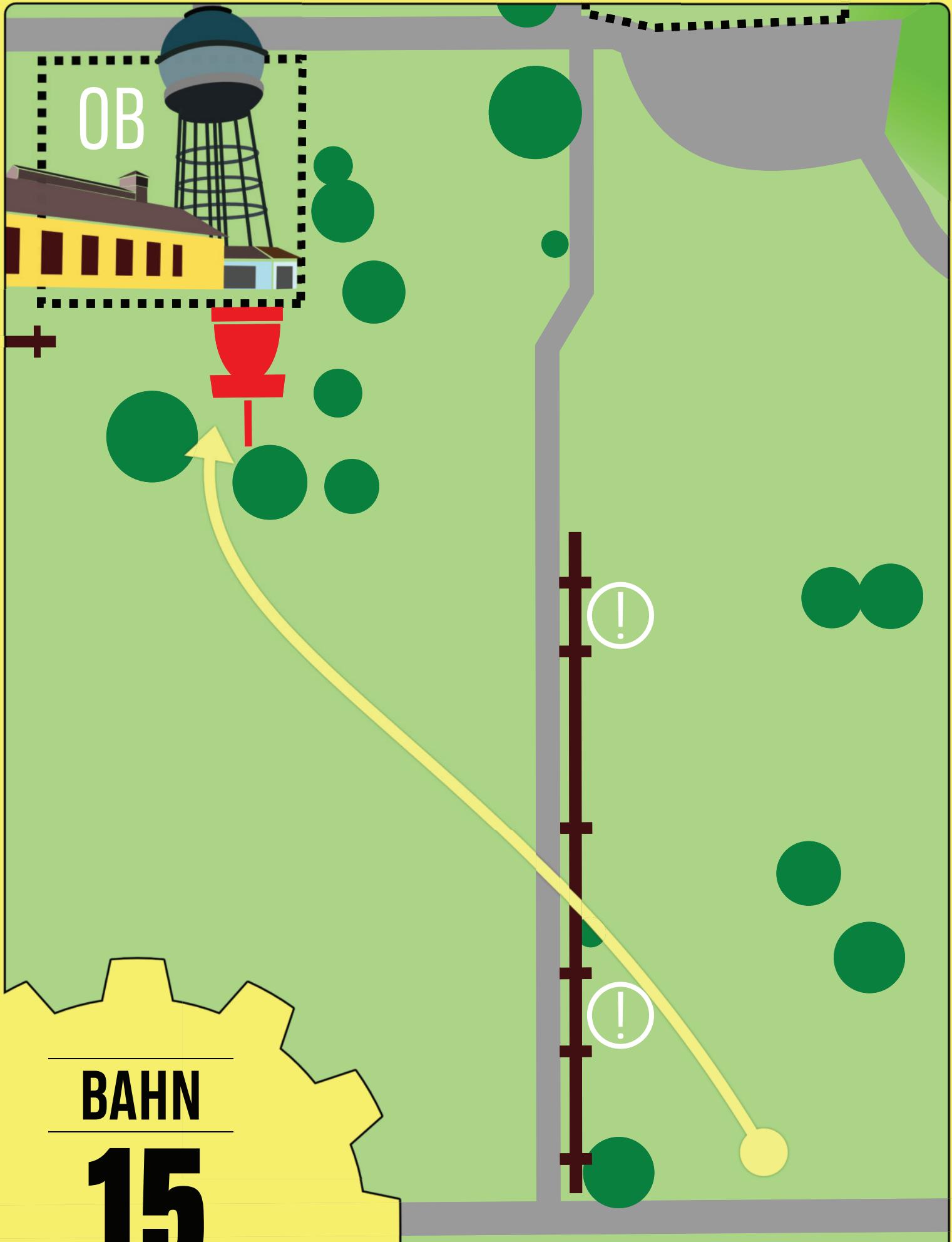
155 METER



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

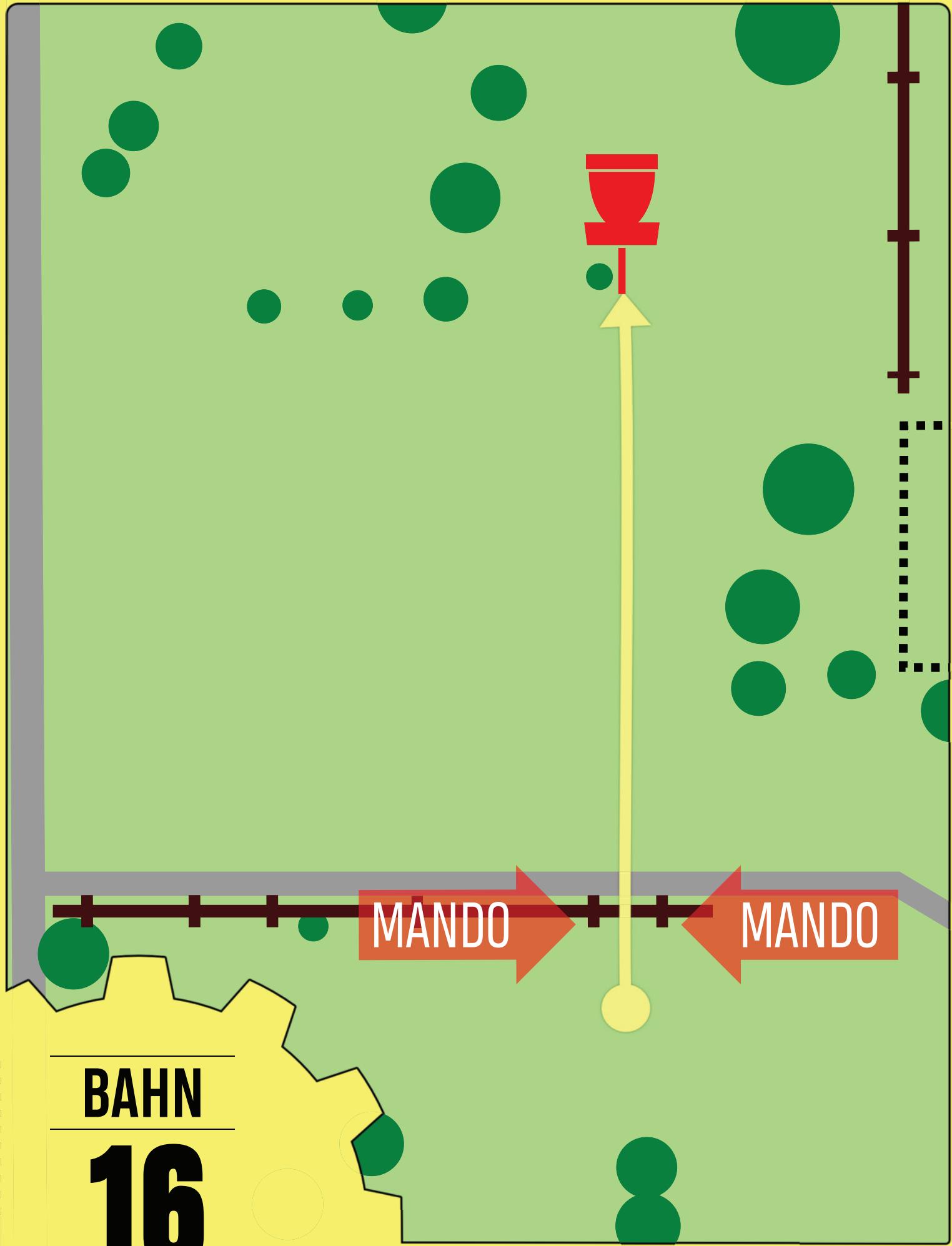


Auf dieser Bahn gibt es keine Besonderheiten.
Nicht zu dicht an den Rand des Podests treten, und bitte
vorsichtig und langsam die Treppe benutzen. Vielen Dank.

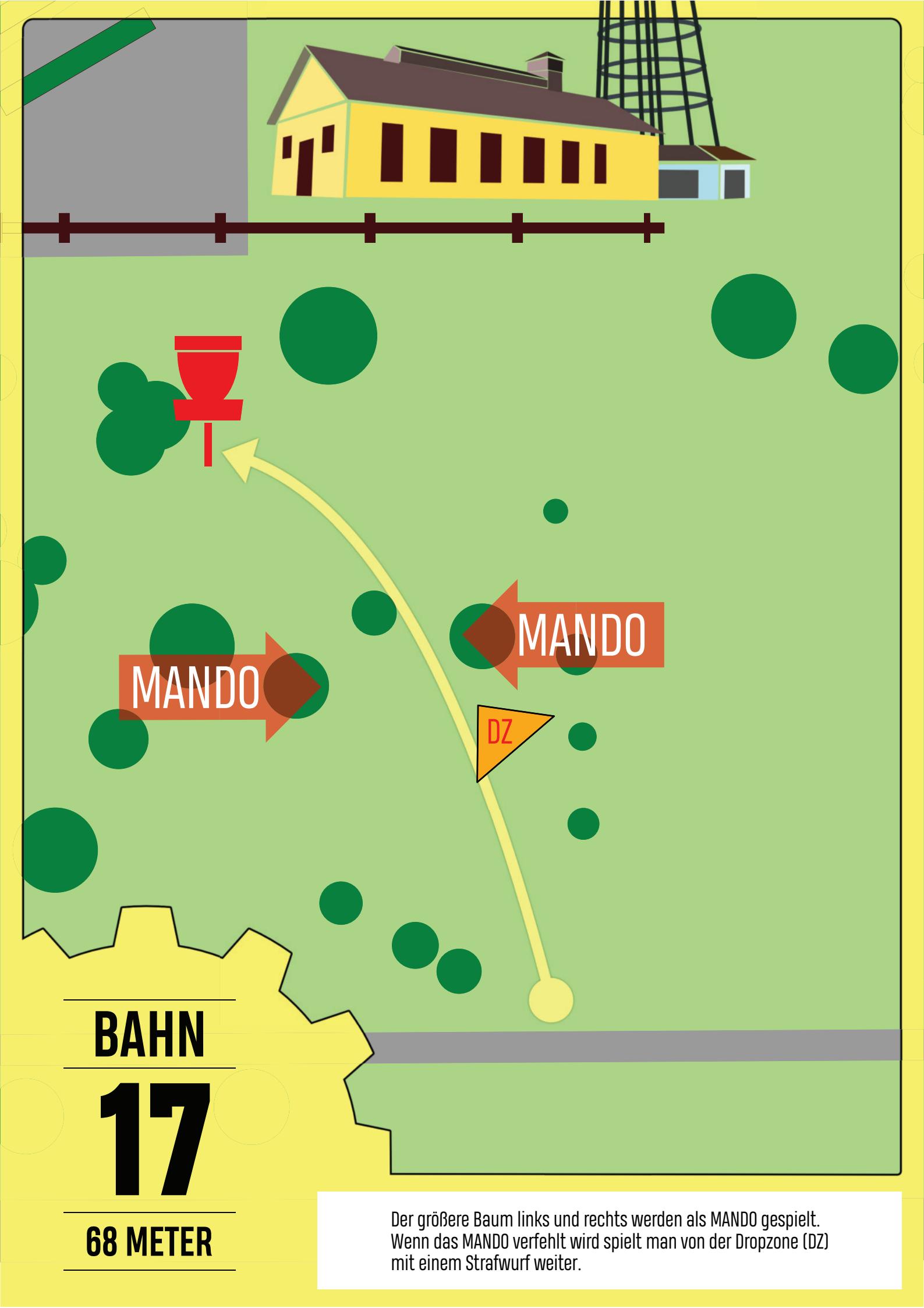


Unbedingt auf Spieler*innen der Bahn 12 und 16 achten!

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



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.

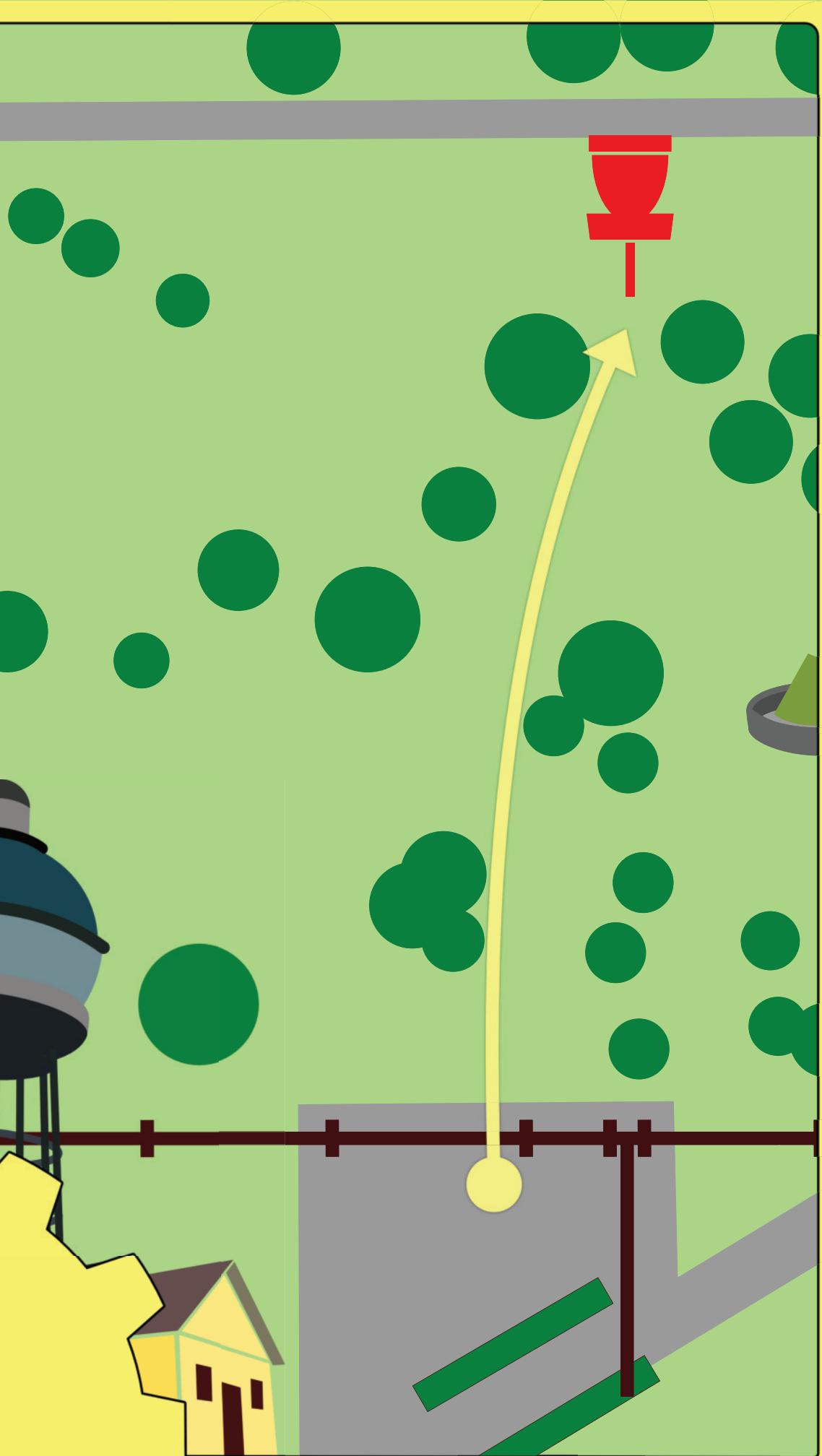


Der größere Baum links und rechts werden als MANDO gespielt. Wenn das MANDO verfehlt wird spielt man von der Dropzone (DZ) mit einem Strafwurf weiter.



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.