



Bahn

1

145 m

Par 4

Das Mando muss links umspielt werden.

Erleichterungsbereich zwischen Bahn 1 und 18.

Immer im Bereich der Bahn 1 weiterspielen

DZ

Erleichterungsbereich



Bahn

2

150 m

Par 4

Wasserhinderniss auf
der rechten Seite.

Strafwurf wenn die
Scheibe komplett vom
Wasser umschlossen ist.

Spotter einsetzen!



Bahn

3

100 m

Par 3

Doppel-Mando muss durchspielt werden.

Falls nicht, Strafwurf und weiter spielen von der Dropzone.

Landet die Scheibe im Teich hinter dem Korb gilt sie als OB.

Flight auf Bahn 4 hat Vorrang.



DZ





Bahn

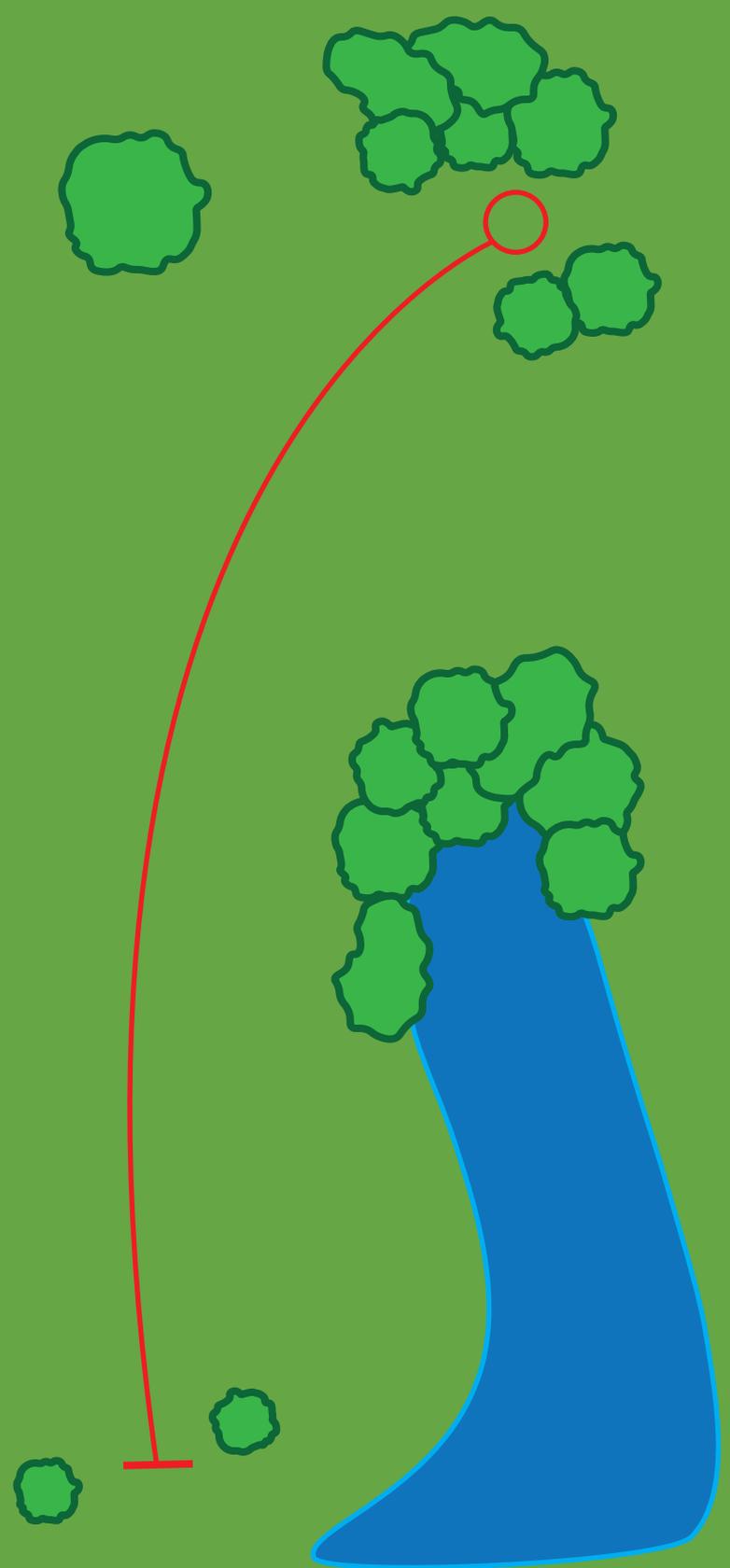
4

69 m

Par 3

Auf Flight von Bahn 3
achten.

Spotter einsetzen!





OB

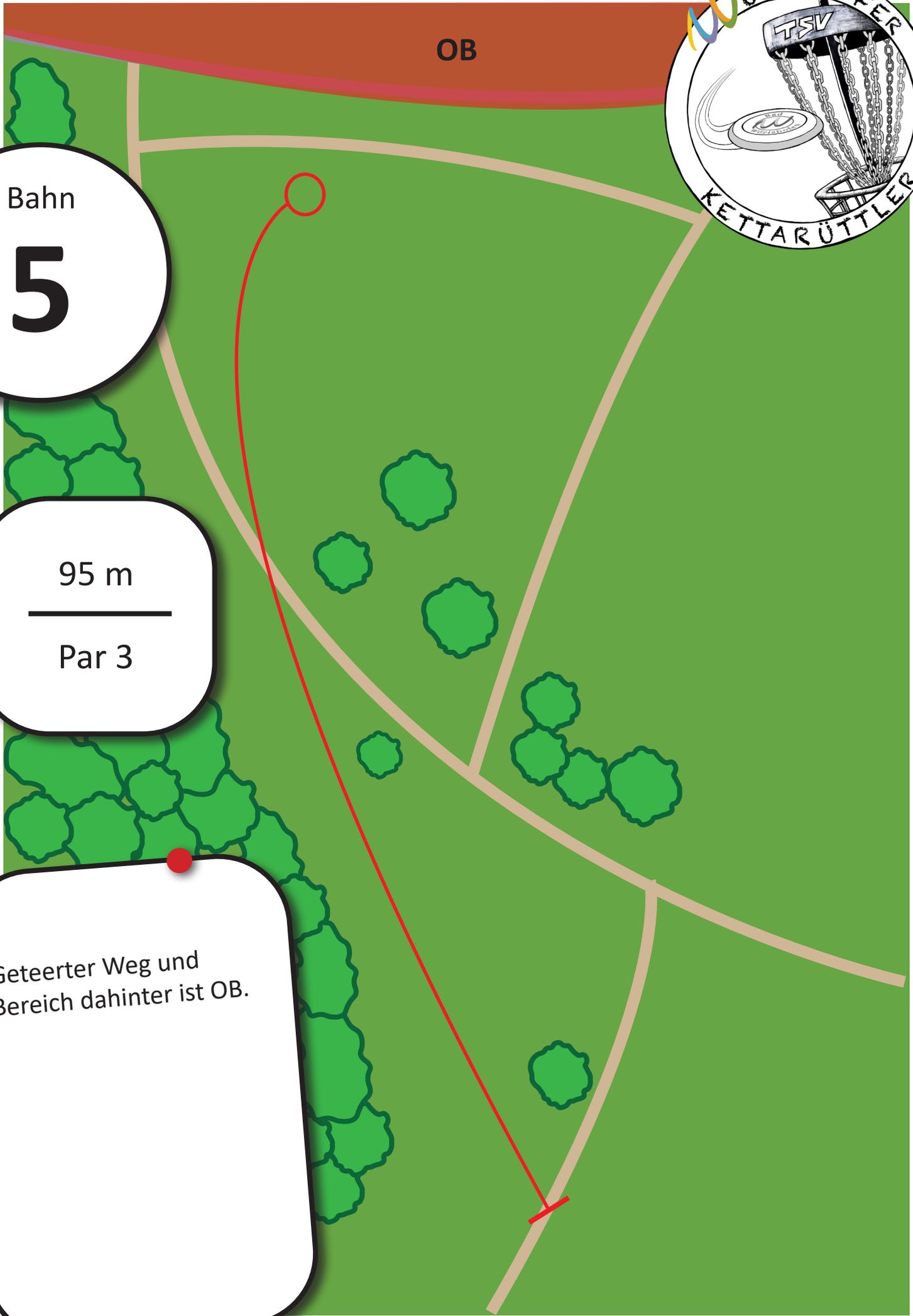
Bahn

5

95 m

Par 3

Geteerter Weg und Bereich dahinter ist OB.



Bahn

6

OB

62 m

Par 3

Geeterter Weg links und Bereich dahinter ist OB.

Mando muss links umspielt werden.

Falls nicht, Strafwurf und weiter von der Dropzone.



DZ

Bahn

7

148 m

Par 3

Ihr spielt auf den Korb
rechts oben auf dem
Hügel!

Flight auf Bahn 14 hat
Vorrang.





Bahn

8

85 m

Par 3

Bereich rechts vom Zaun ist OB.

OB-Linie ist der Zaun.

OB



Bahn

9

DZ

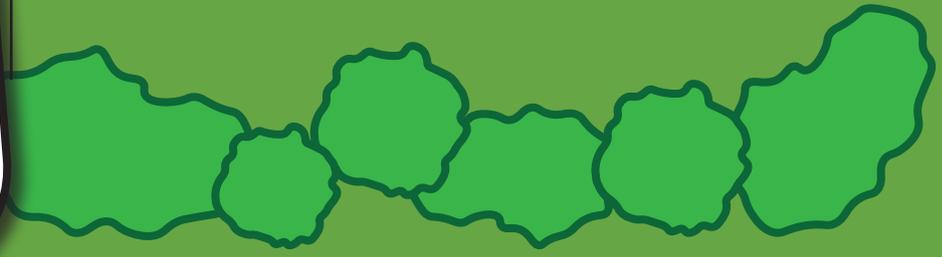
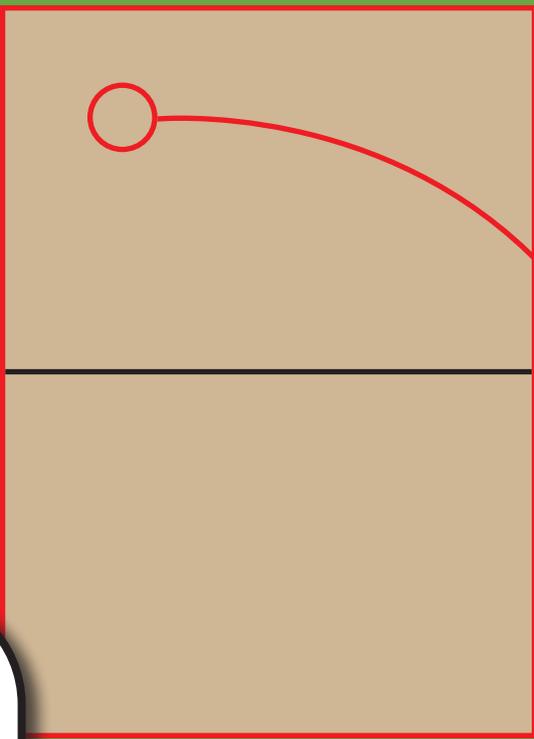
54 m

Par 3

Die Scheibe muss mit dem ersten Wurf im Sand landen.

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

OB-Linie ist die schwarze Umrandung des Spielfelds.





Bahn
10

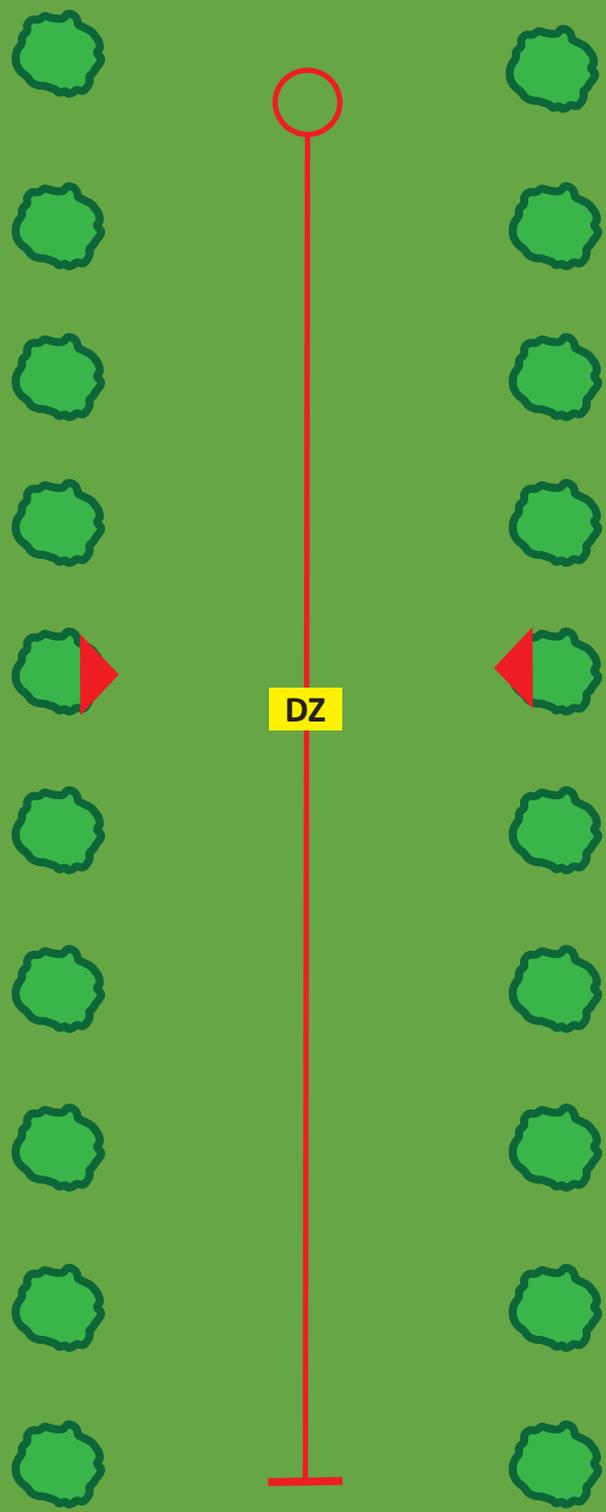
62 m

Par 3

Das Doppel-Mando muss durchspielt werden.

Falls nicht, Strafwurf und weiter von der Dropzone.

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



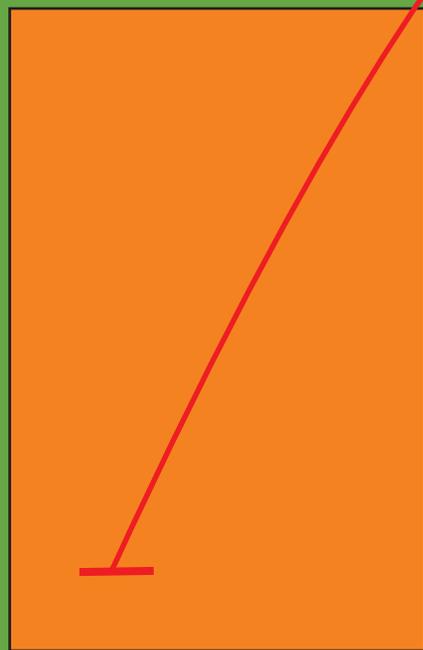


OB

Bahn
11

90 m
—
Par 3

Das Doppel-Mando muss durchspielt werden.
Falls nicht, Strafwurf und weiter von der Dropzone.
OB-Bereiche um den Korb beachten.
Spotter am Mando einsetzen!

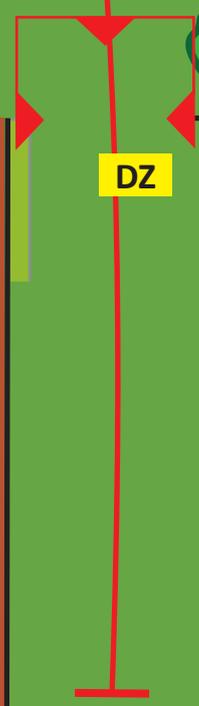




Bahn
12

70 m
—
Par 3

Das Trippel-Mando muss durchspielt werden.
Falls nicht, Strafwurf und weiter von der Dropzone.
Bereich zwischen Zaun und Tor ist Erleichterungsbereich.



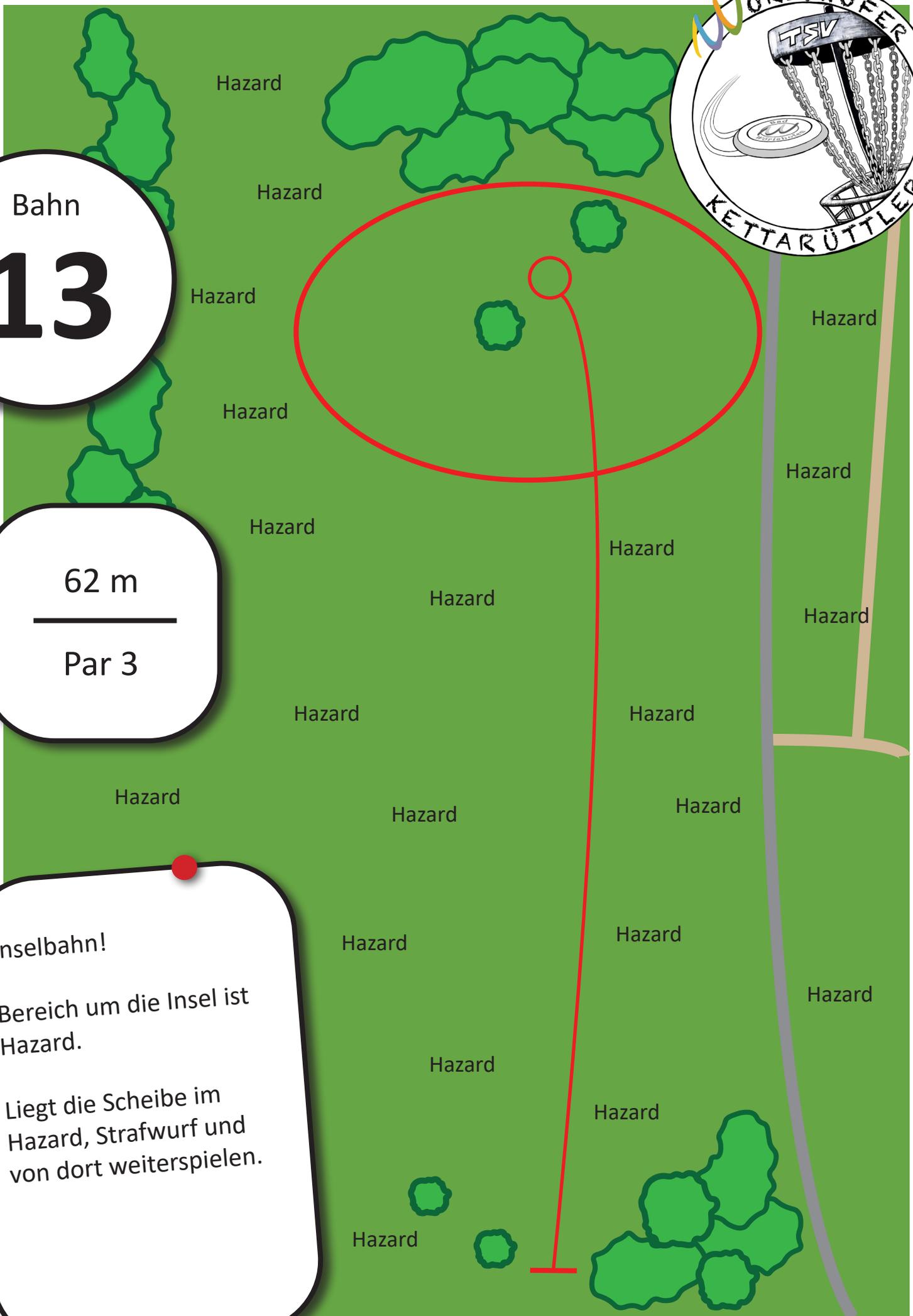
OB



Bahn
13

62 m
—
Par 3

Inselbahn!
Bereich um die Insel ist Hazard.
Liegt die Scheibe im Hazard, Strafwurf und von dort weiterspielen.





Bahn

14

92 m

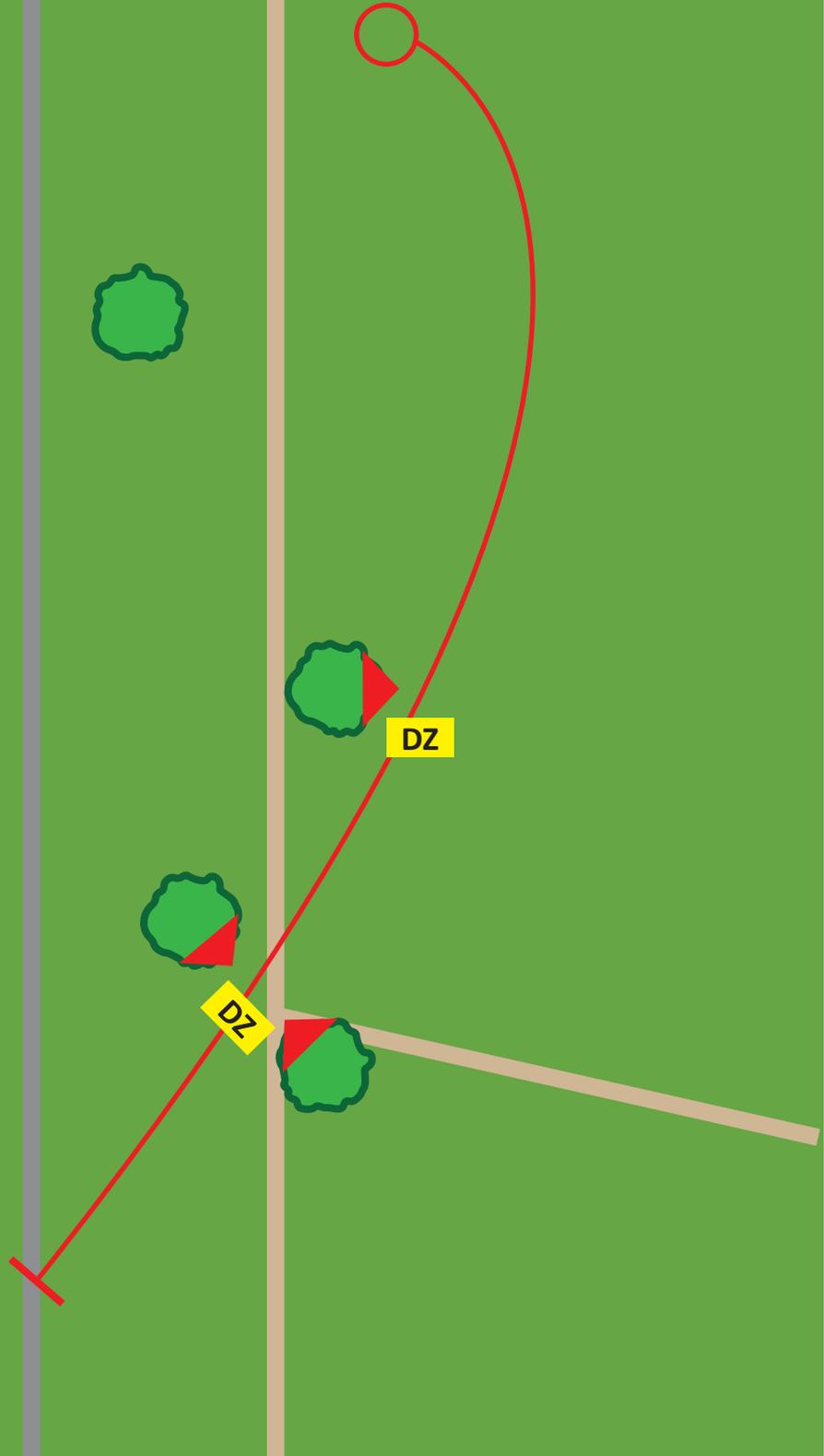
Par 3

Das Doppel-Mando muss durchspielt werden.

Das zweite Mando muss rechts umspielt werden.

Falls nicht, Strafwurf und von der jeweiligen Dropzone weiterspielen.

Flight auf Bahn 7 beachten!



Bahn

15

77 m

Par 3

Der geteerte Weg ist
KEIN OB

Auf Personen auf dem
Weg achten!





OB

Bahn

16

65 m

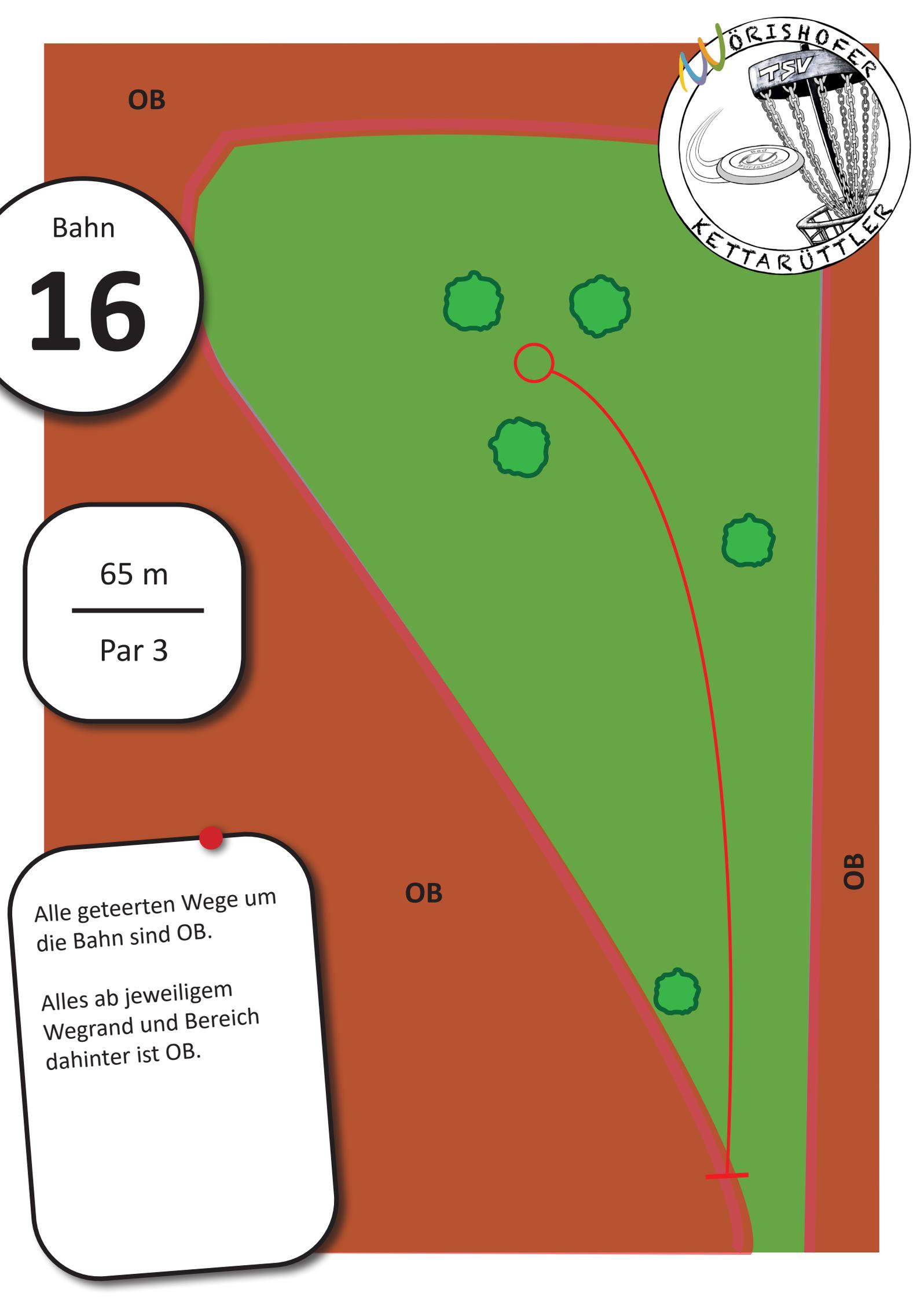
Par 3

Alle geteerten Wege um die Bahn sind OB.

Alles ab jeweiligem Wegrand und Bereich dahinter ist OB.

OB

OB





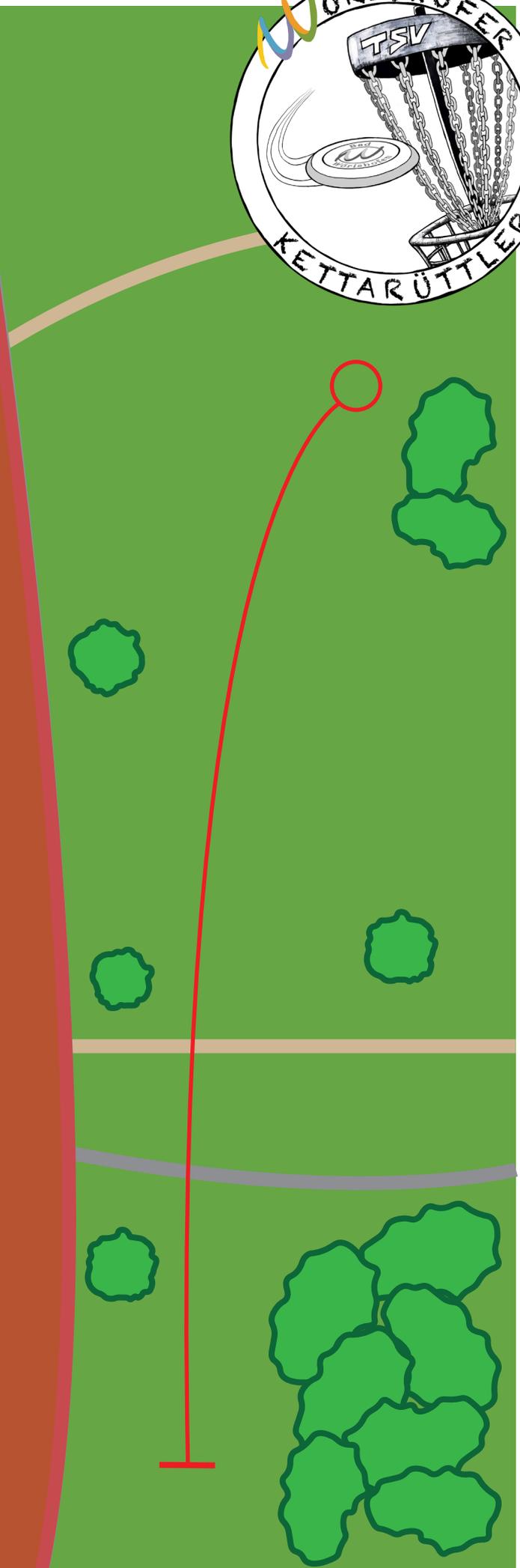
Bahn
17

OB

58 m
—
Par 3

Geteerter Weg links und Bereich dahinter ist OB.
Der geteerte Weg vor dem Abwurf ist **KEIN** OB.

OB





Bahn
18

73 m
—
Par 3

Erleichterungs-
bereich

Erleichterungsbereich
zwischen Bahn 1 und 18.

Immer im Bereich der
Bahn 18 weiterspielen.

