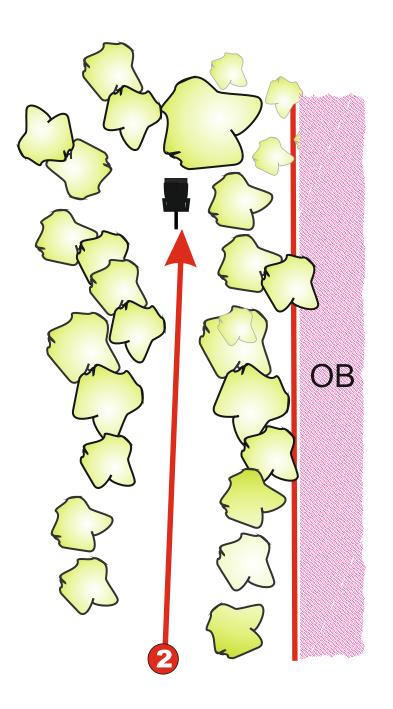


Beim ersten Wurf muss die Scheibe an Land zur Ruhe kommen, sonst Dropzone mit Strafpunkt.

Bahn 3 ist zu beachten!





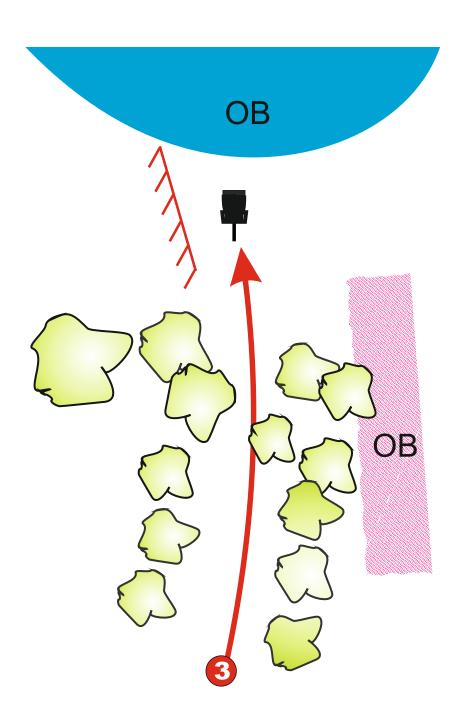
2

128 m Par 4

Auf der rechten Seite ist die Spielbahn durch einen Zaun begrenzt.

Der Korb befindet sich in einer erhöhten Position.





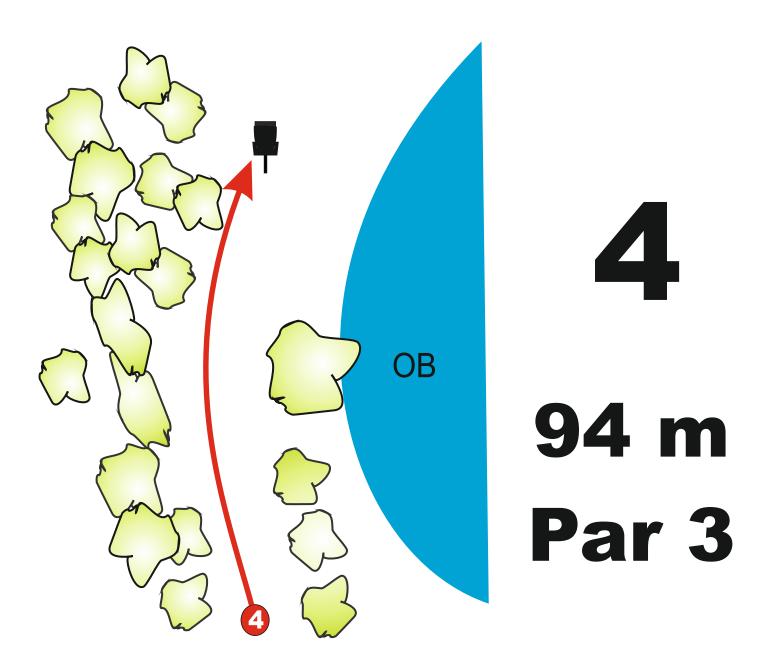
3

58 m Par 3

Höhendifferenz - 4 Meter

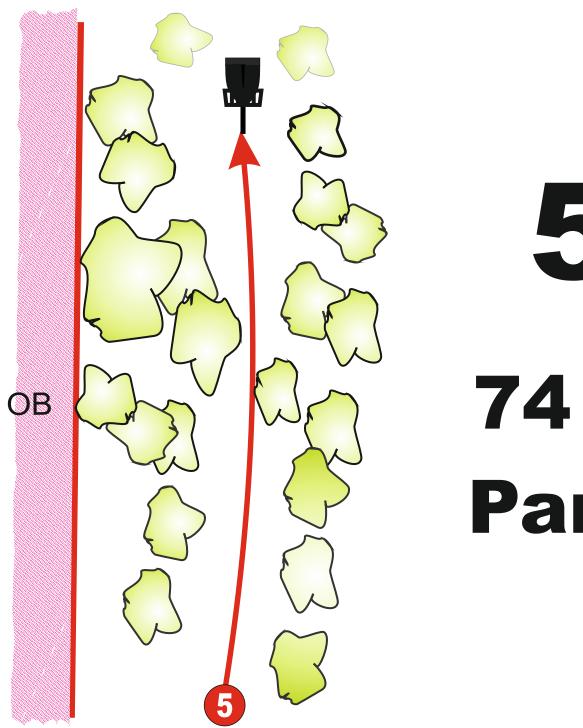
Die Dachflächen der Gebäude rechts sind OB. Scheiben gelten als Lost Disc und können erst nach der Runde geholt werden!





Keine Einschränkungen

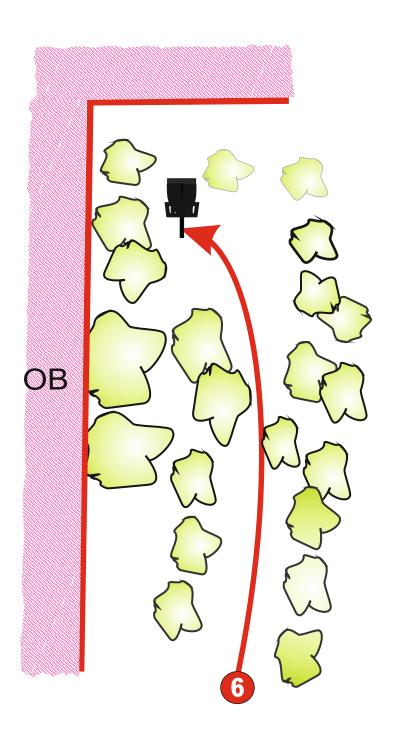




74 m Par 3

Die Spielbahn ist links durch einen Zaun begrenzt



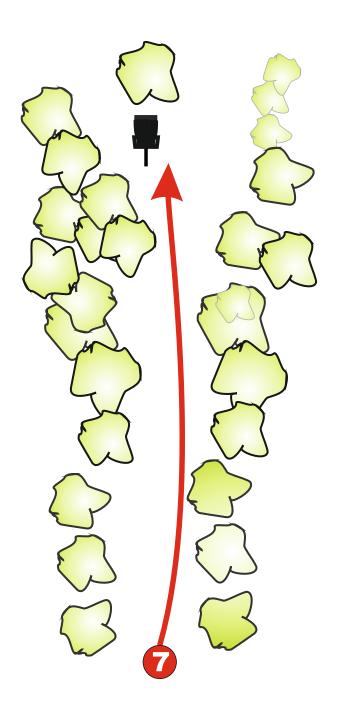


6

78 m Par 3

Die Spielbahn ist links und hinter dem Korb durch einen Zaun begrenzt.

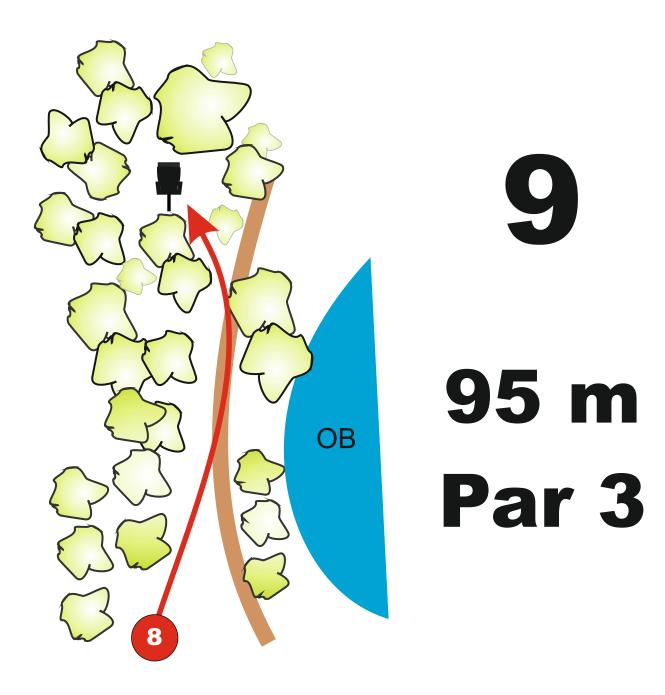




64 m Par 3

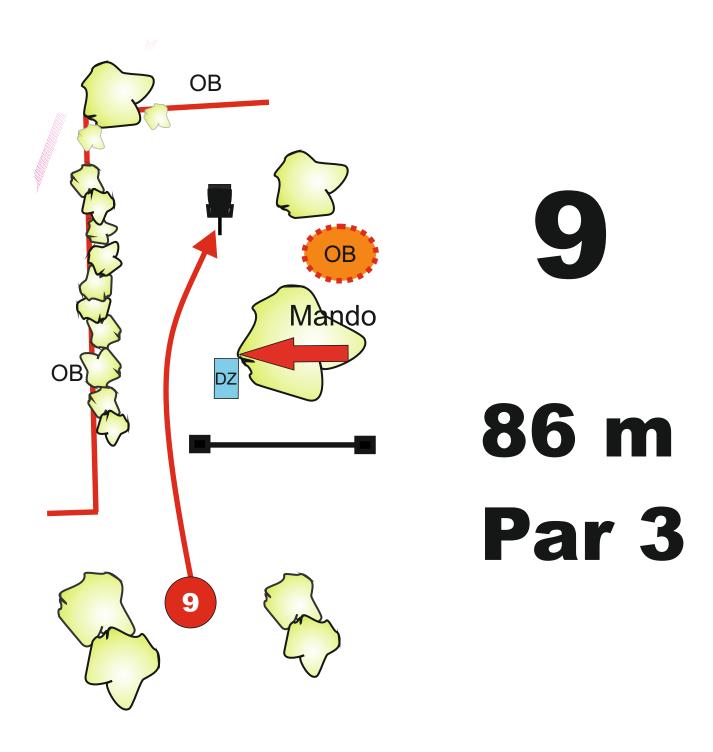
Keine Einschränkungen





Keine Einschränkungen

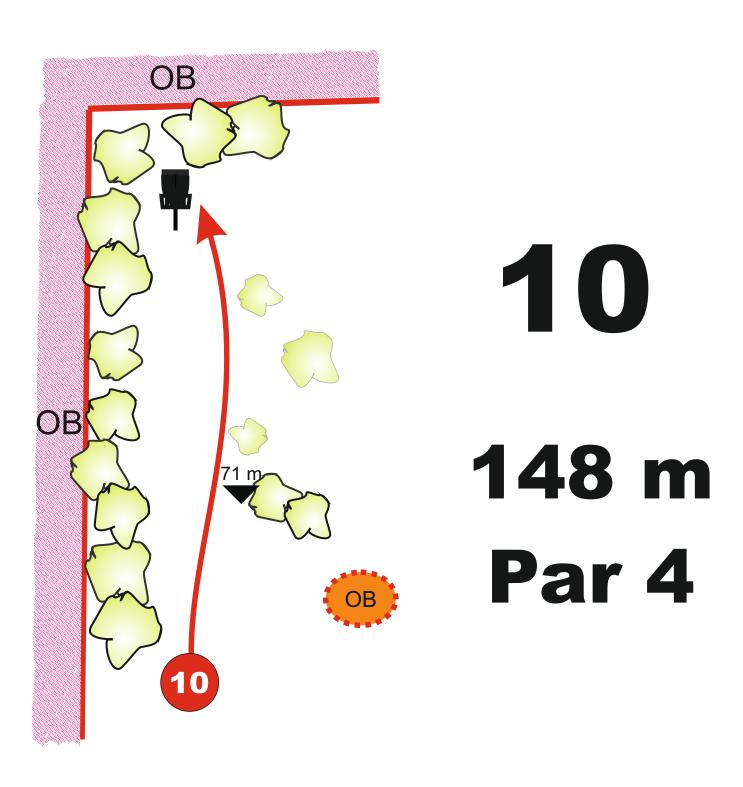




Die Spielbahn ist links und hinten durch einen Zaun begrenzt.

Beide Mandos sind links zu umspielen, bei Verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt. Die Insel der Bahn 14 ist OB

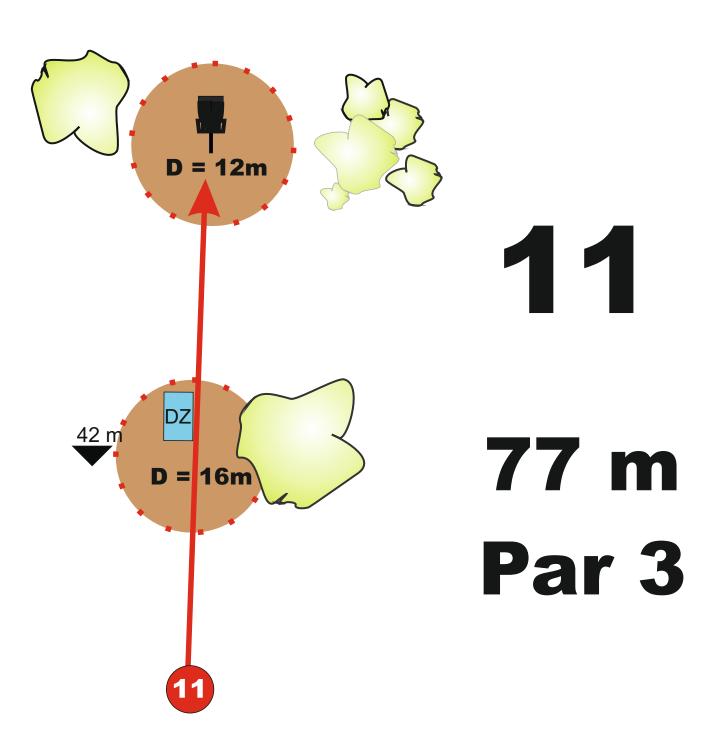




Die Spielbahn ist links und hinten durch einen Zaun begrenzt.

Die Insel der Bahn 14 ist OB.

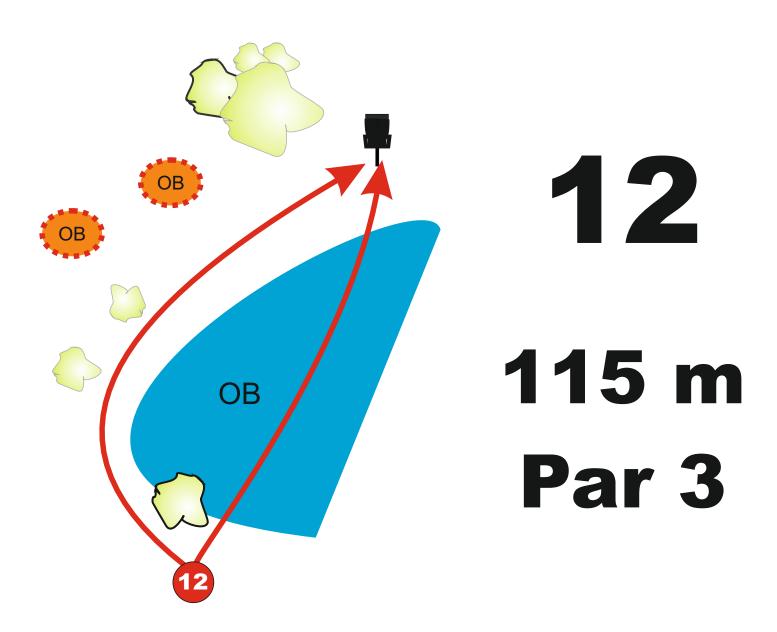




#### Doppelinsel:

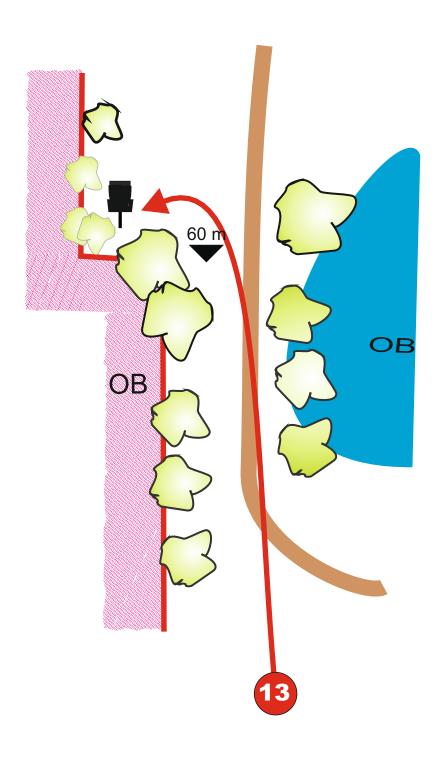
Kommt beim ersten Wurf die Scheibe auf keiner Insel zur Ruhe = DZ mit Strafpunkt. Danach muss von der DZ aus die Scheibe auf der zweiten Insel zur Ruhe kommen, sonst Wiederholung mit Strafpunkt.





Die Inseln der Spielbahn 14 sind OB.





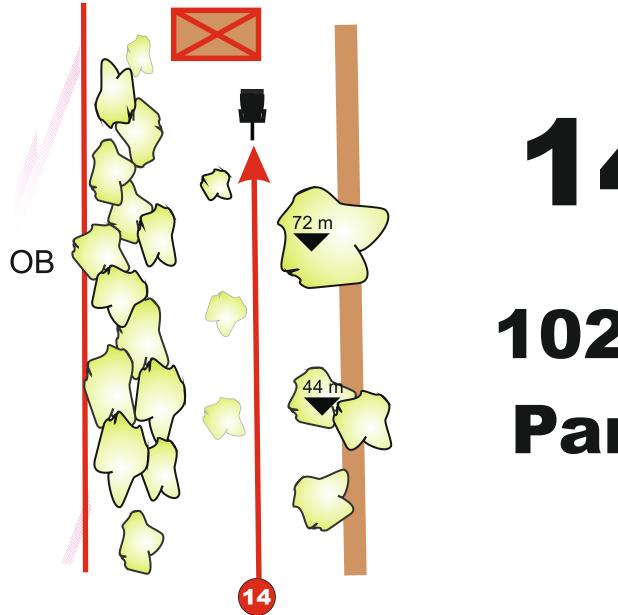
13

68 m Par 3

Die Spielbahn ist links durch einen Zaun und rechts durch den See begrenzt.

Spotter am Eck des Zauns erforderlich!

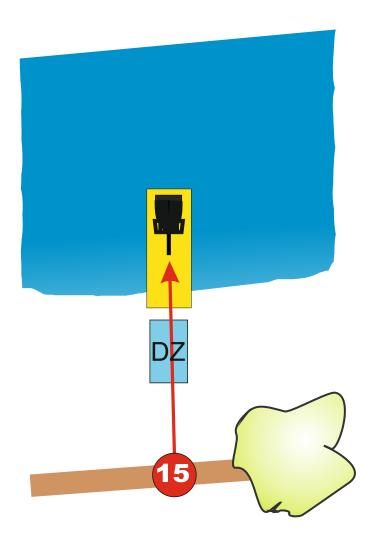




102 m Par 3

Die Spielbahn ist links durch einen Zaun begrenzt.



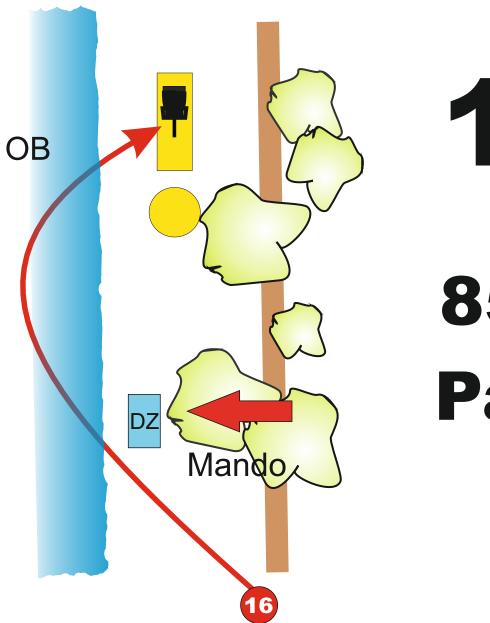


15

22 m Par 3

Bei jedem Wasser OB = Dropzone mit Strafpunkt





16

85 m Par 3

Das Mando ist links zu umspielen. Bei Verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt. Der Korb steht erhöht auf einem Spielgerät. Höhendifferenz - 3m

Auf Zuschauer am Turnierbüro achten!

