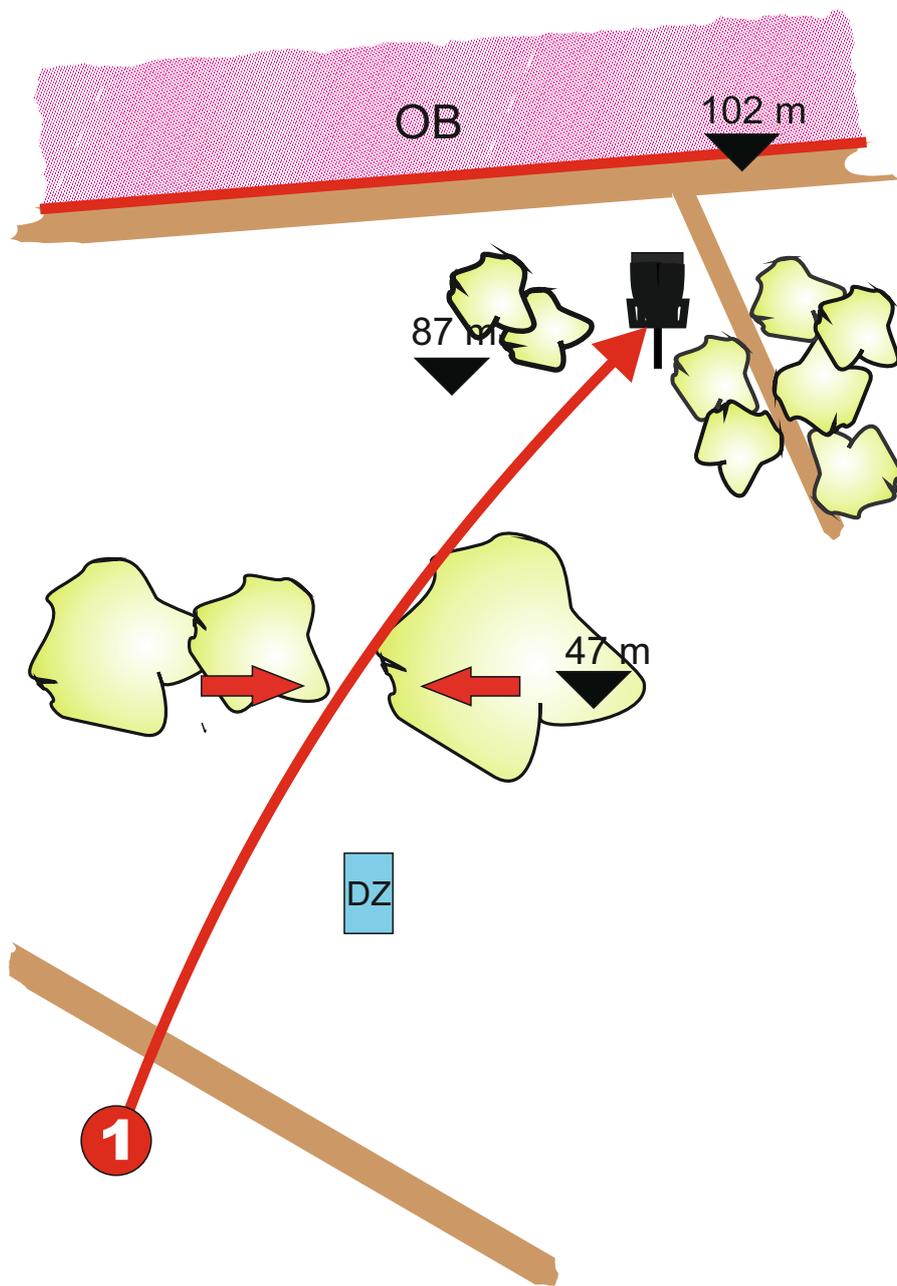


# OSTPARK

# 1

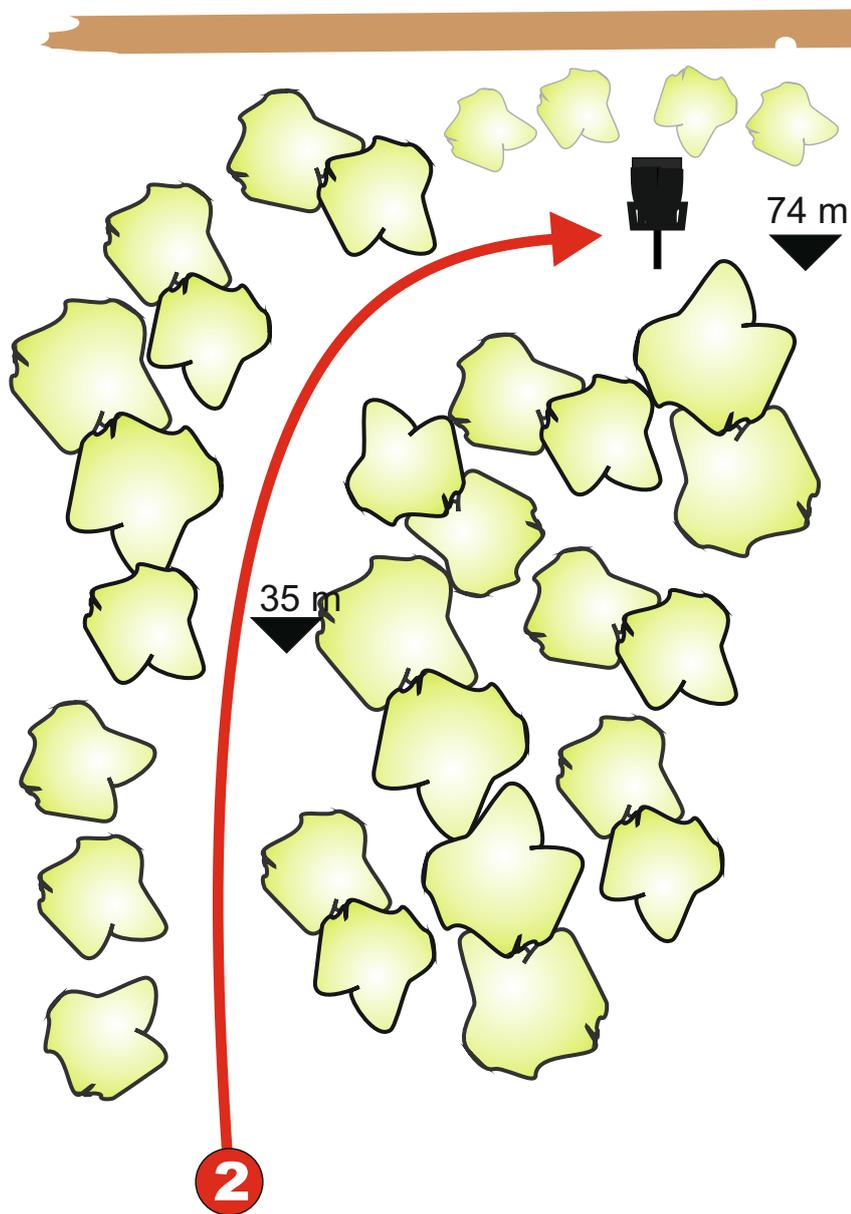


**Par 3**  
**87 m**

Das Doppelmando ist zu durchspielen!  
Bei verfehlen des Mando ist aus der Dropzone mit einem Strafpunkt weiterzuspielen.  
Hinter dem Korb befindet sich eine OB-Zone.

# OSTPARK

# 2

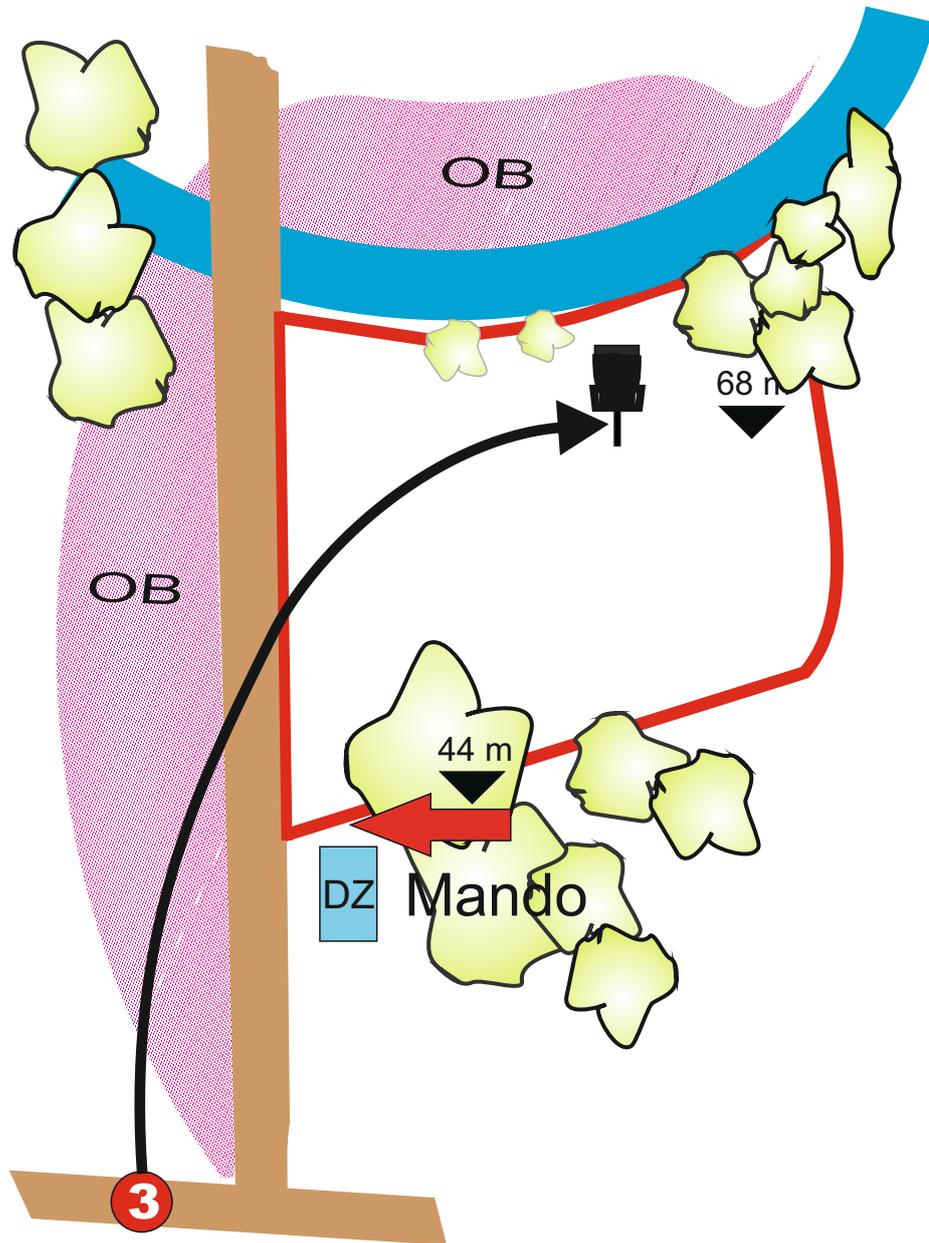


**Par 3**  
**74 m**

Keine Einschränkungen

# OSTPARK

# 3



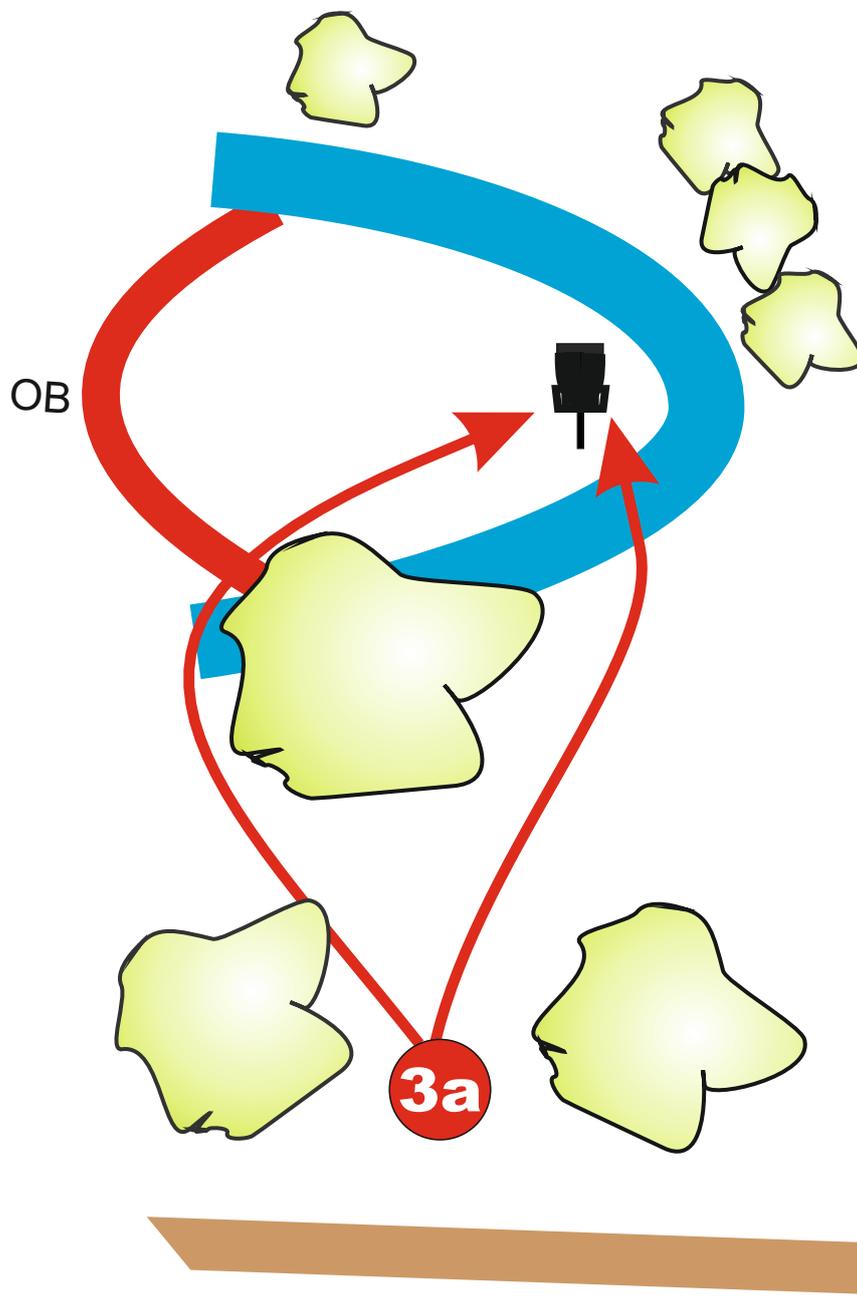
**Par 3**

**68 m**

Das Mando ist links zu umspielen, bei verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt.  
Der erst Wurf muss auf der Insel zur Ruhe kommen, sonst Dropzone mit Strafpunkt.

# OSTPARK

# 3a

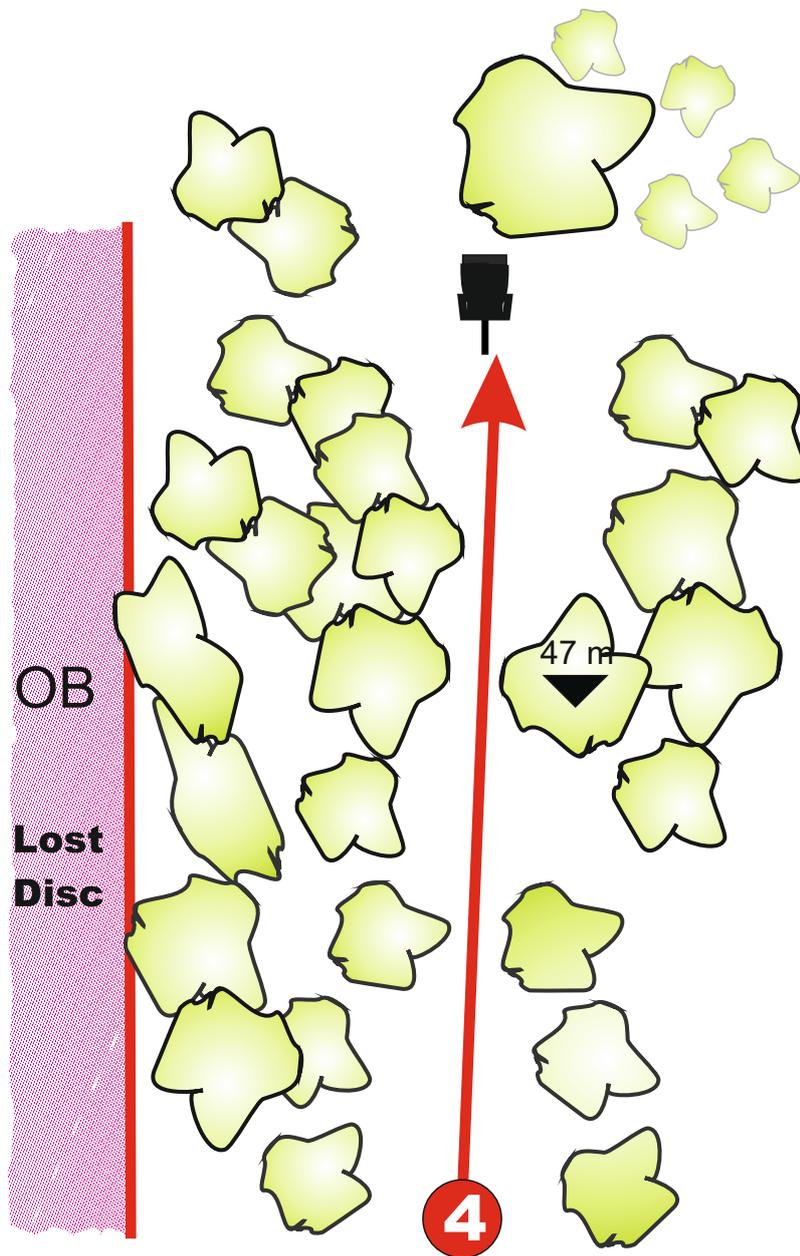


**Par 3**  
**47 m**

Inselbahn:  
Die Scheibe muss innerhalb der Insel zur Ruhe kommen, sonst Retee mit Strafpunkt.  
Die Insel ist teilweise durch einen Wassergraben begrenzt.

# OSTPARK

# 4

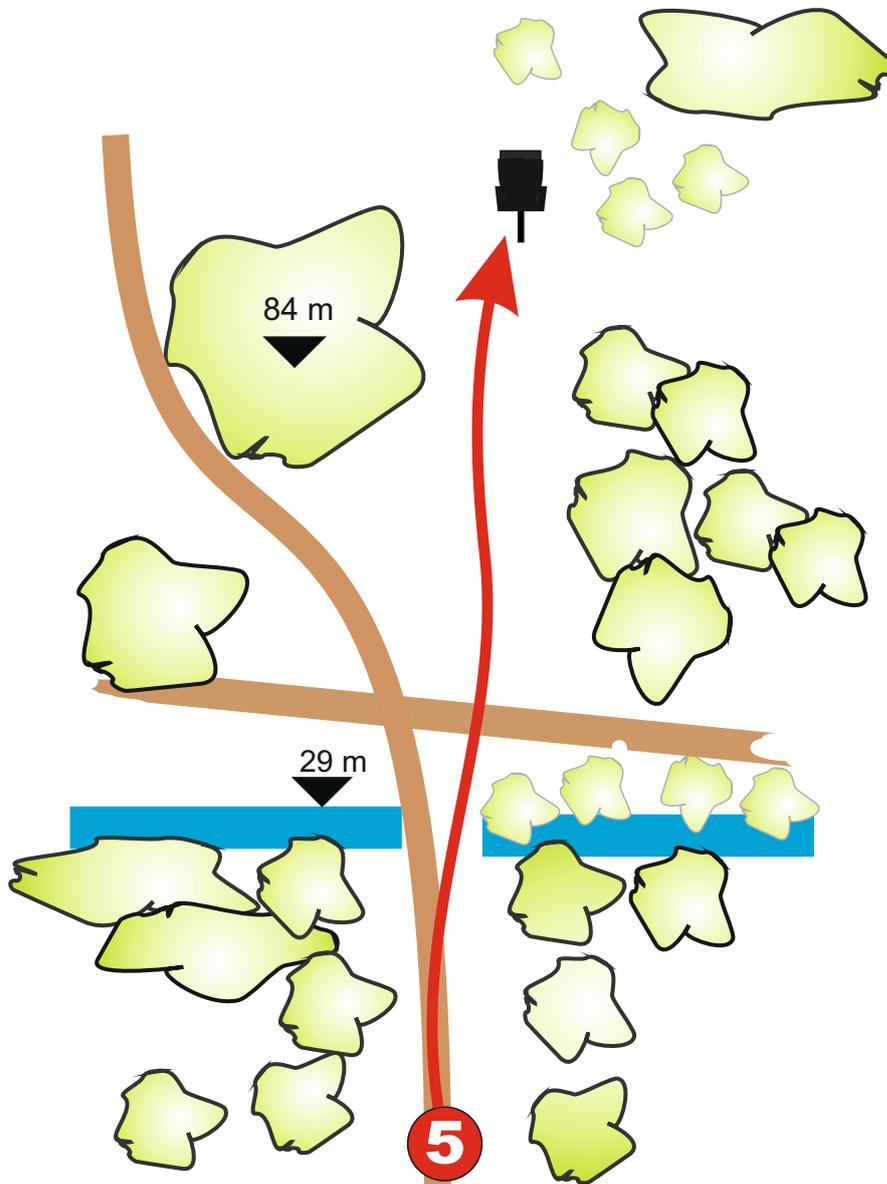


**Par 3**  
**94 m**

Der Friedhof ist eine OB-Zone. Scheiben dürfen während der Runde nicht vom Friedhof geholt werden. Nicht über den Zaun klettern!  
Lost Disc:  
Der Wurf ist von der vorherigen Lage erneut auszuführen. 1 Strafpunkt ist zu notieren.

# OSTPARK

# 5



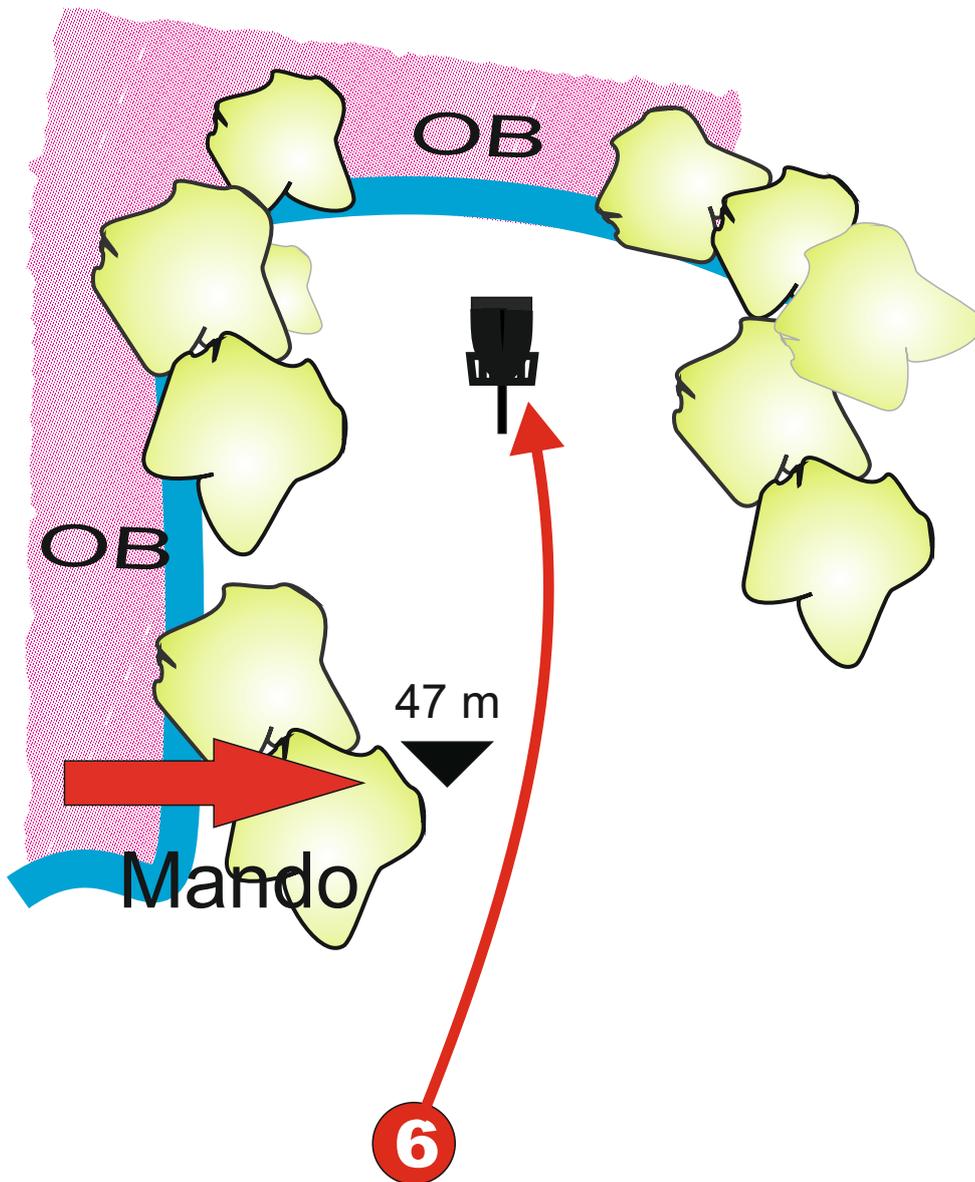
**Par 3**

**101 m**

Achtung:

Spotter an der Wegkreuzung erforderlich!

Wasserhindernis beachten



**Par 3**

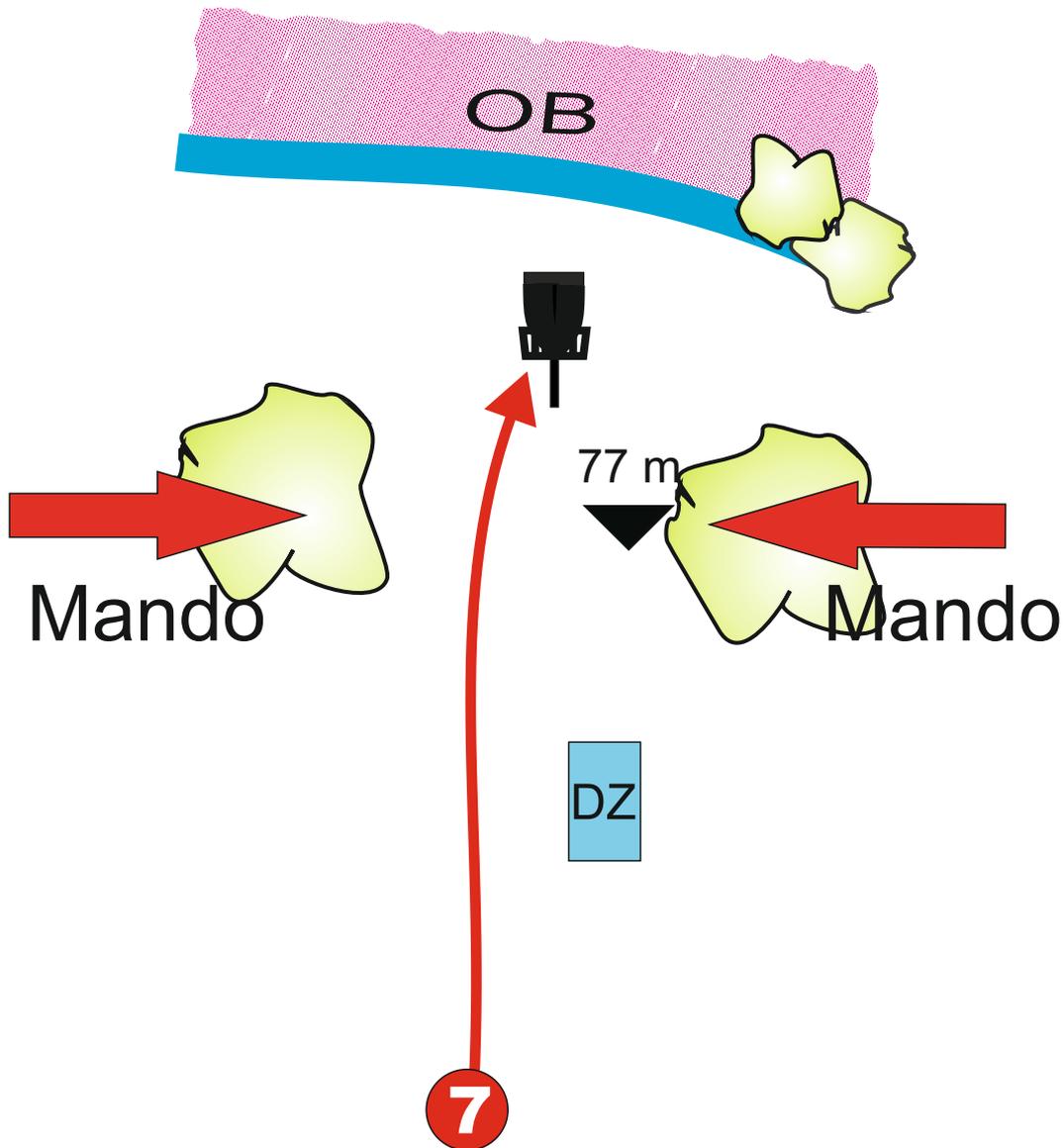
**87 m**

Das Mando ist rechts zu umspielen, bei verfehlen = Retee mit Strafpunkt.  
Wasserlauf und darüber ist immer OB

Die Insel der Bahn 3a ist zu beachten.

# OSTPARK

# 7

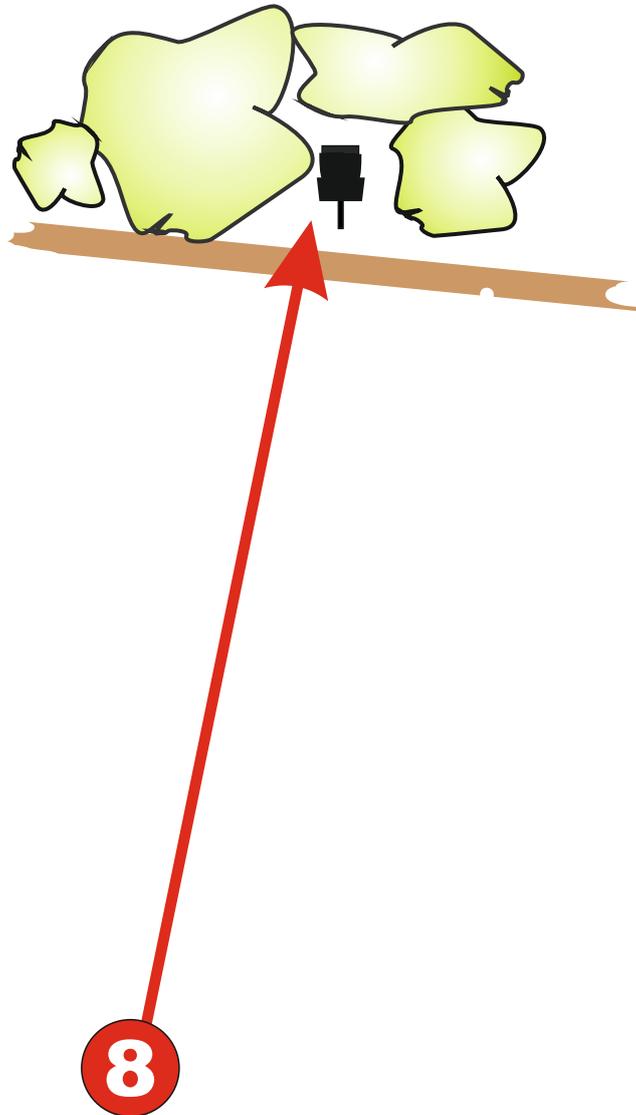


**Par 3**  
**92 m**

Das Doppelmando ist zu durchspielen, bei verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt.  
Wasserlauf und darüber ist OB

# OSTPARK

# 8

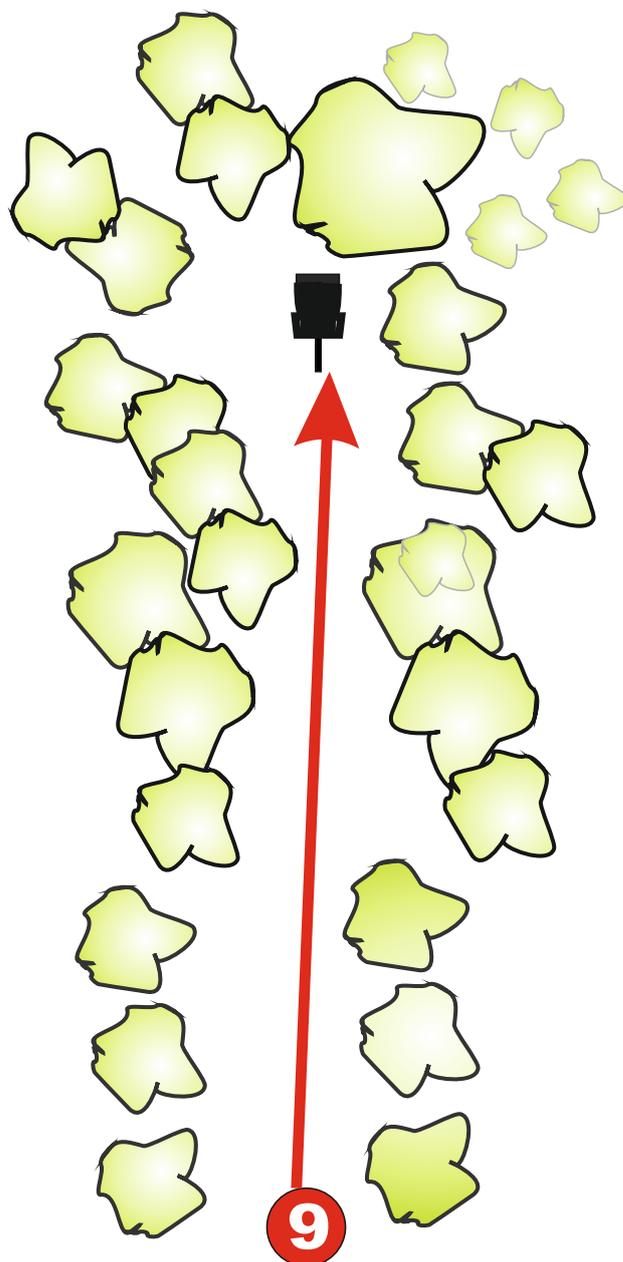


**Par 3**  
**87 m**

Keine Einschränkungen

# OSTPARK

# 9



**Par 3**

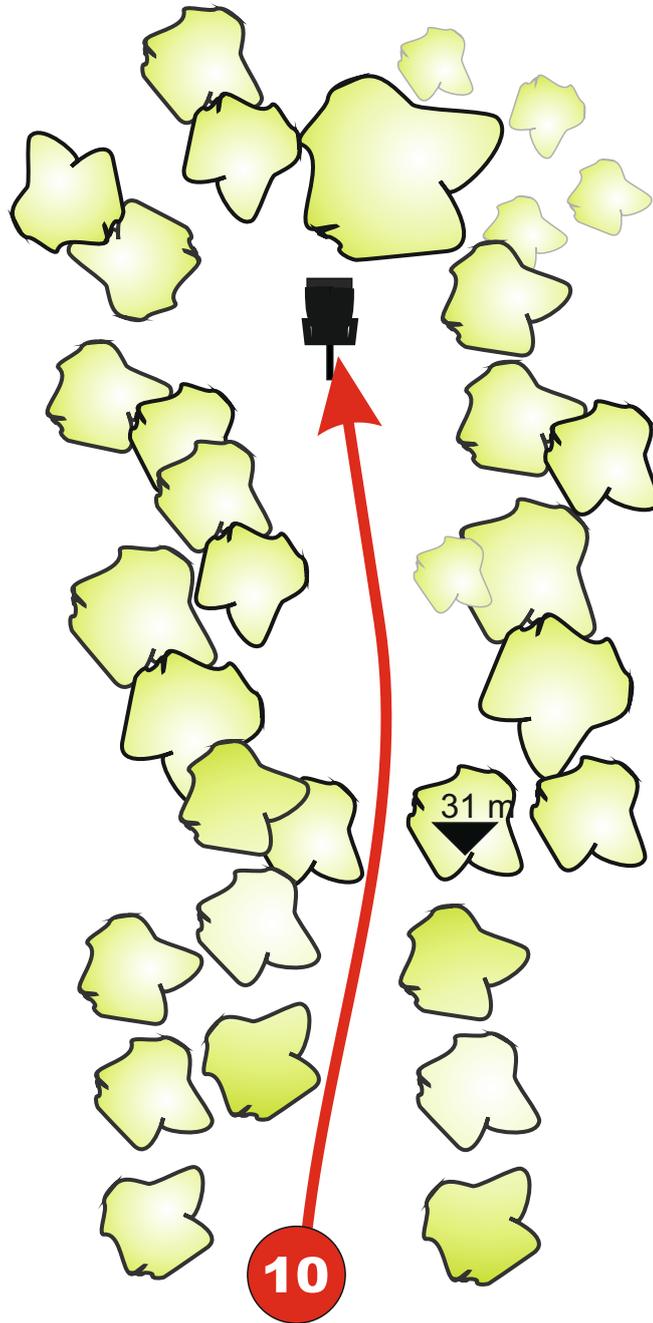
**80 m**

Keine Einschränkungen

Höhendifferenz + 3 m

# OSTPARK

# 10



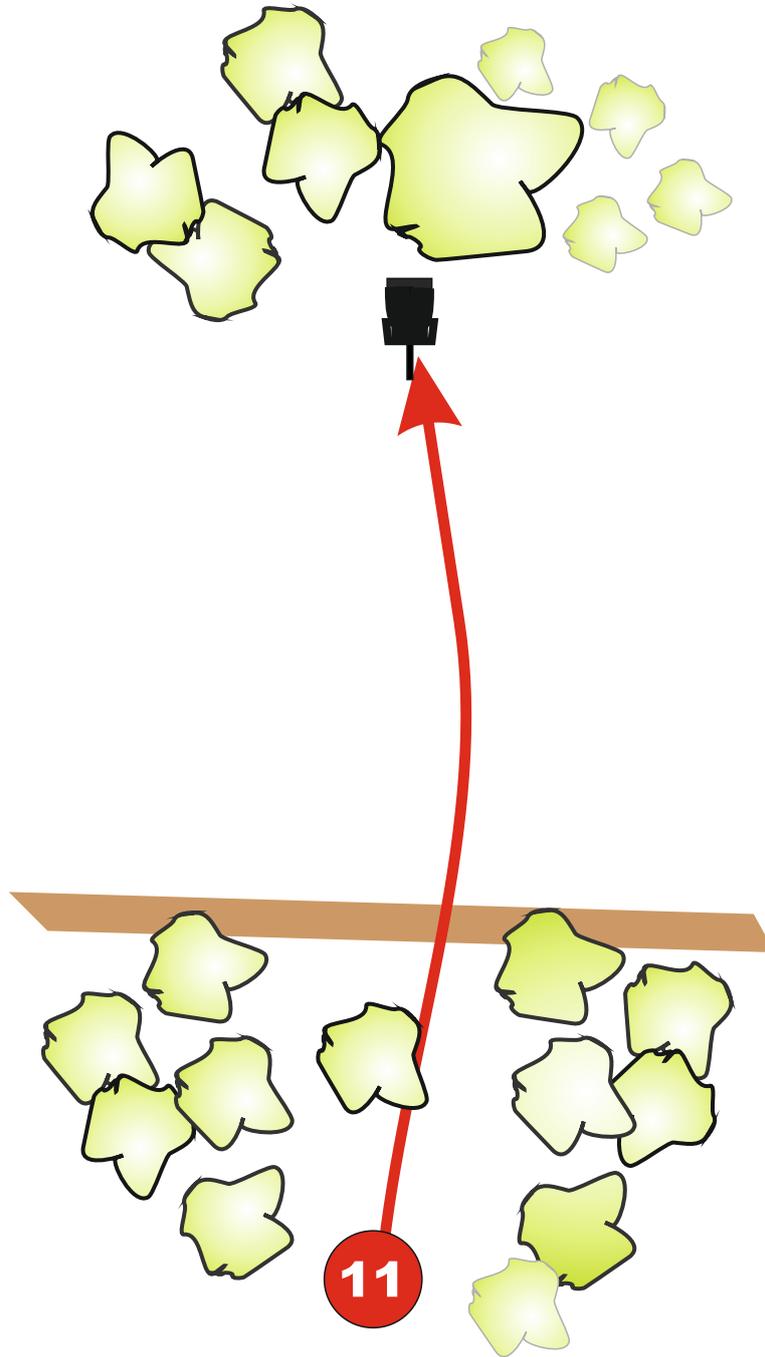
**Par 3**

**81 m**

Keine Einschränkungen

# OSTPARK

# 11

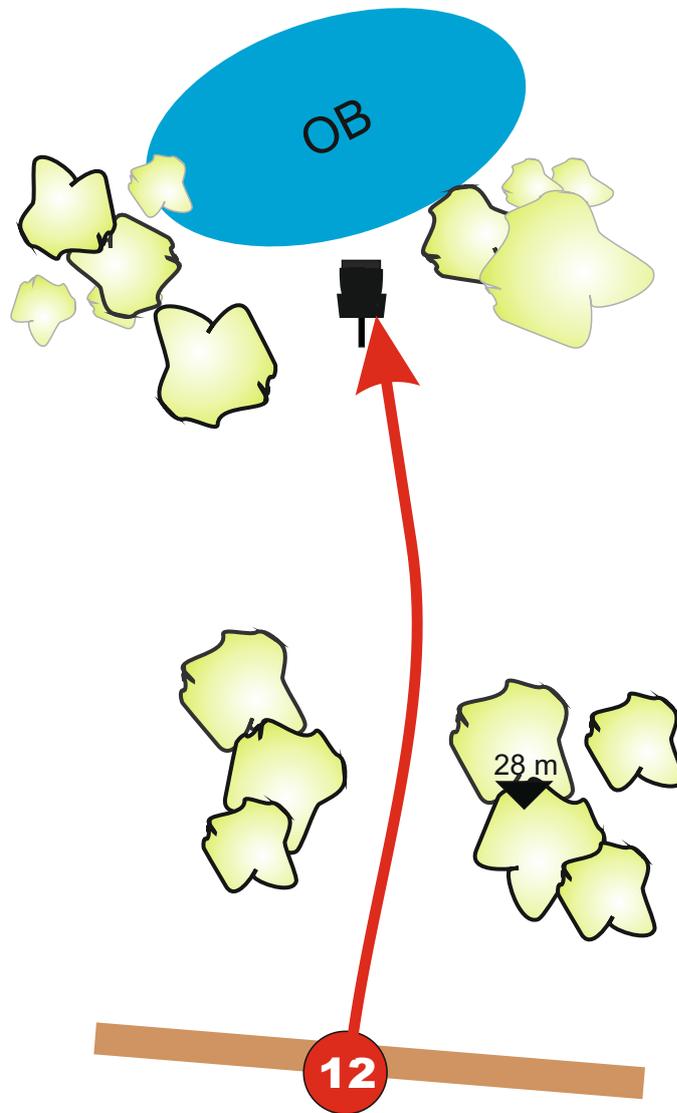


**Par 3**  
**97 m**

Spotter am Weg erforderlich!

# OSTPARK

# 12

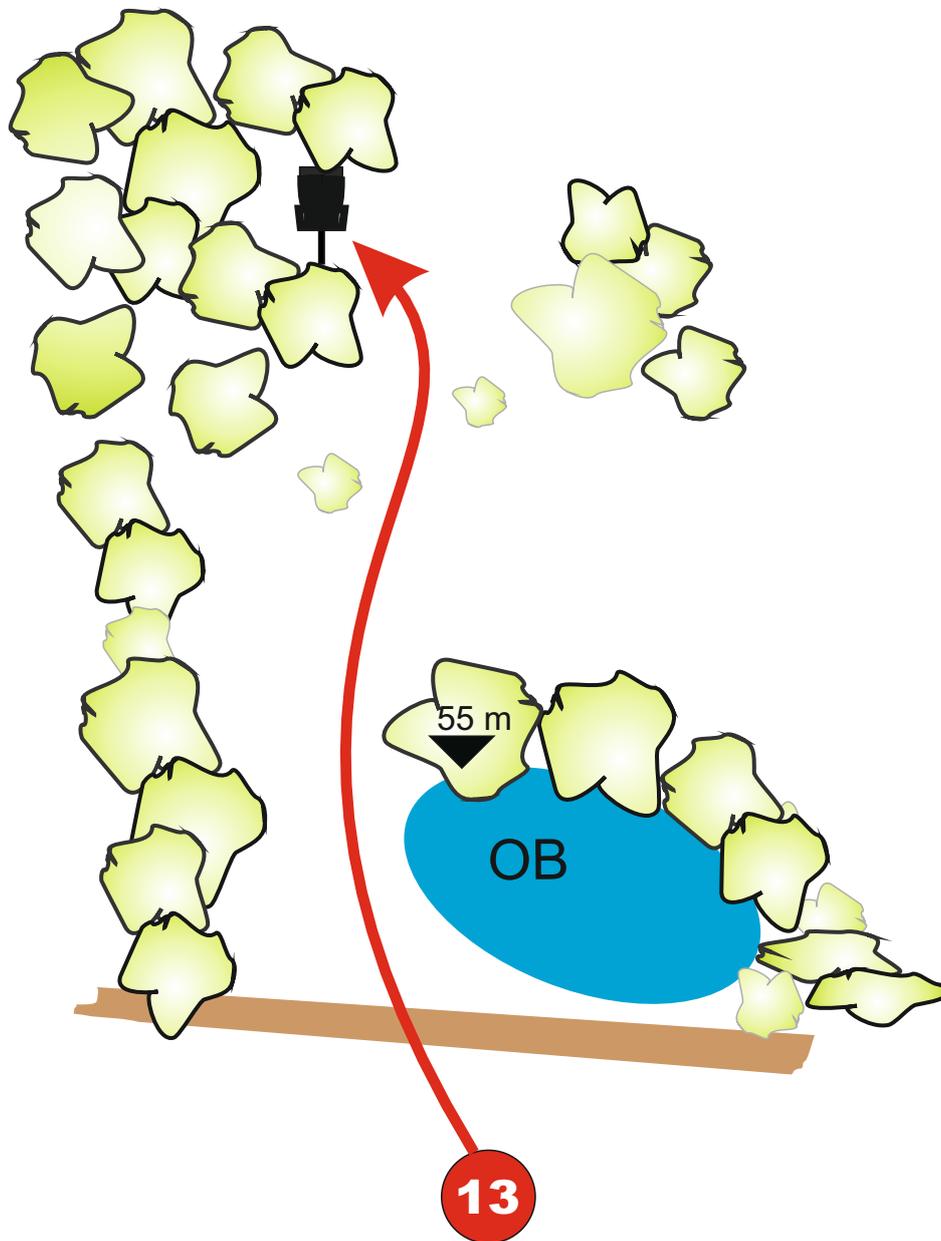


**Par 3**

**94 m**

Keine Einschränkungen

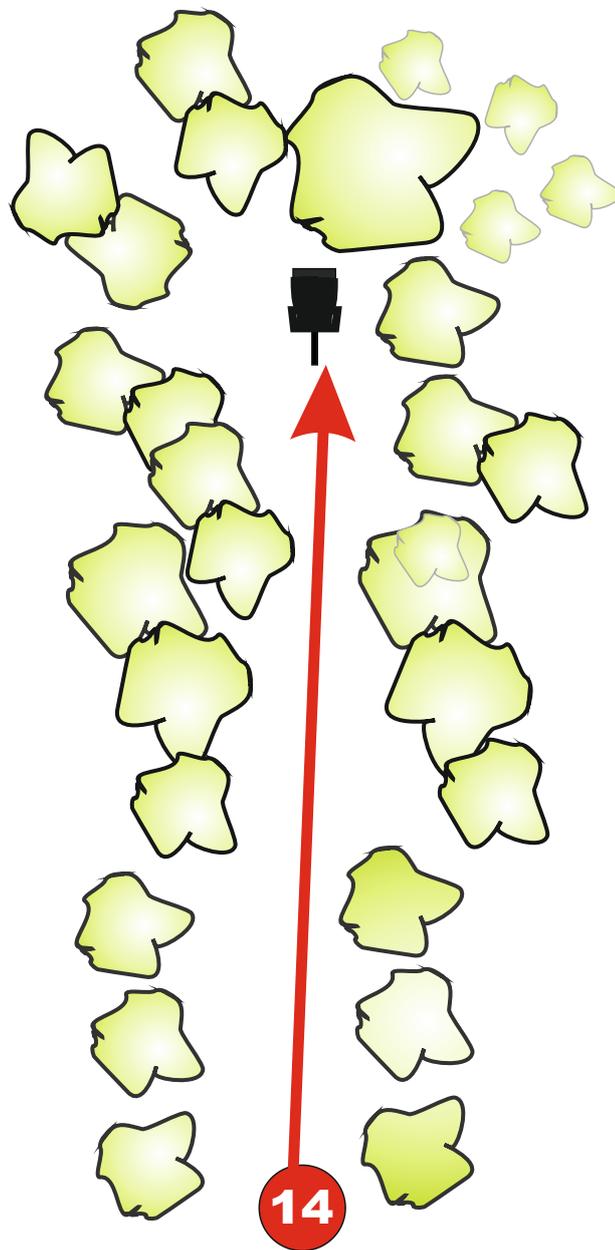
Wasser OB beachten



**Par 3**

**115 m**

Wasserhindernis beachten



**Par 3**

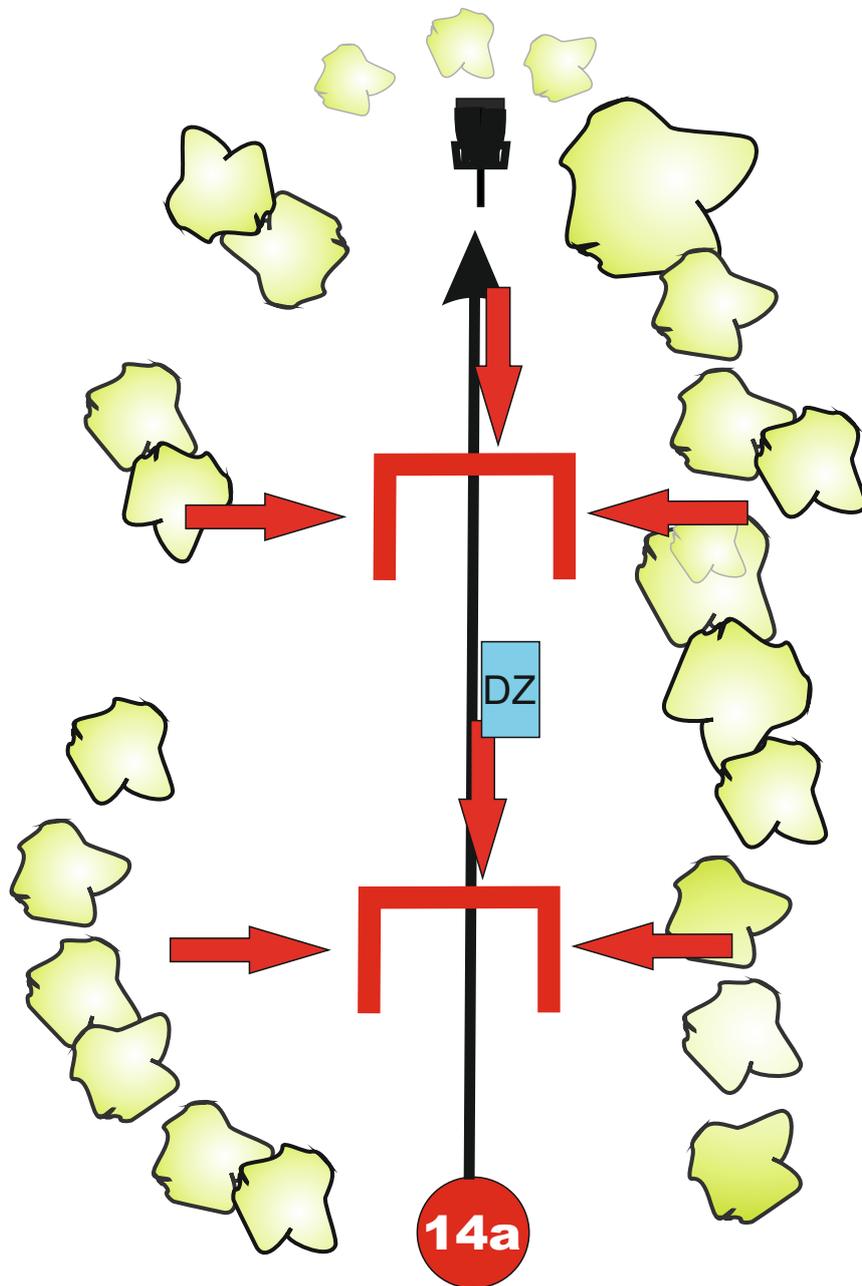
**64 m**

Keine Einschränkungen

Höhendifferenz + 2 m

# OSTPARK

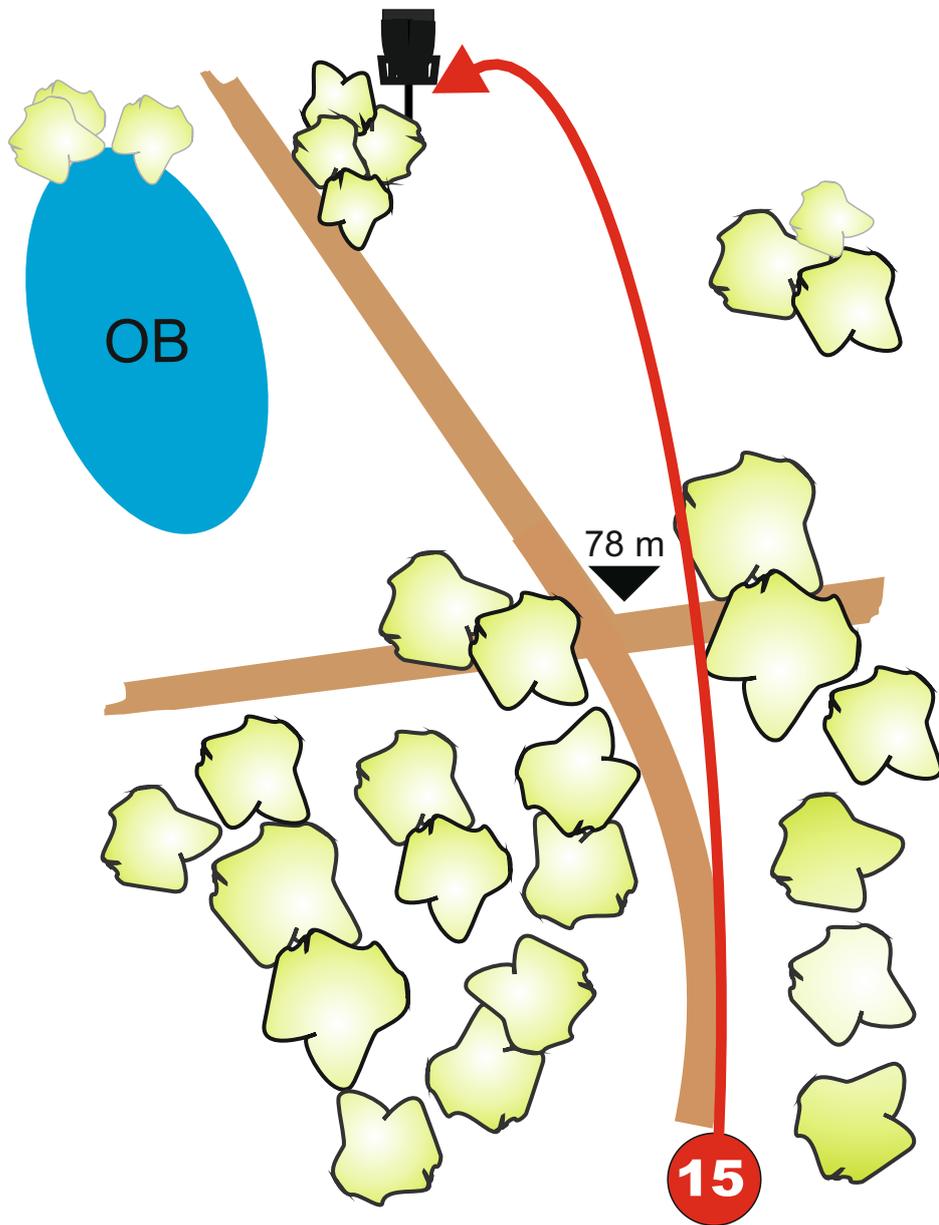
# 14a



**Par 3**  
**76 m**

2 x Triple-Mando

Wird das 1. Tor verfehlt = Re-Tee mit Strafpunkt  
Wird das 2. Tor verfehlt = DZ mit Strafpunkt



**Par 4**

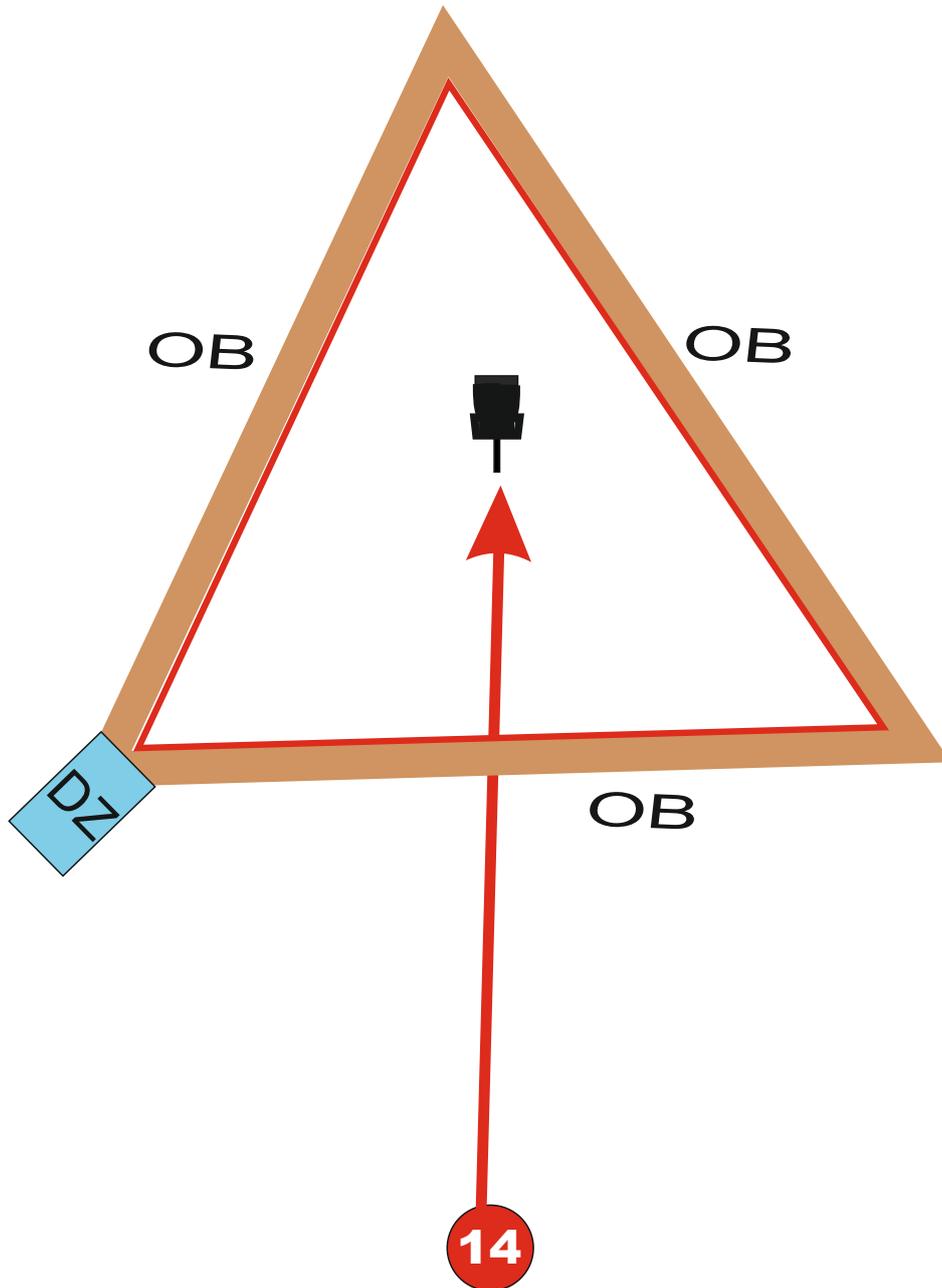
**149 m**

Spotter an der Wegkreuzung erforderlich!

Der Teich ist eine OB-Zone

# OSTPARK

# 16

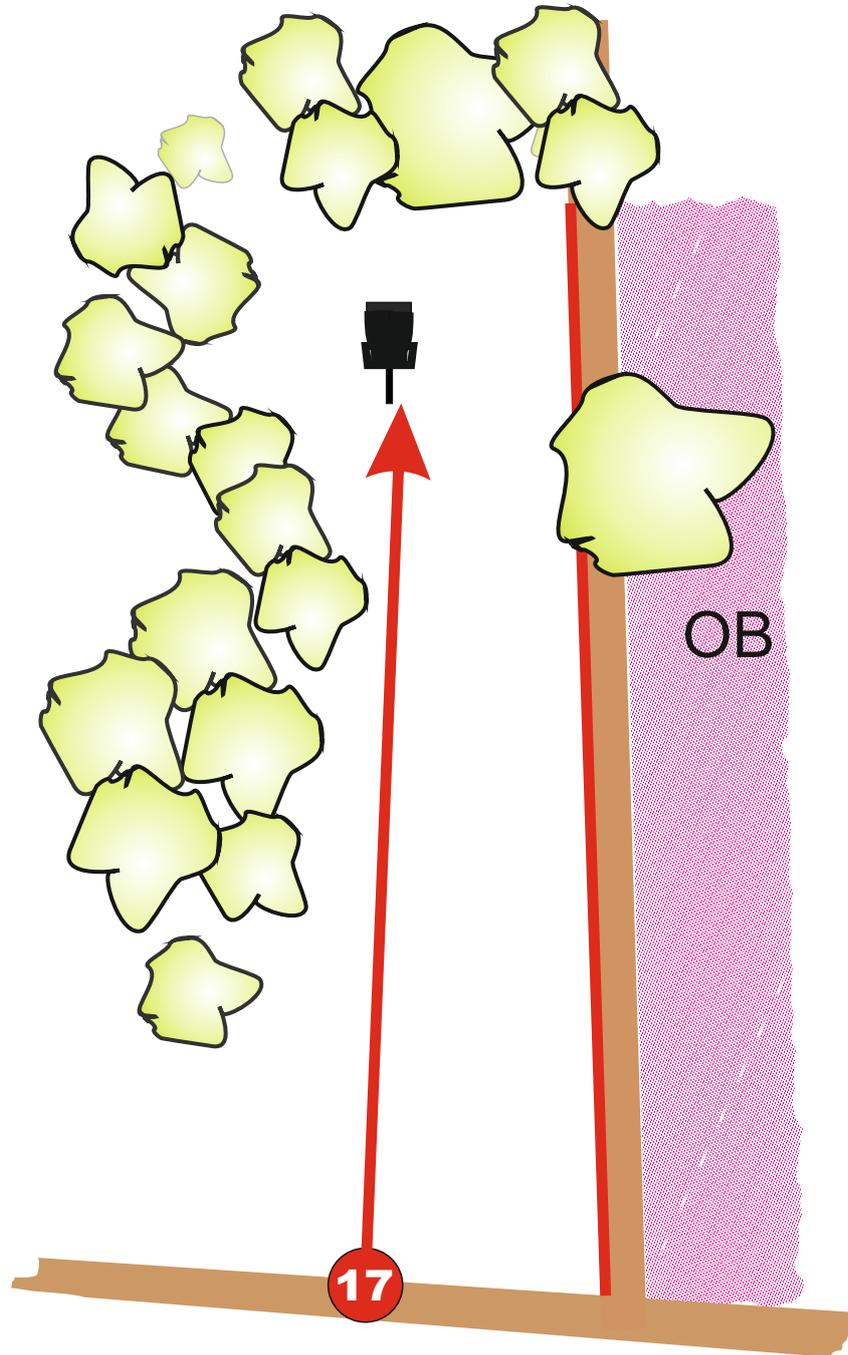


**Par 3**

**84 m**

Die Scheibe muss beim ersten Wurf auf der Insel zur Ruhe kommen. Die umfassenden Wege und darüber sind OB  
Sonst Dropzone mit Strafpunkt.

Höhendifferenz + 2 m



**Par 3**

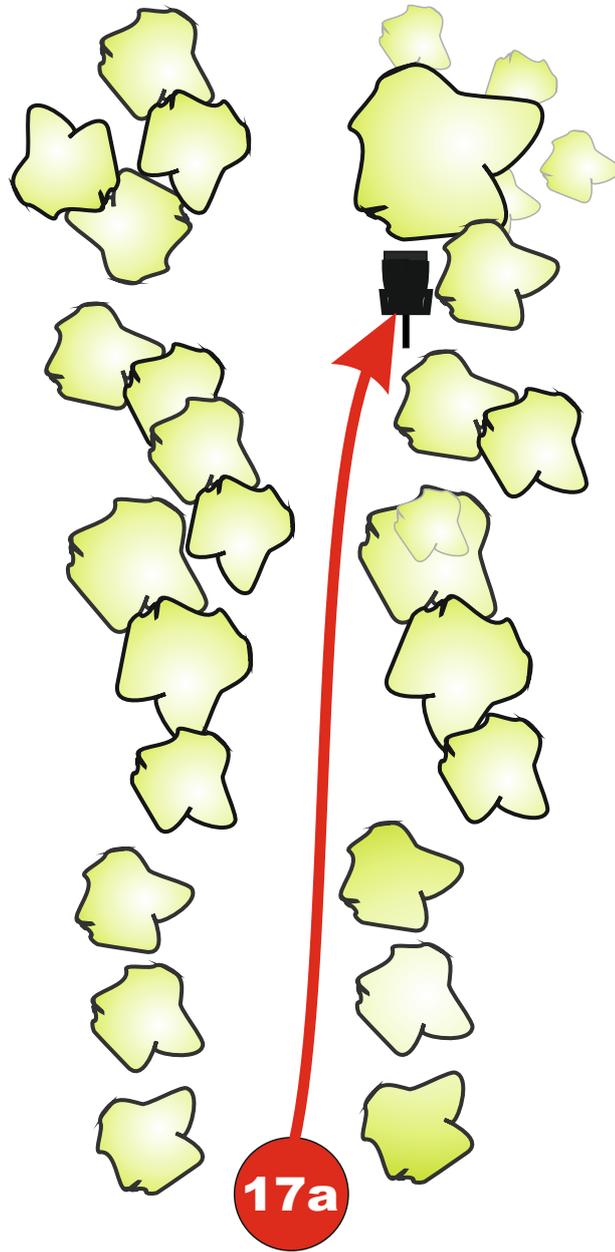
**92 m**

Die Spielbahn ist rechts durch den Weg begrenzt.

Nach Abschluss der Bahn bitte Waldweg links zur nächsten Bahn benutzen.

# OSTPARK

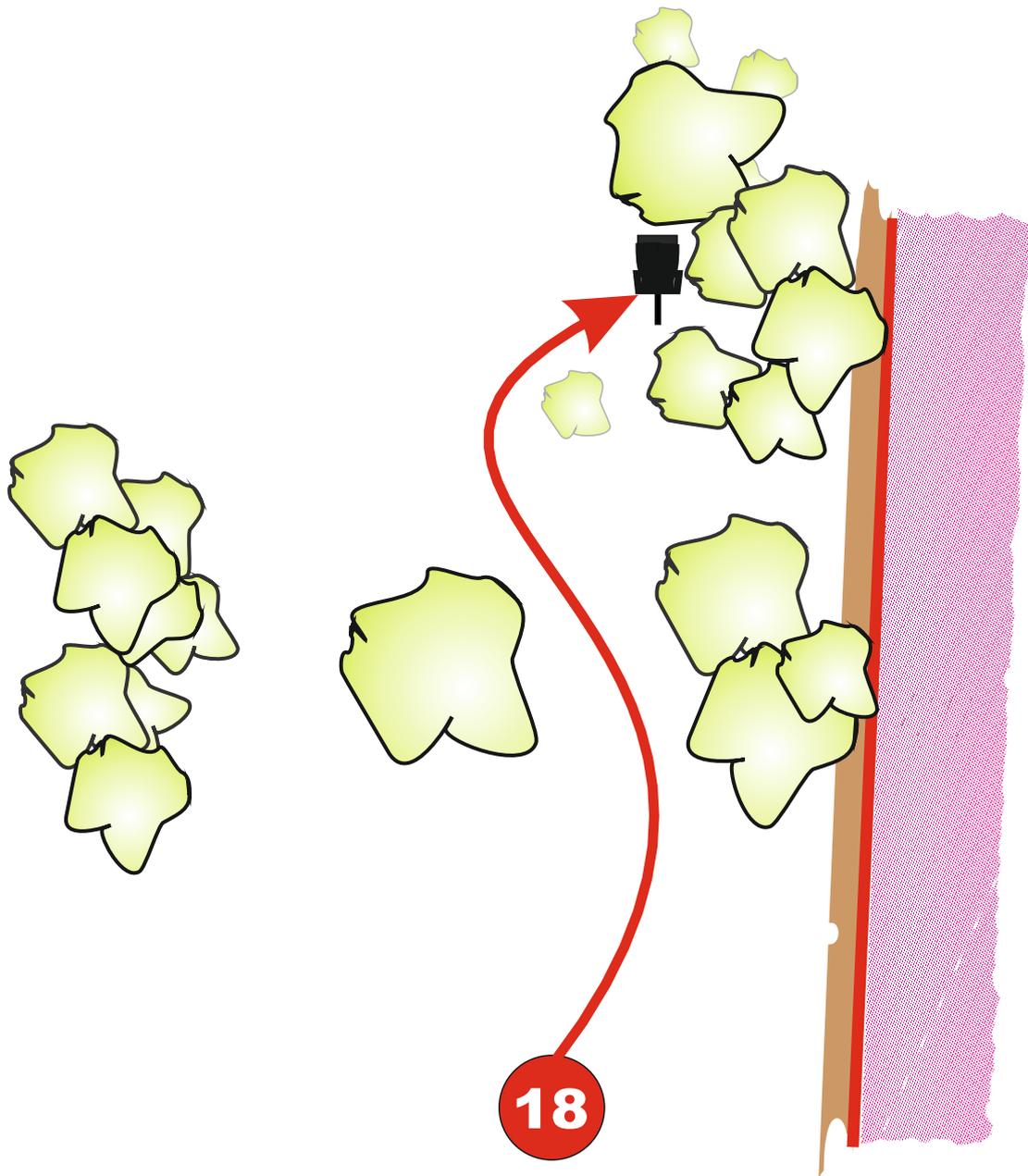
# 17a



**Par 3**

**93 m**

Keine Einschränkungen

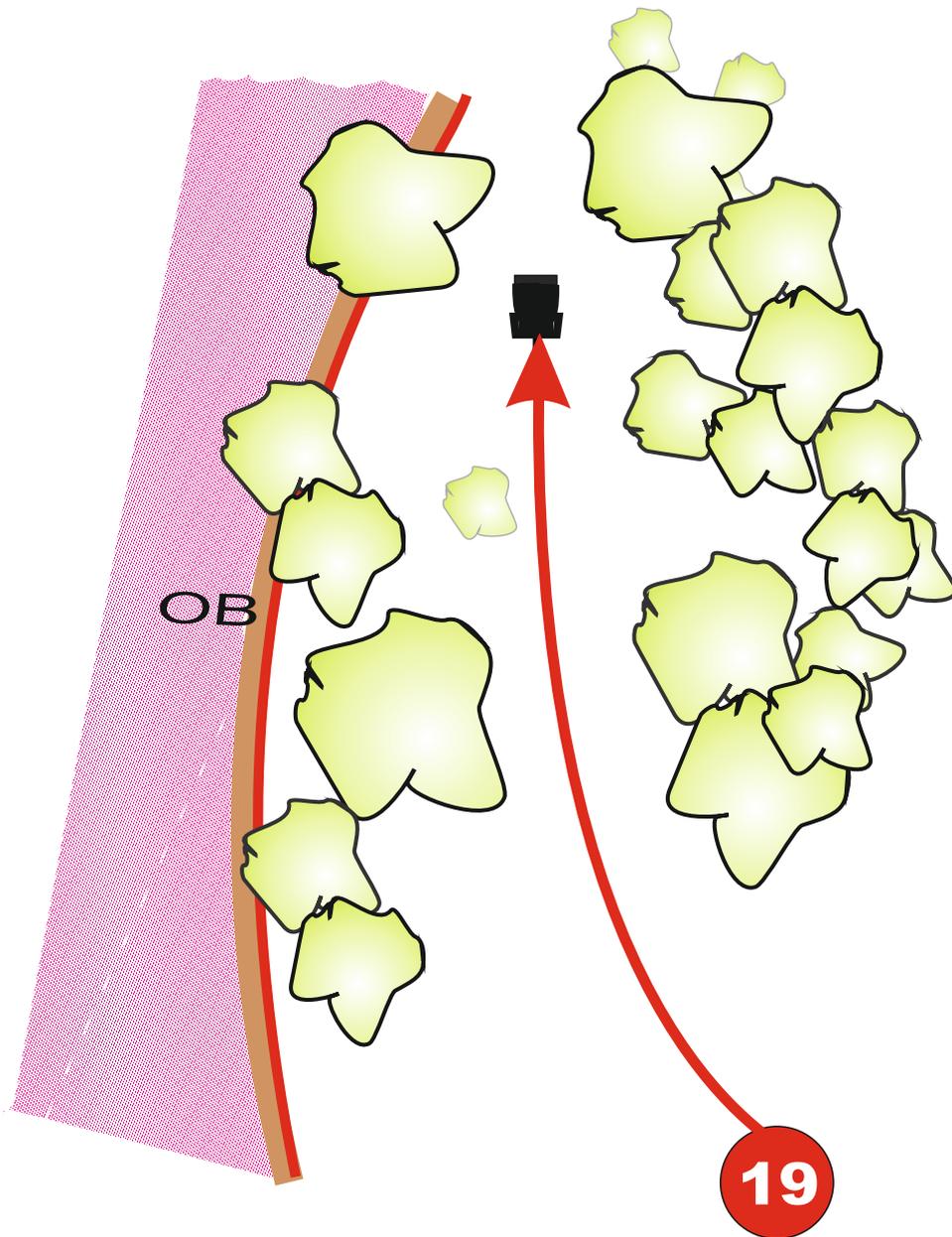


**Par 3**

**87 m**

Der Weg rechts ist save, darüber ist OB.

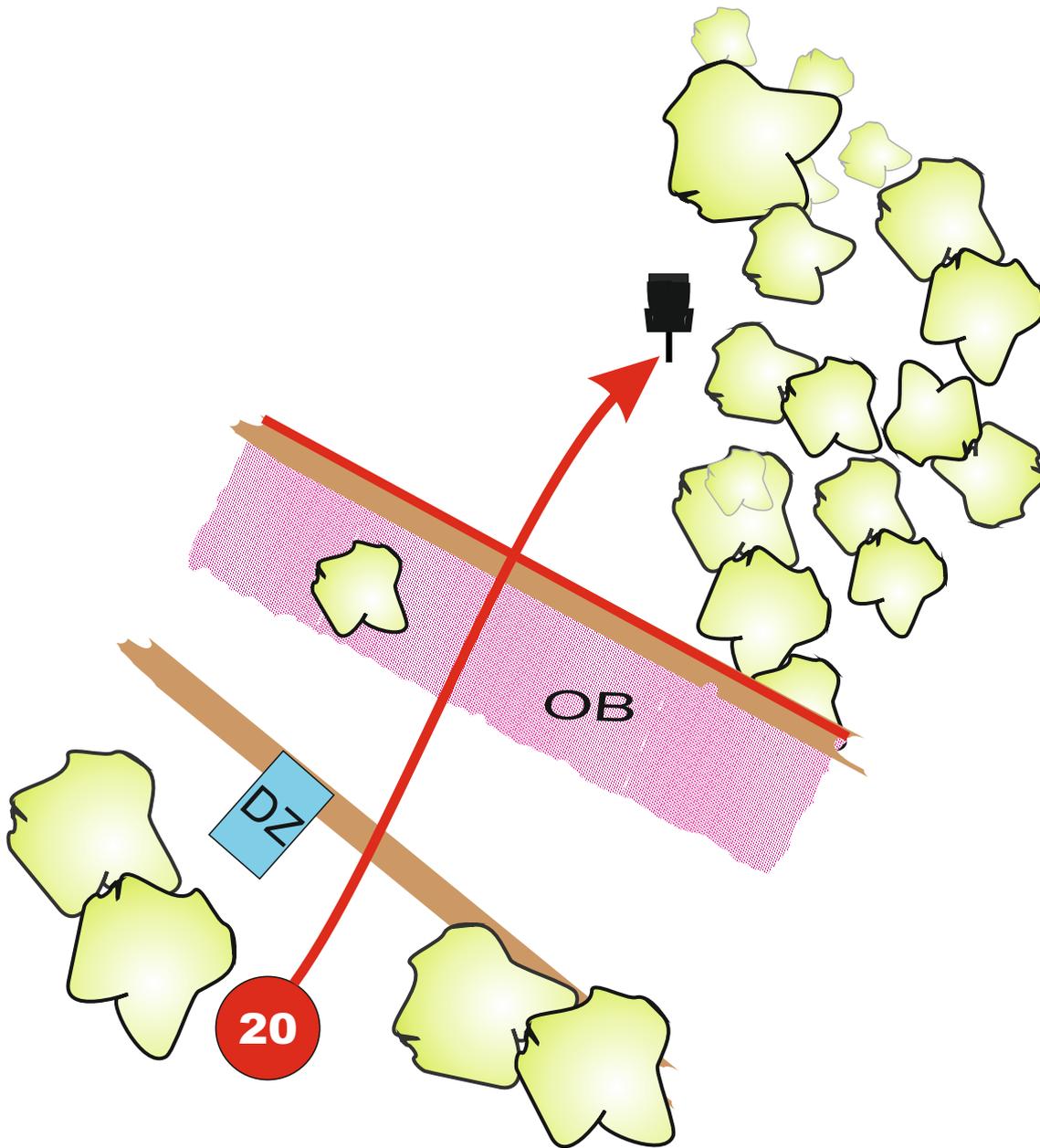
# OSTPARK 19



**Par 3**  
**74 m**

Der Weg links, und darüber, ist OB.

# OSTPARK 20



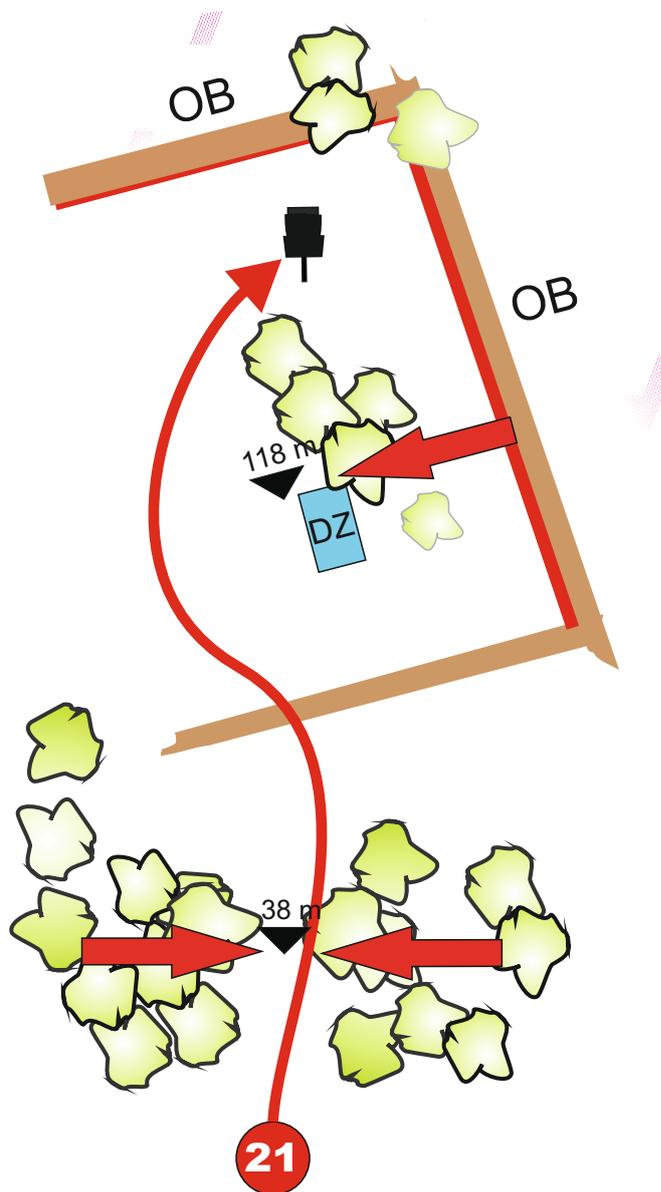
**Par 3**

**64 m**

Der Weg ist zu überspielen, sonst Dropzone mit Strafpunkt.

Höhendifferenz -4 m

# OSTPARK 21



**Par 4**  
**157 m**

Die Spielbahn ist auf der Wiese rechts und hinten begrenzt.  
Das Doppelmando ist zu durchspielen.  
Bei Verfehlen = ReeTee mit Strafpunkt  
Das Mando auf der Wiese ist links zu umspielen,  
bei Verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt