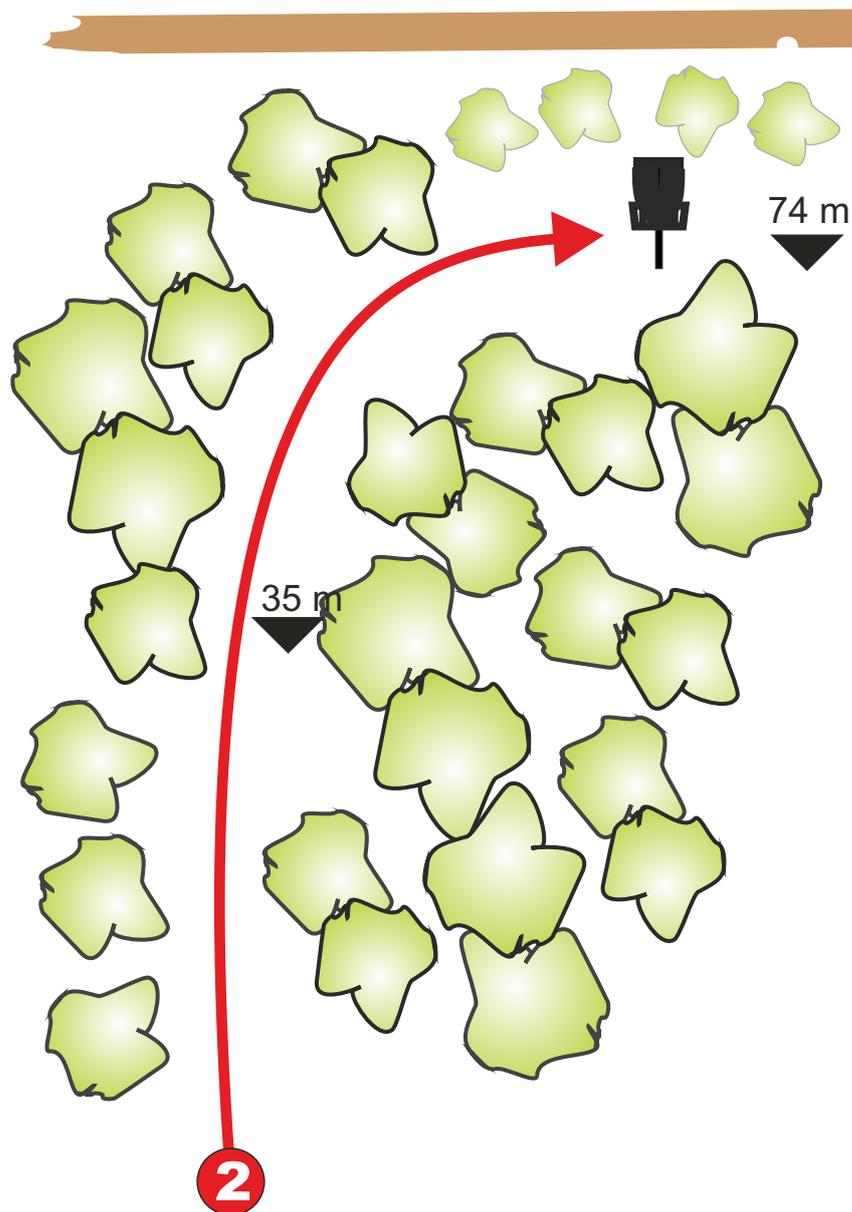


Par 3
87 m

Das Doppelmando ist zu durchspielen!

Bei verfehlen des Mando ist aus der Dropzone mit einem Strafpunkt weiterzuspielen.

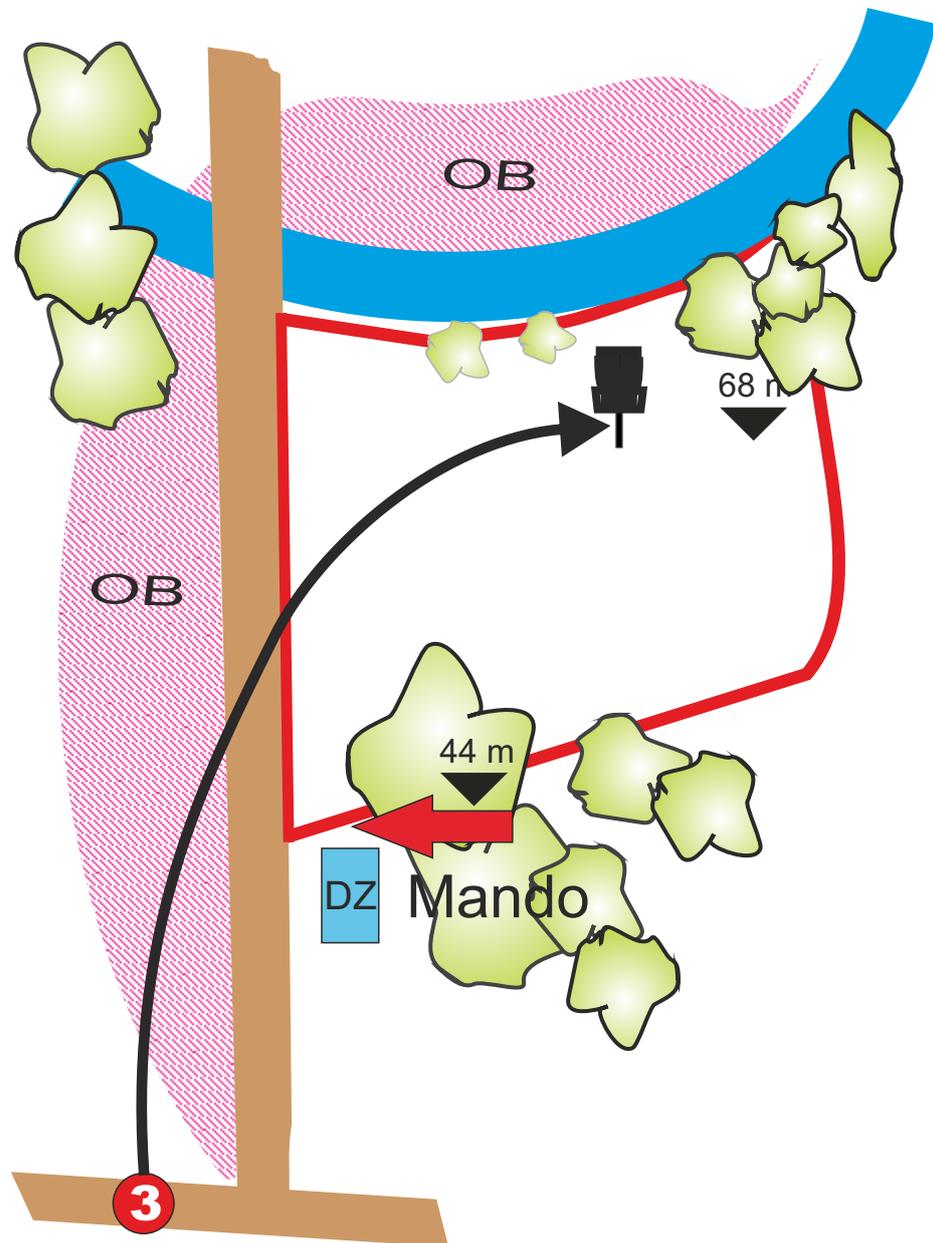
Hinter dem Korb befindet sich eine OB-Zone.



Par 3

74 m

Keine Einschränkungen



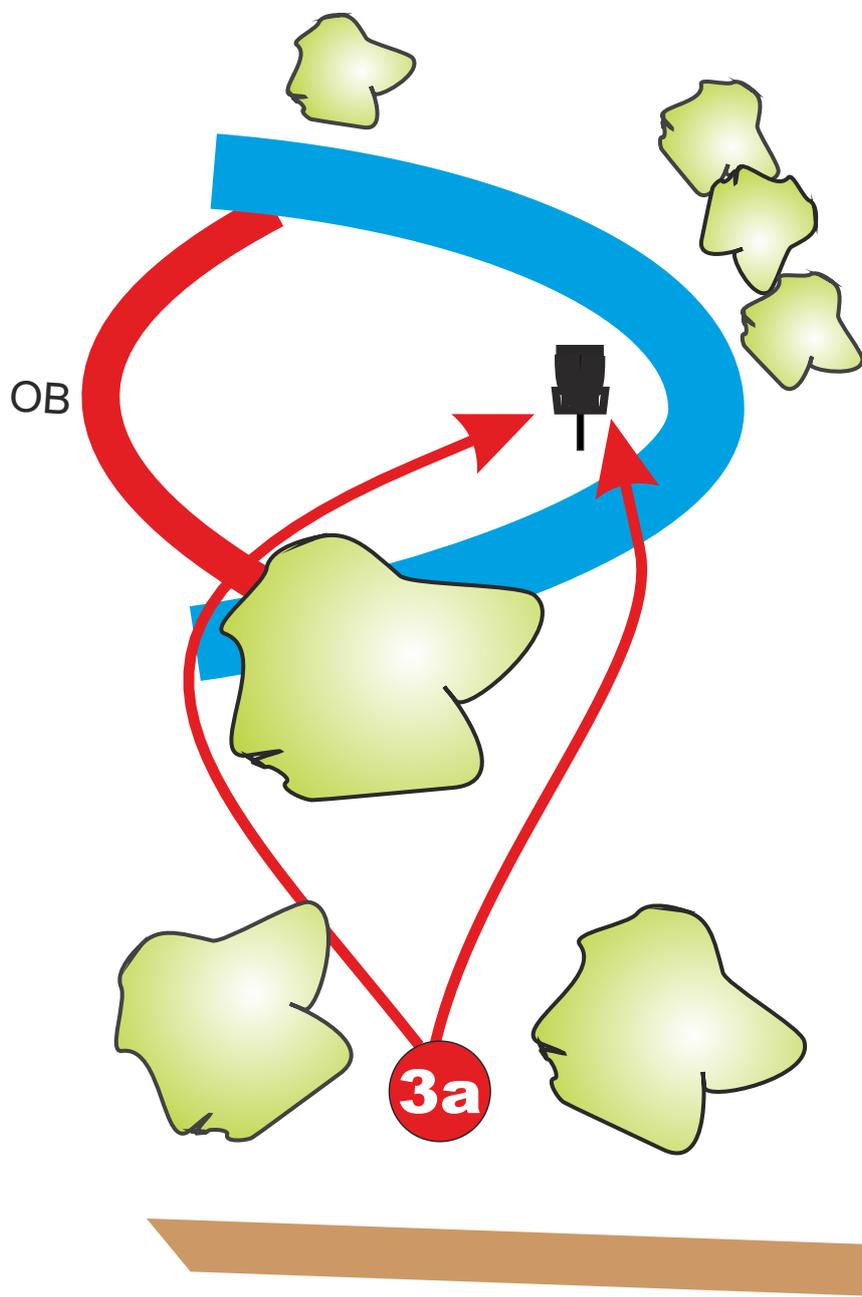
Par 3

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 open

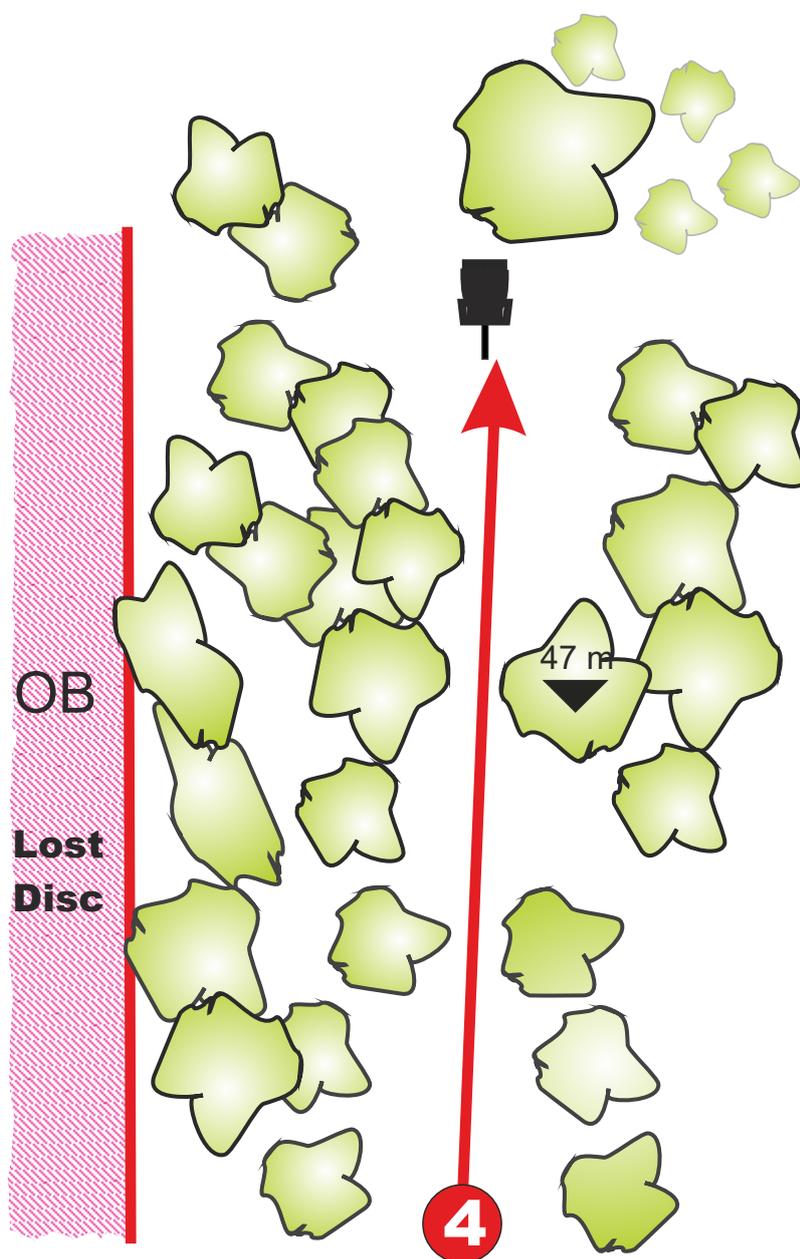
3a



Par 3
47 m

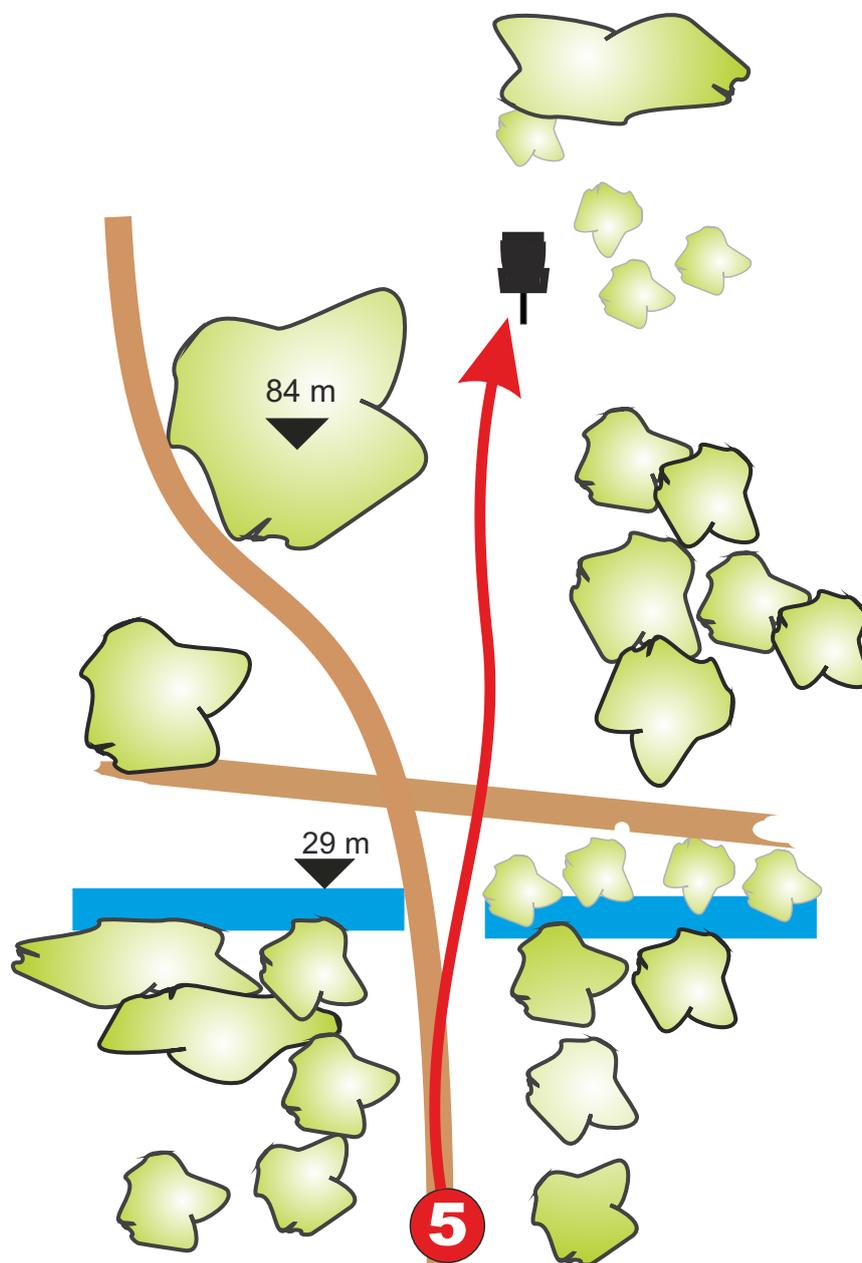
Inselbahn:

Die Scheibe muss innerhalb der Insel zur Ruhe kommen, sonst Reteer mit Strafpunkt.
Danach wird weiterhin vom Tee gespielt, jedoch ohne weitere Strafpunkte.



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.



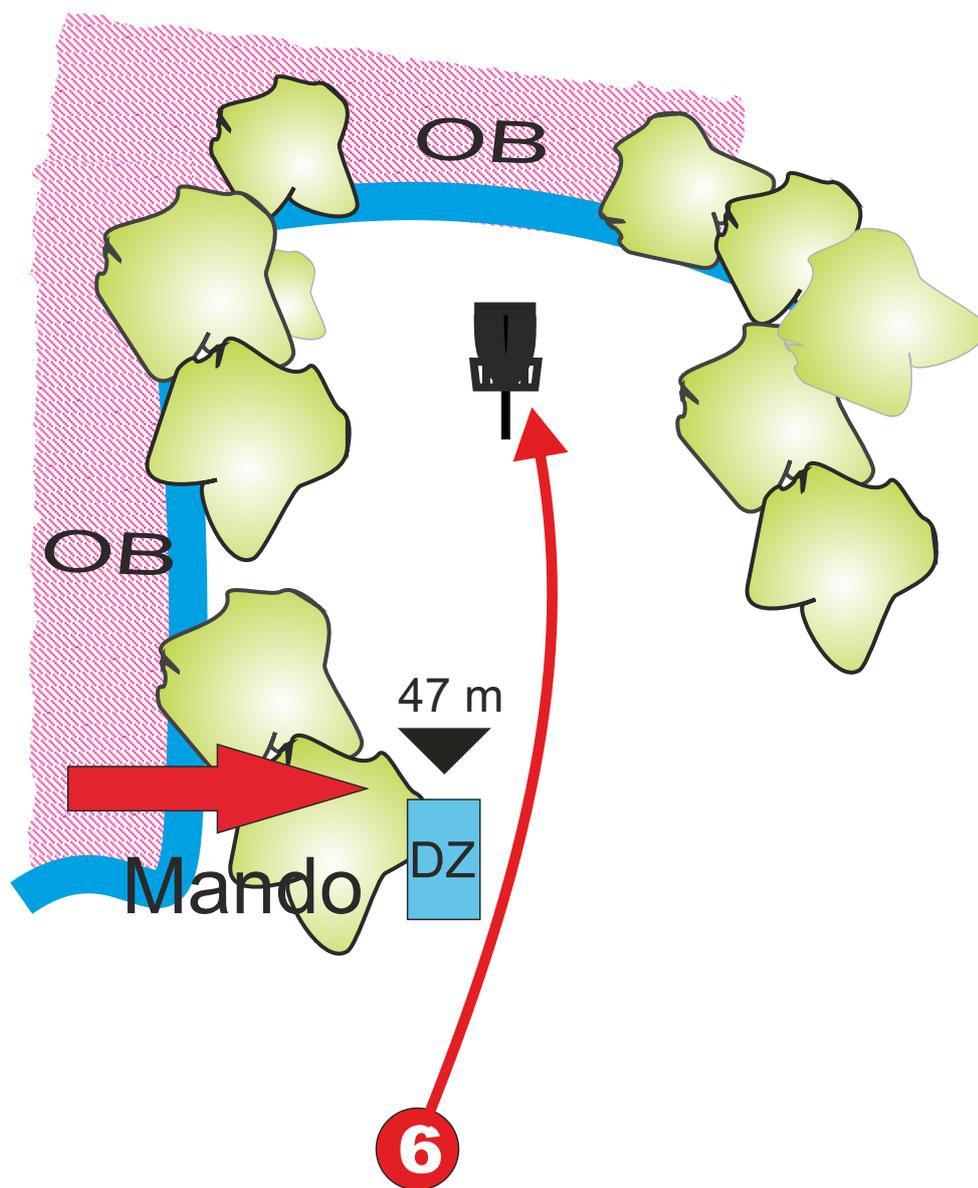
Par 3

101 m

Achtung:

Spotter an der Wegkreuzung erforderlich!

Wasserhindernis beachten

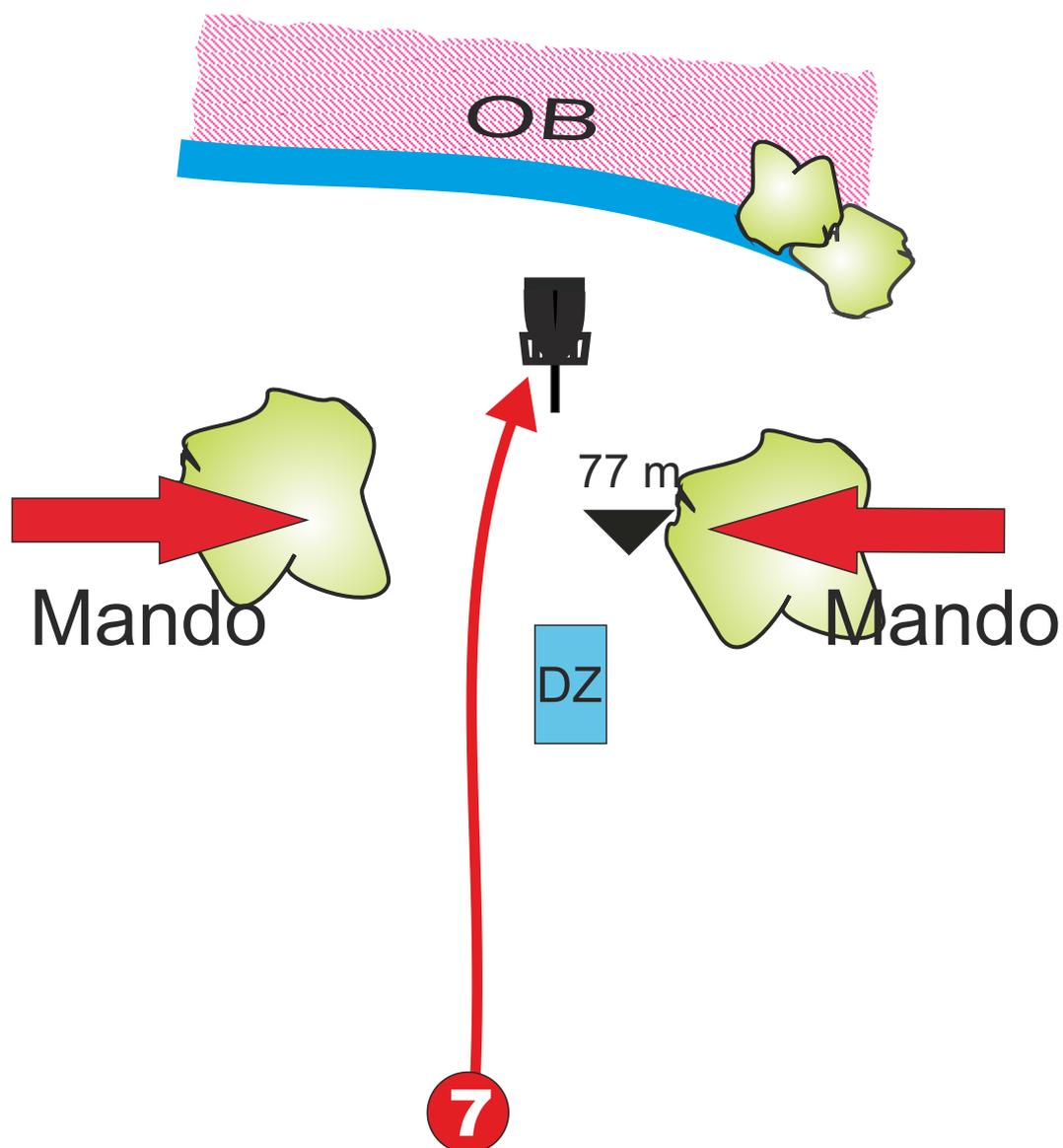


Par 3

87 m

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

Die Insel der Bahn 3a ist zu beachten.

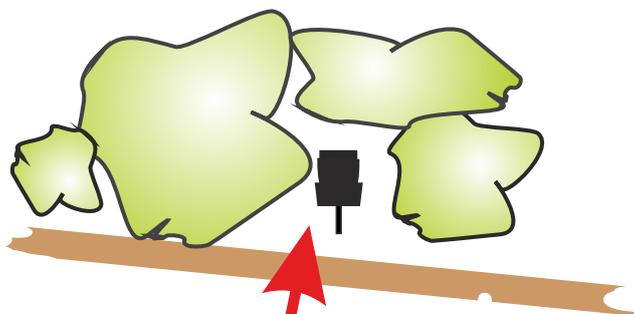


Par 3
92 m

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

OSTPARK open

8

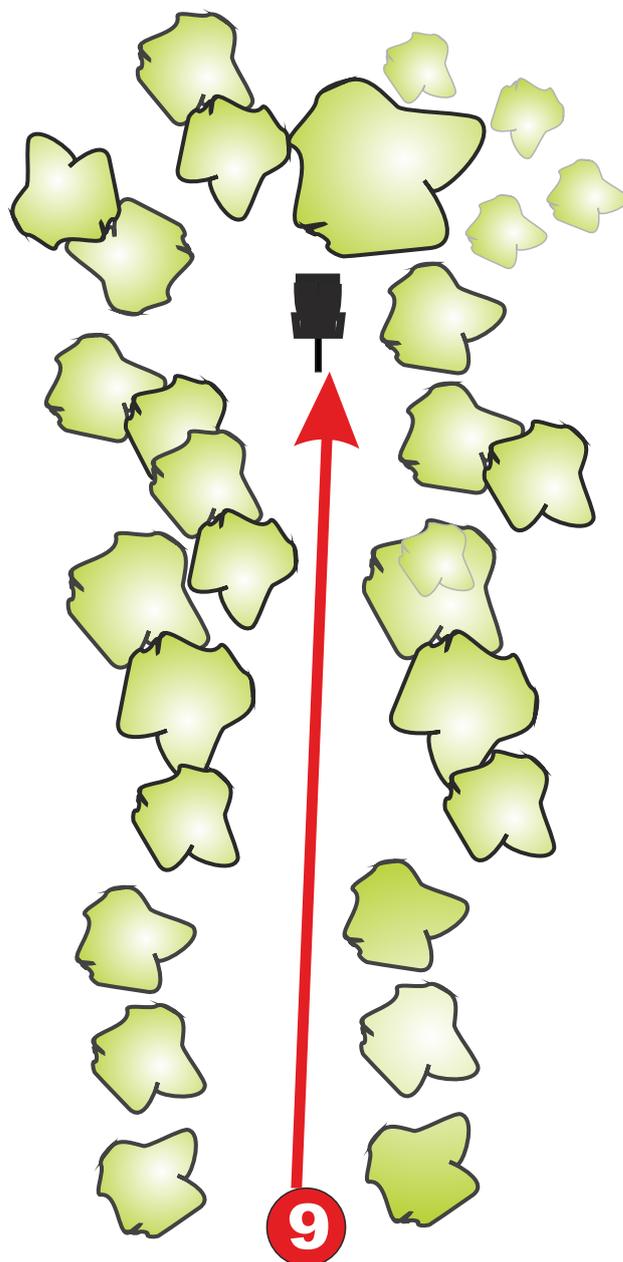


8

Par 3

87 m

Keine Einschränkungen

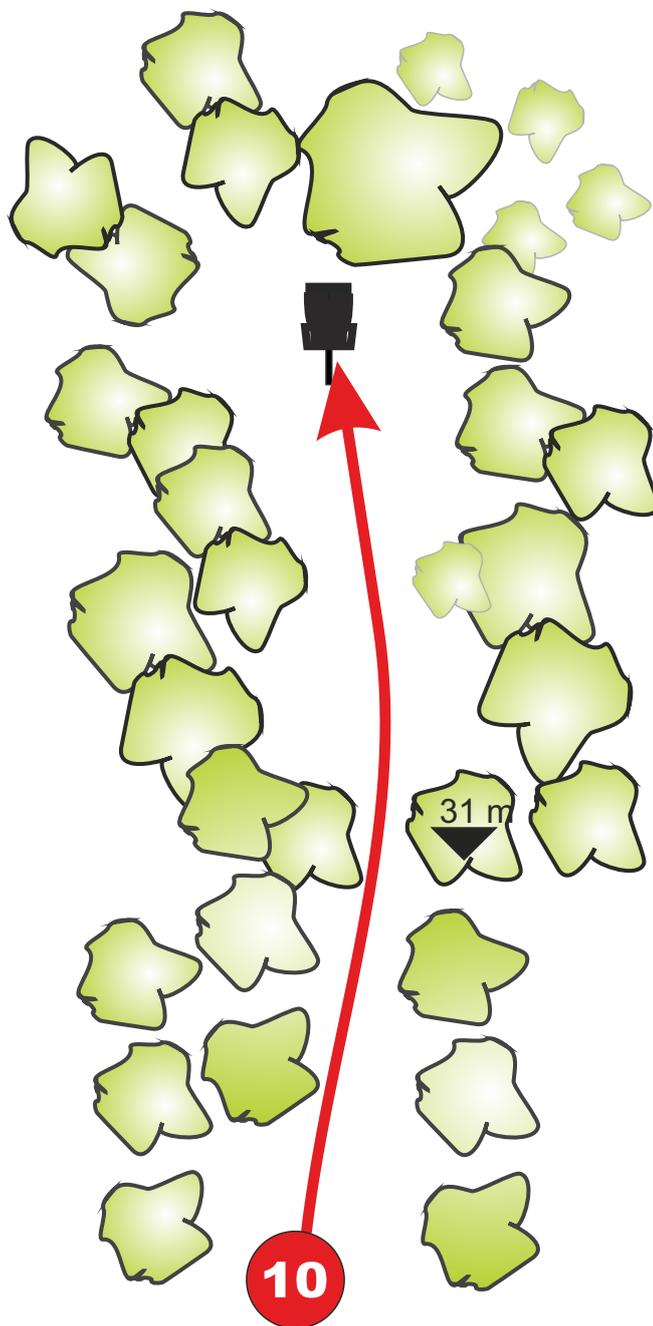


Par 3
80 m

Keine Einschränkungen
Höhendifferenz + 3 m

OSTPARK open

10



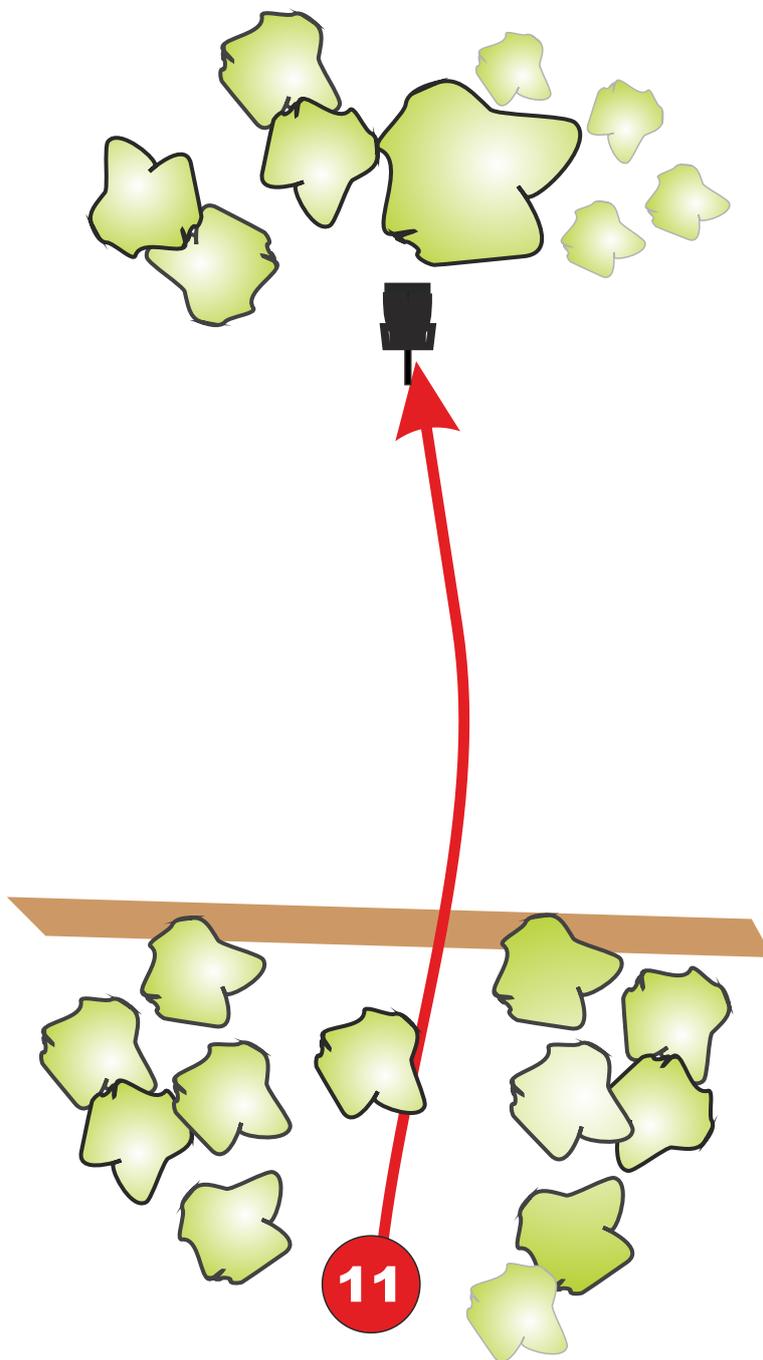
Par 3

81 m

Keine Einschränkungen

OSTPARK open

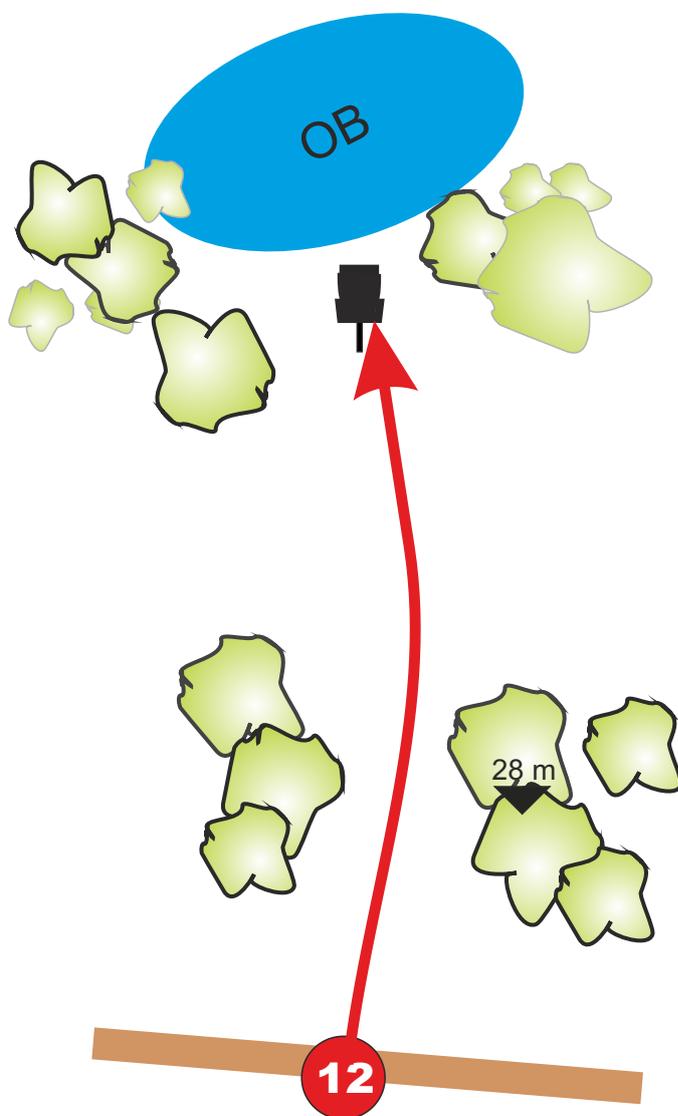
11



Par 3

97 m

Spotter am Weg erforderlich!

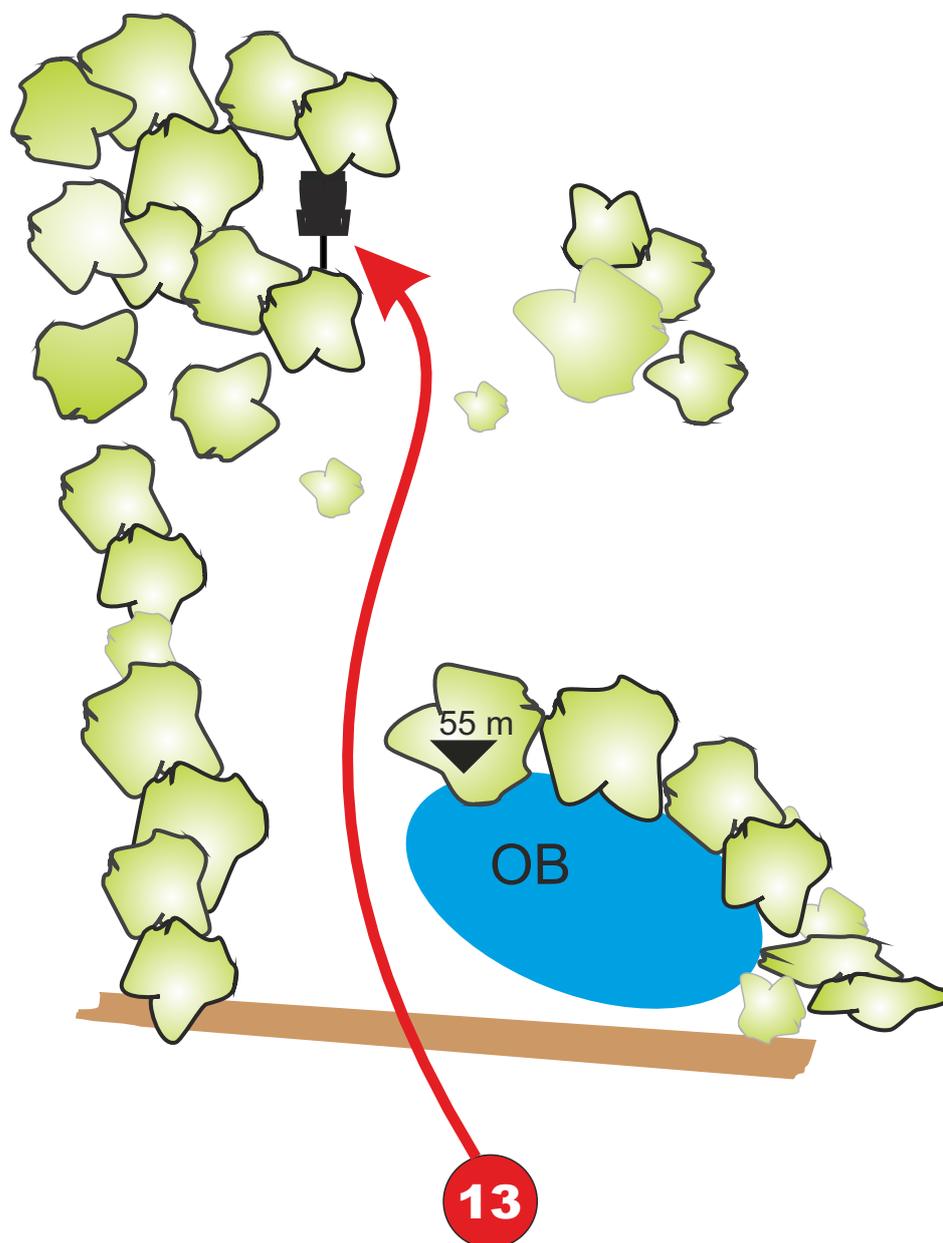


Par 3

94 m

Keine Einschränkungen

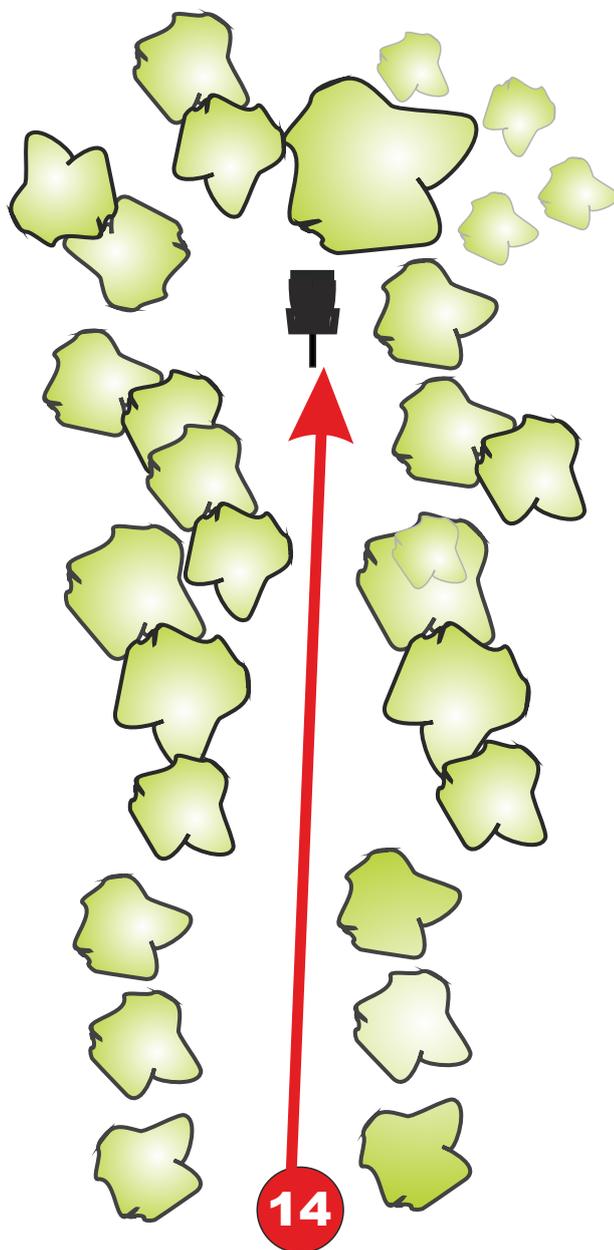
Wasser OB beachten



Par 3

115 m

Wasserhindernis beachten

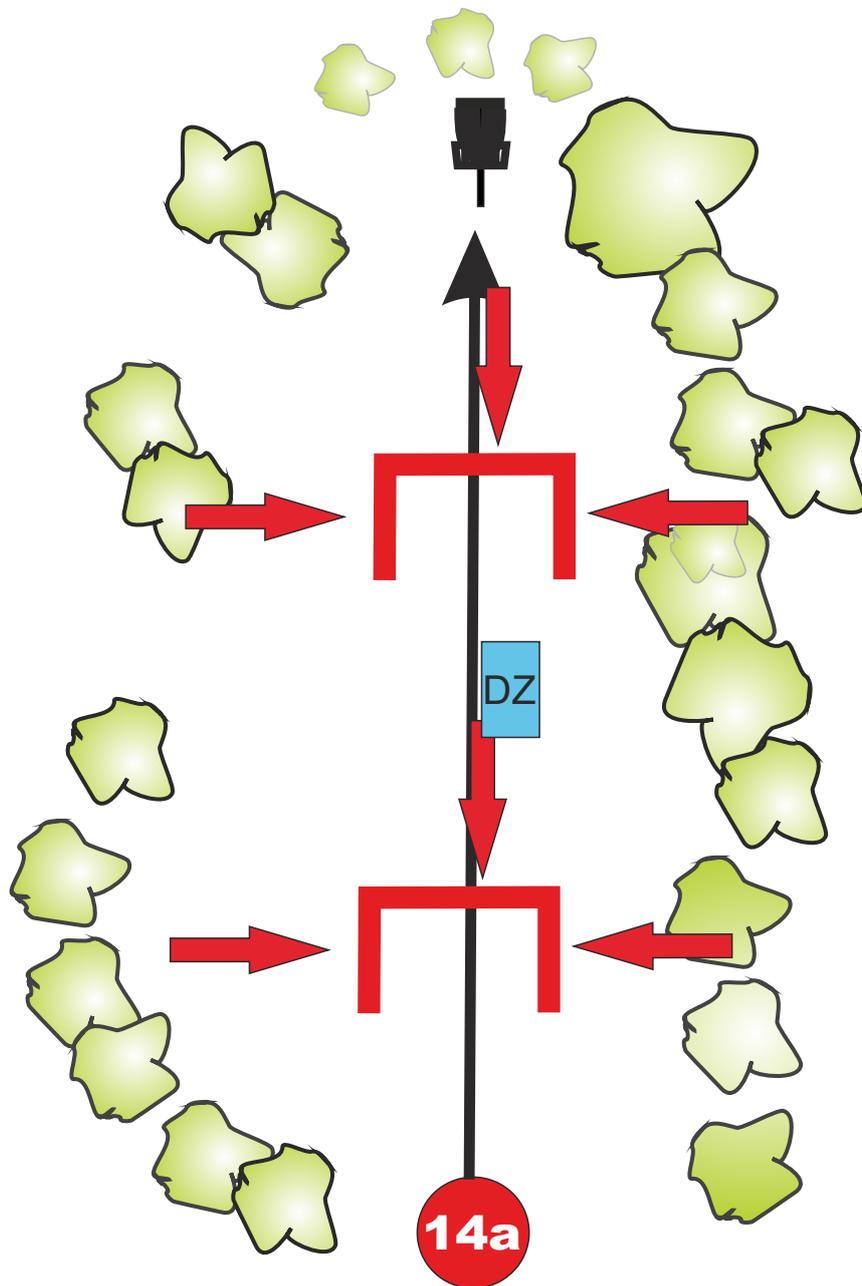


Par 3

64 m

Keine Einschränkungen

Höhendifferenz + 2 m



Par 3

76 m

2 x Triple-Mando

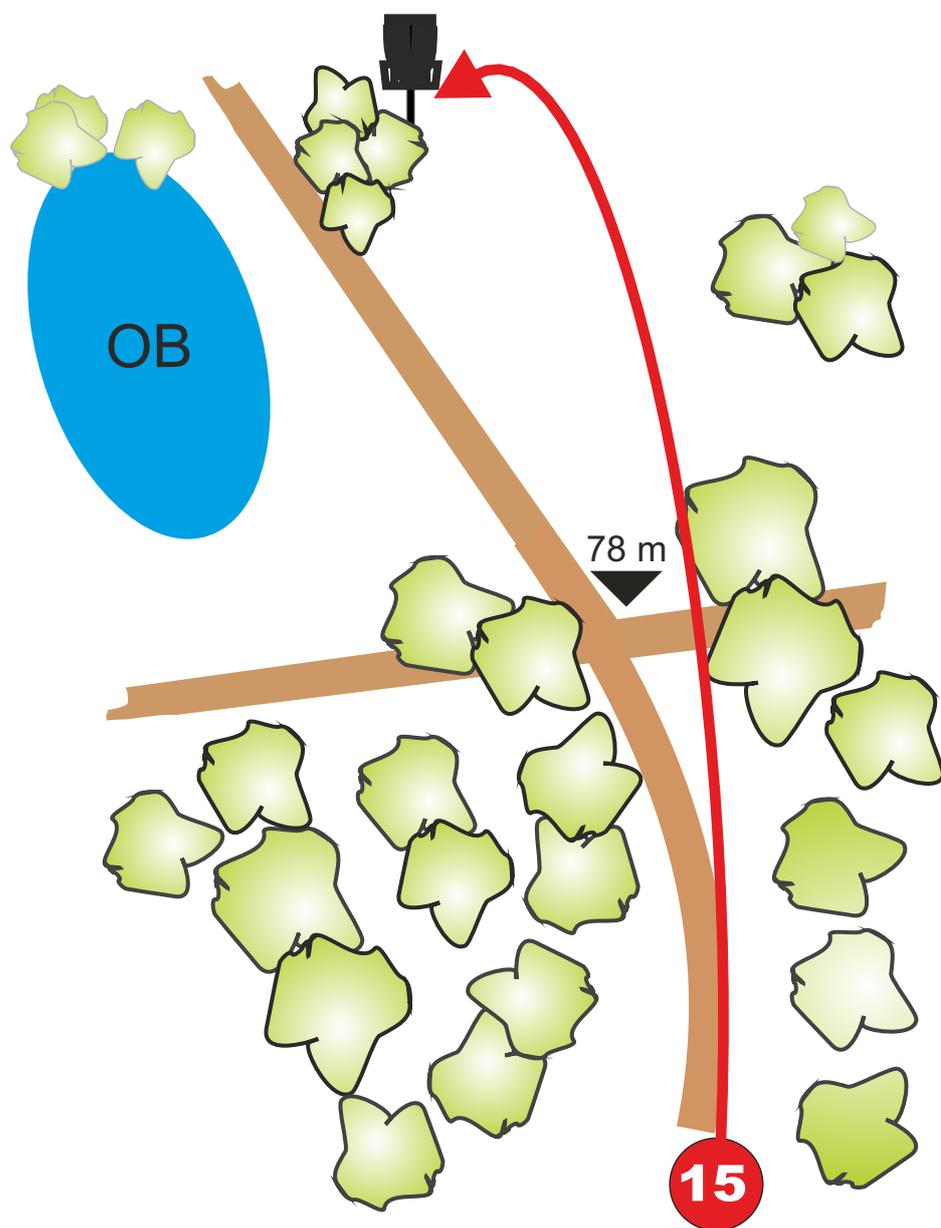
Wird das 1. Tor verfehlt = Re-Tee mit Strafpunkt

Wird das 2. Tor verfehlt = DZ mit Strafpunkt

Bei jedem Mando gibt es nur einmalig einen Strafpunkt für das Verfehlen. In der Folge werden nur die weiteren Würfe gezählt bis das Mando durchspielt ist.

OSTPARK open

15

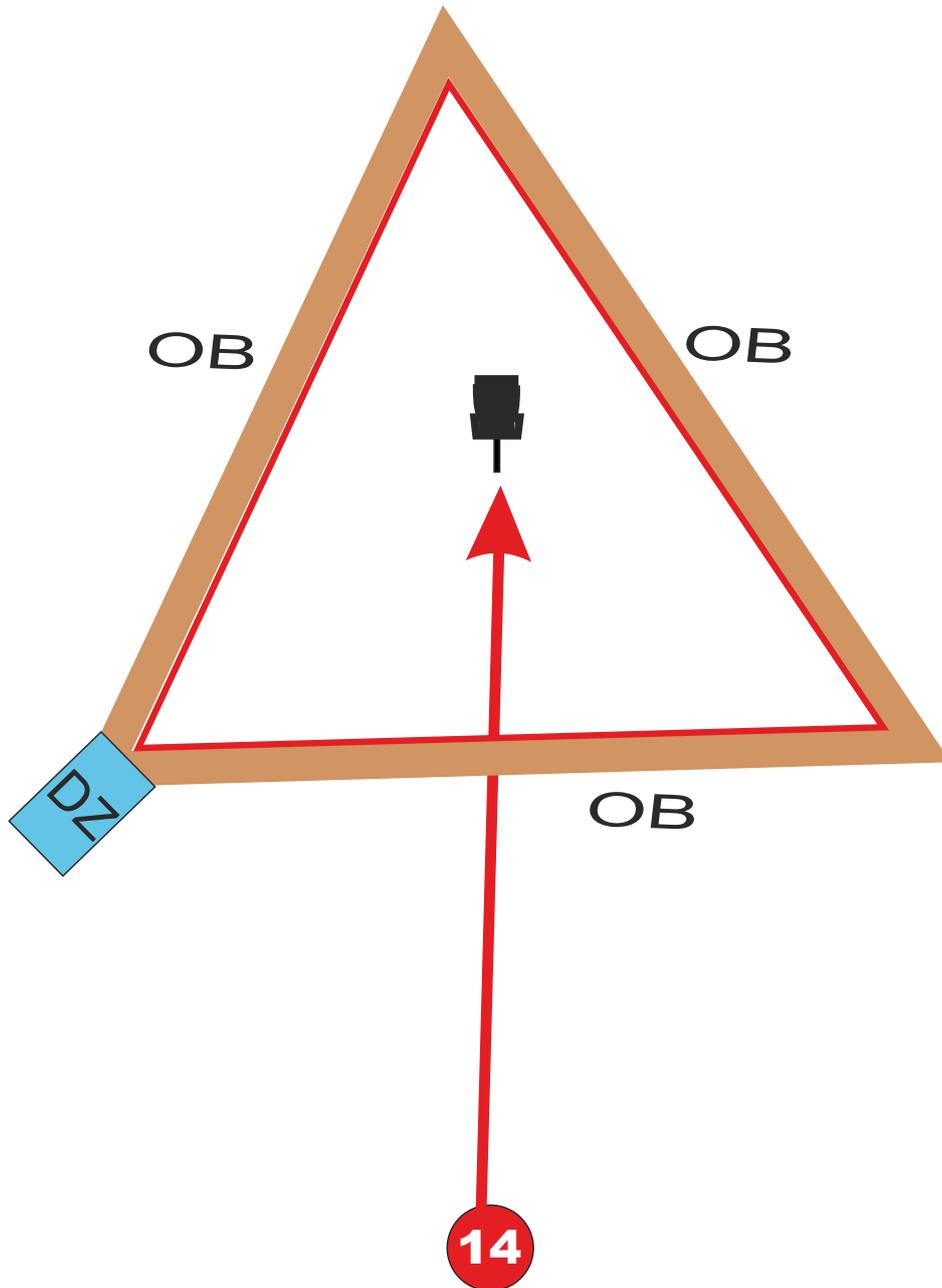


Par 4

149 m

Spotter an der Wegkreuzung erforderlich!

Der Teich ist eine OB-Zone

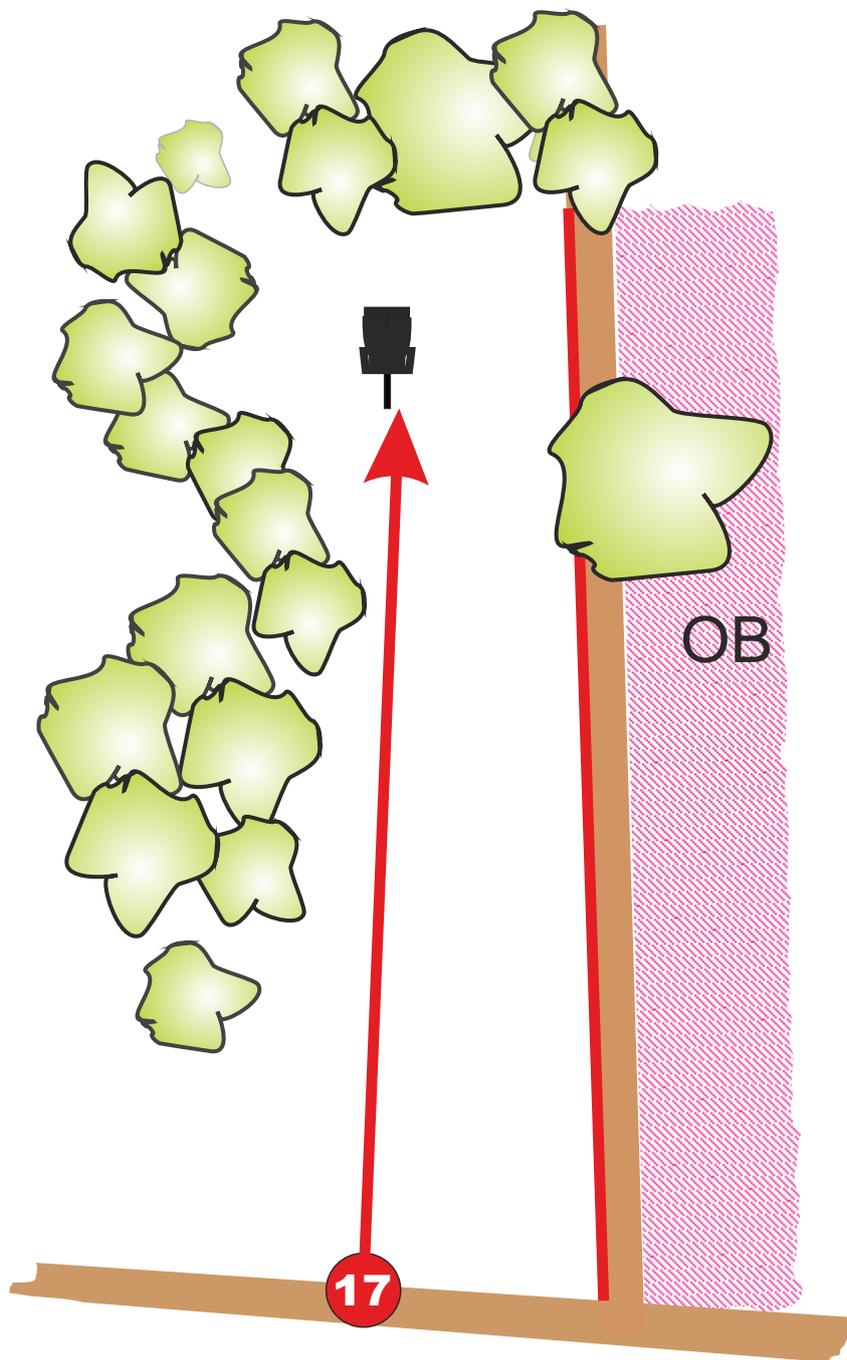


Par 3

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

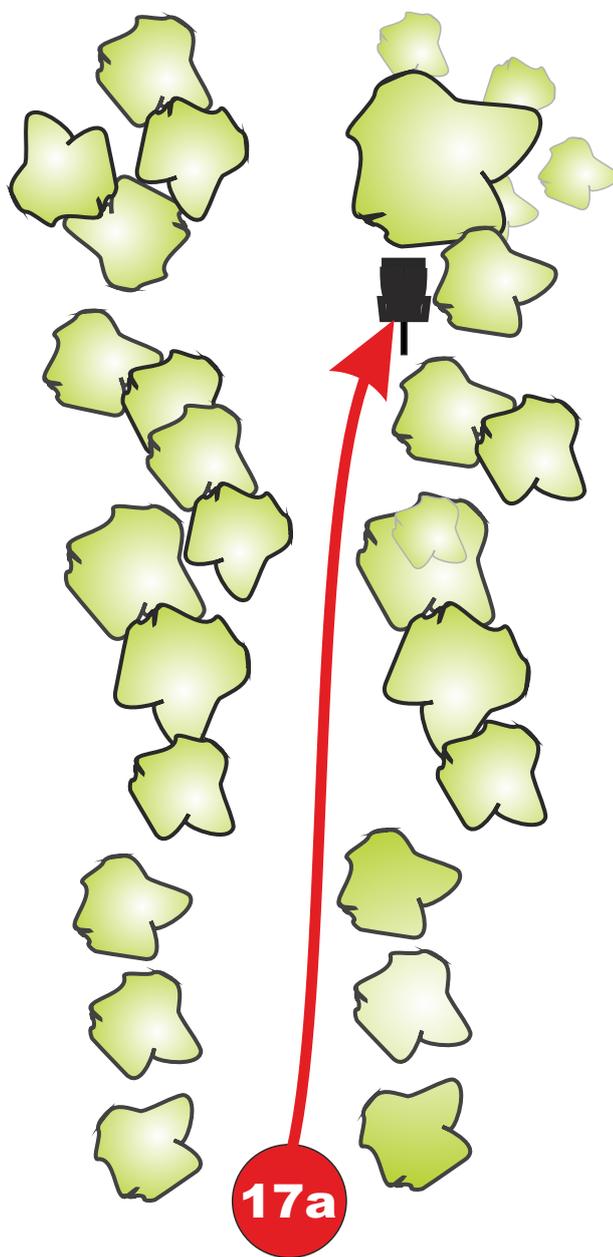
92 m

Die Spielbahn ist rechts durch den Weg begrenzt.

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

OSTPARK
open

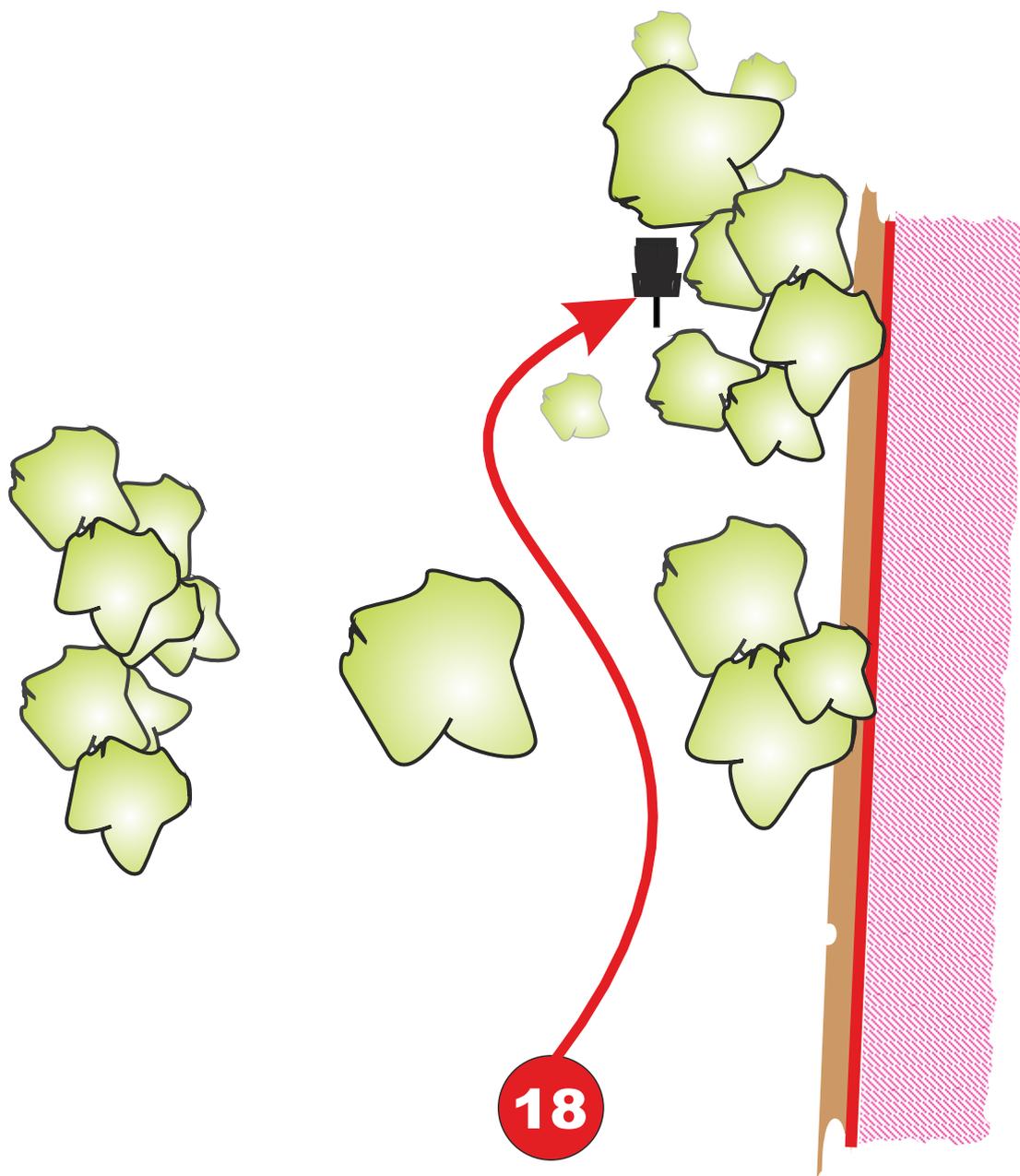
17a



Par 3

93 m

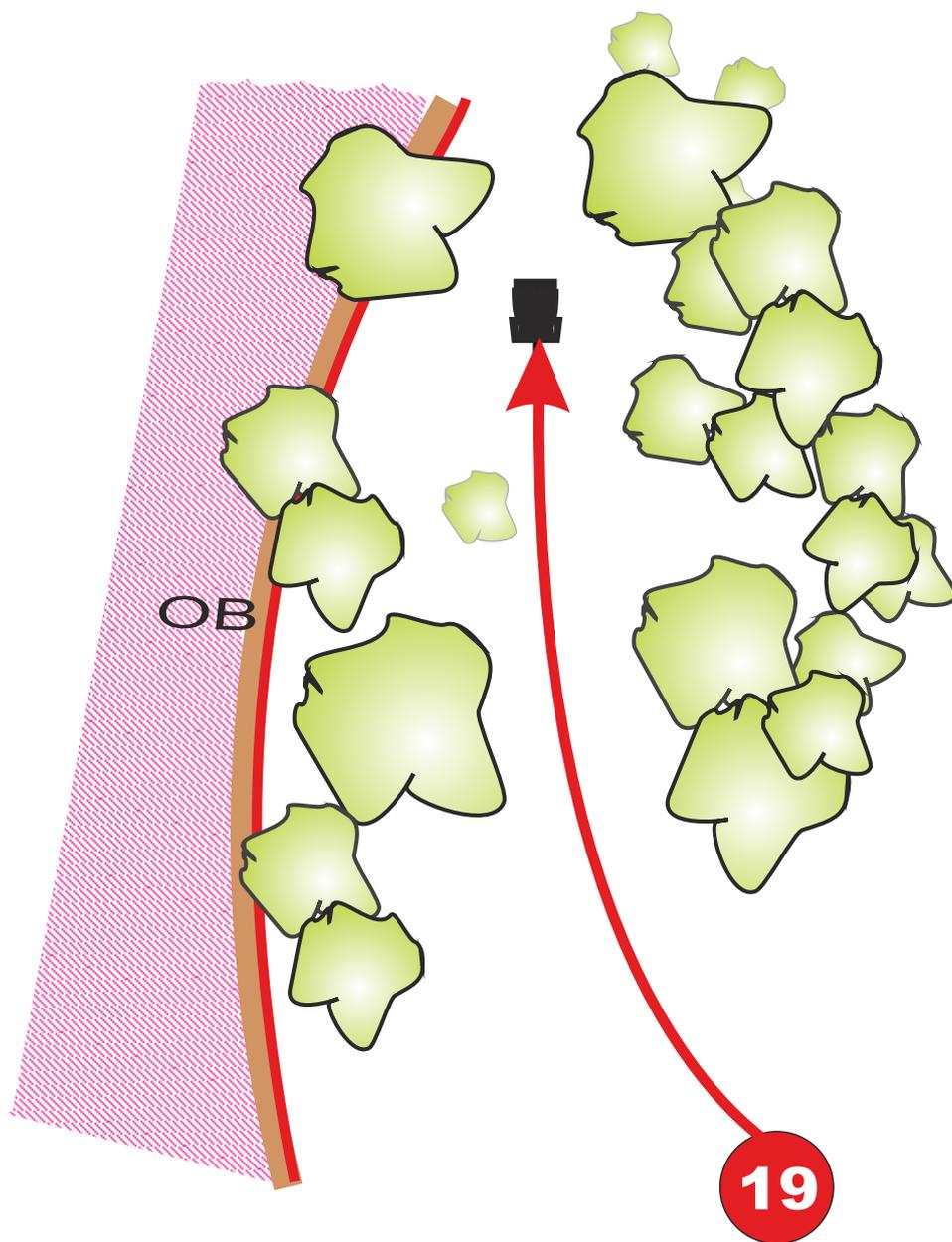
Keine Einschränkungen



Par 3

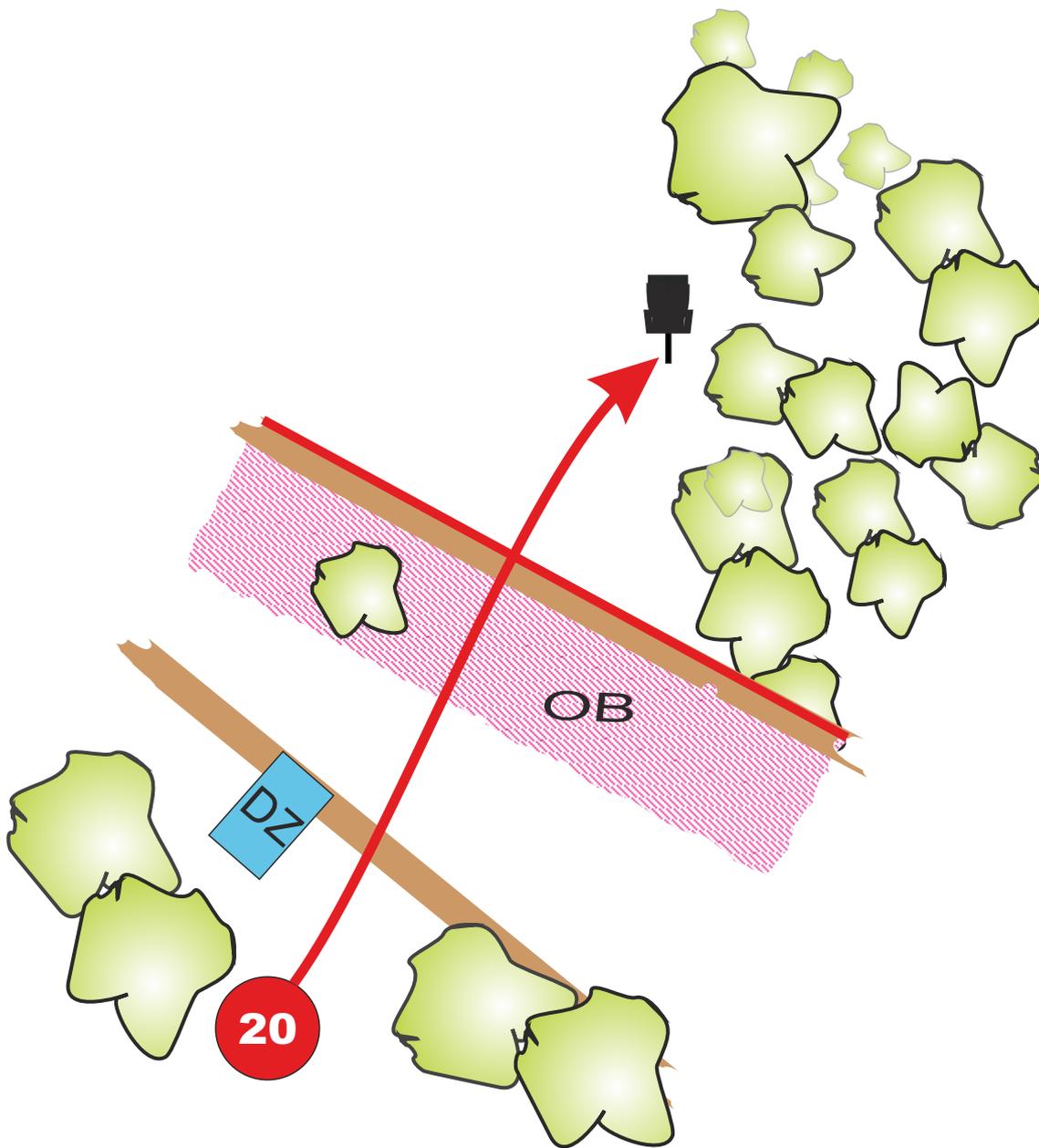
87 m

Der Weg rechts ist save, darüber ist OB.



Par 3
74 m

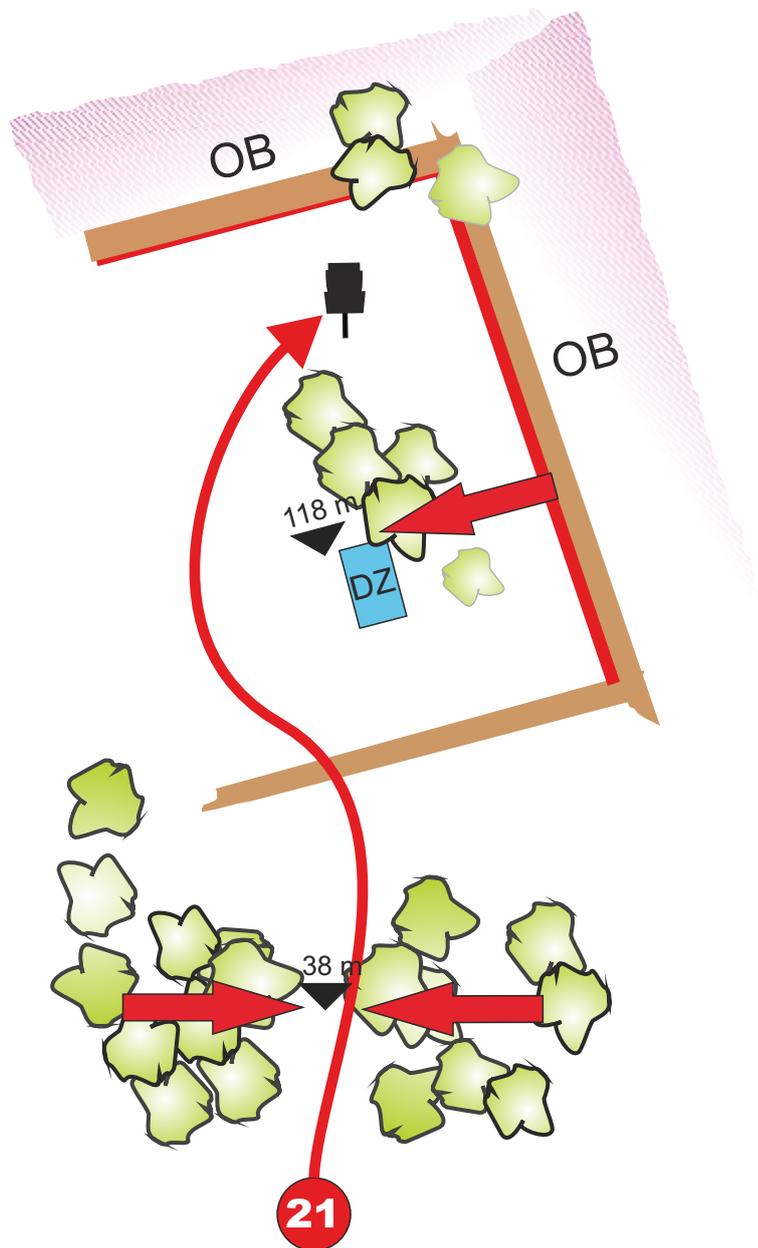
Der Weg links, und darüber, ist OB.



Par 3
64 m

Der untere Weg ist zu überspielen, sonst Dropzone mit Strafpunkt. Wird der Weg von der DZ nicht überspielt = DZ ohne weiteren Strafwurf, dies so lange bis der Weg überspielt wurde.

Höhendifferenz -4 m



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