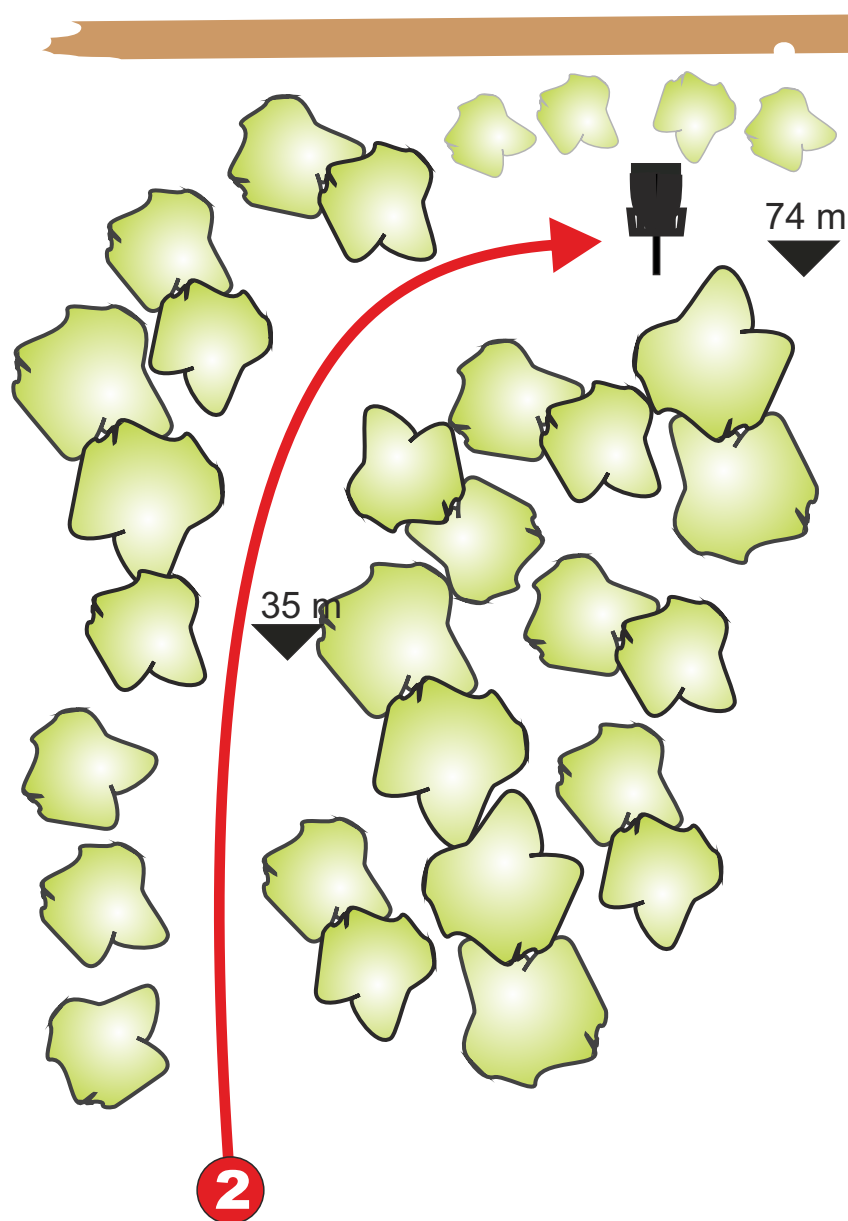


**Par 3**  
**87 m**

Das Doppelmando ist zu durchspielen!

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

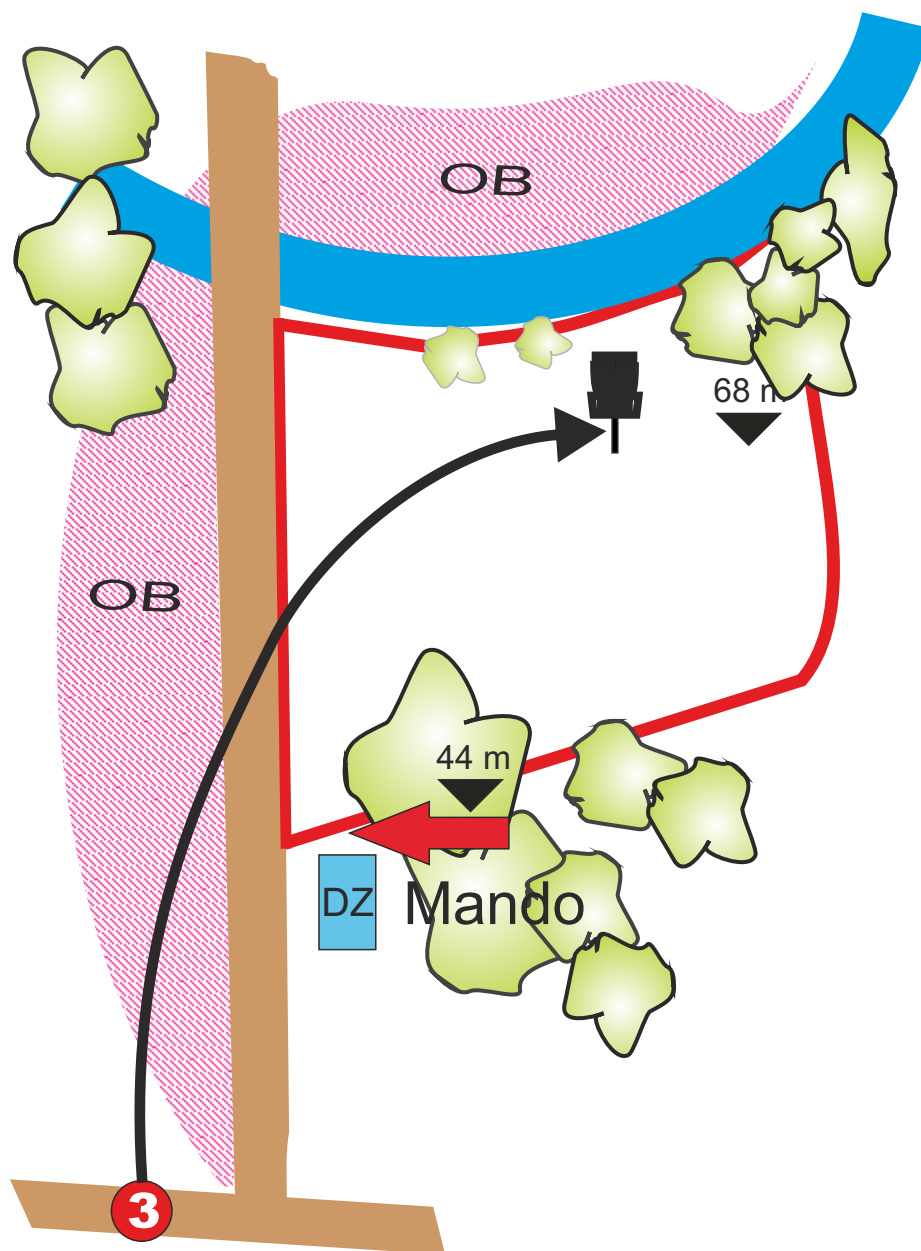
Hinter dem Korb befindet sich eine OB-Zone.



**Par 3**

**74 m**

Keine Einschränkungen



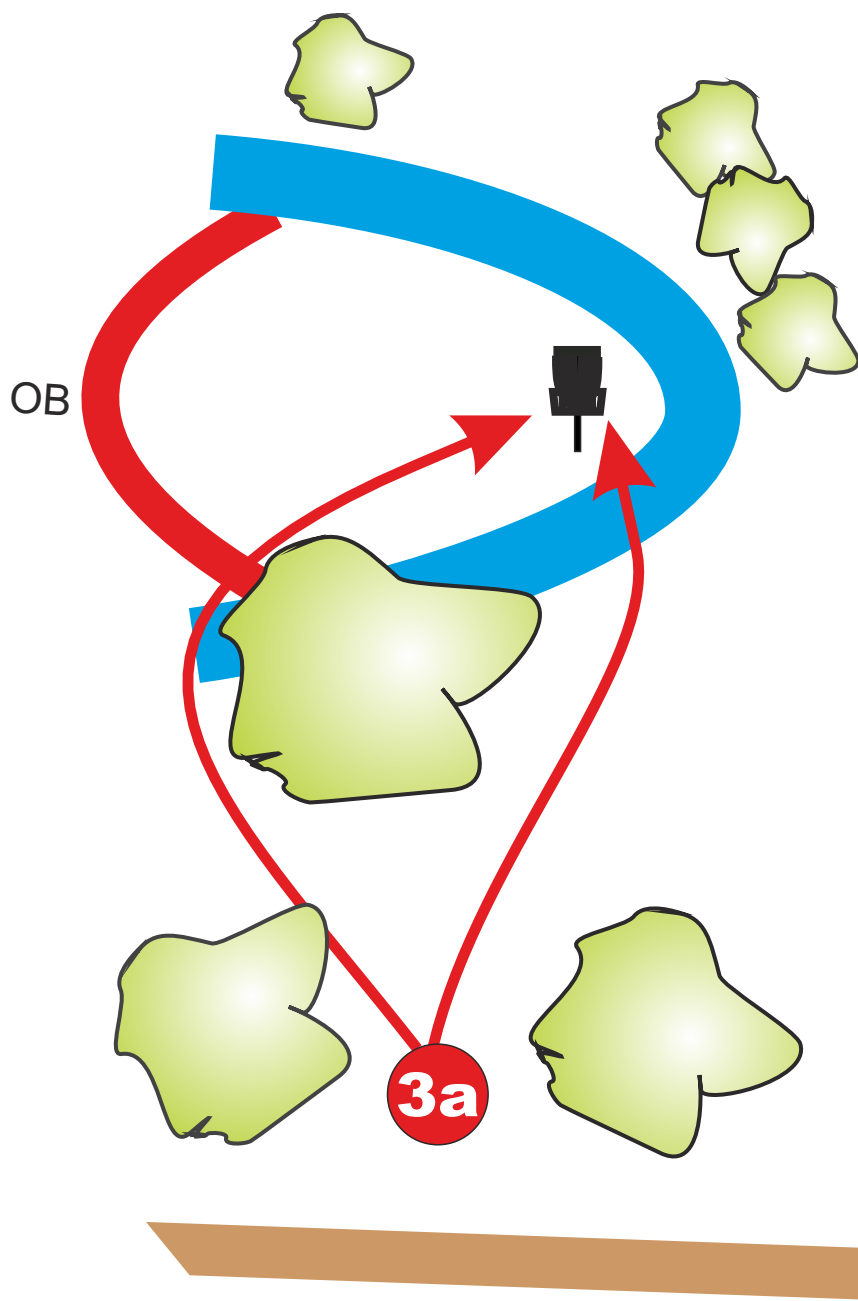
**Par 3**

**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

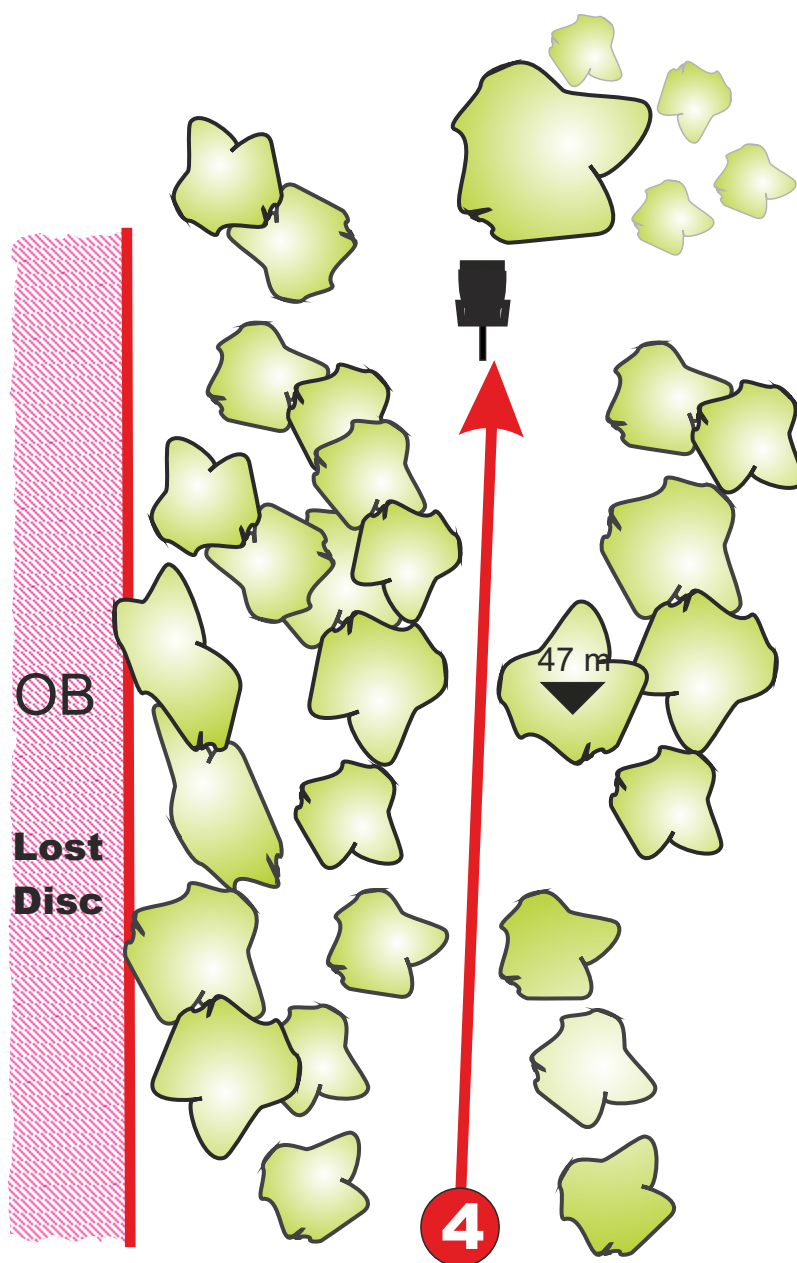
# 3a



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

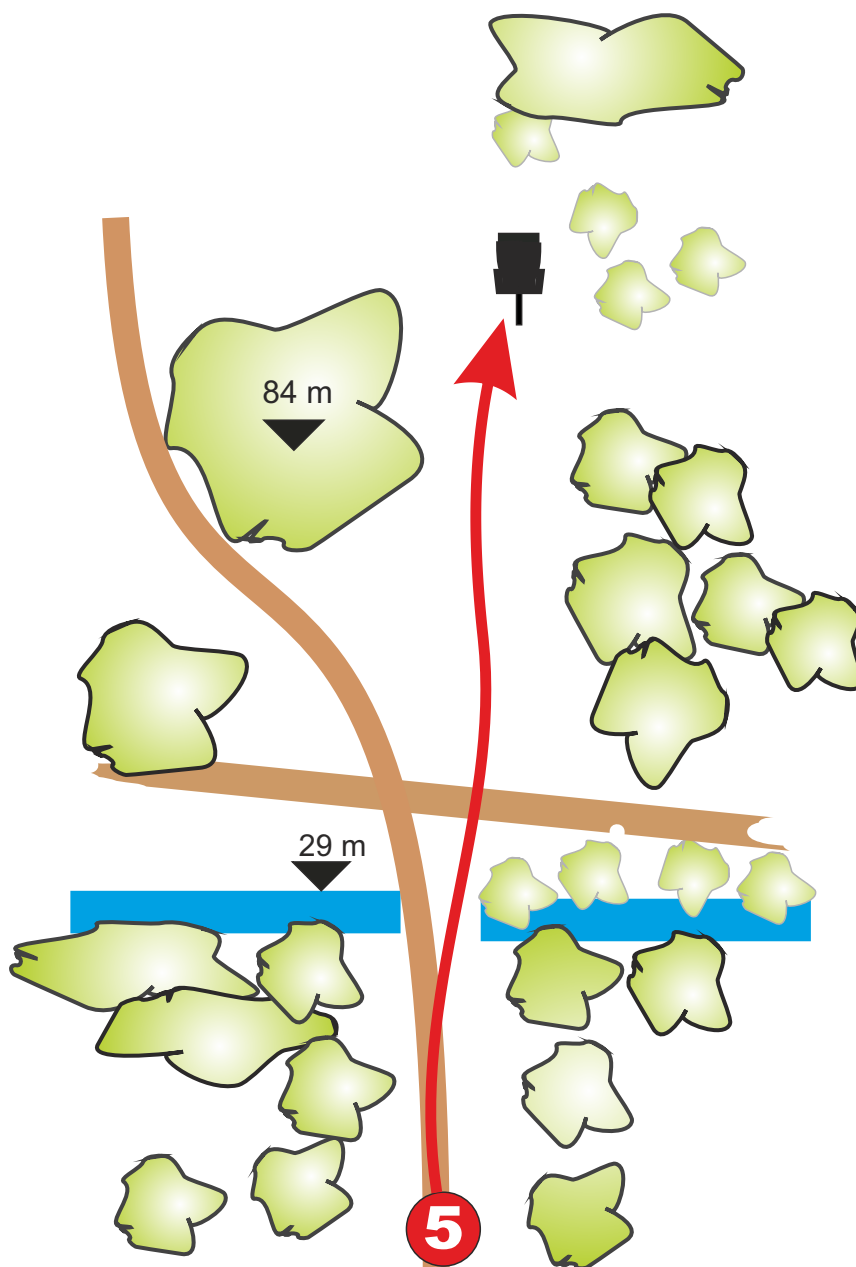
Inselbahn:

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.



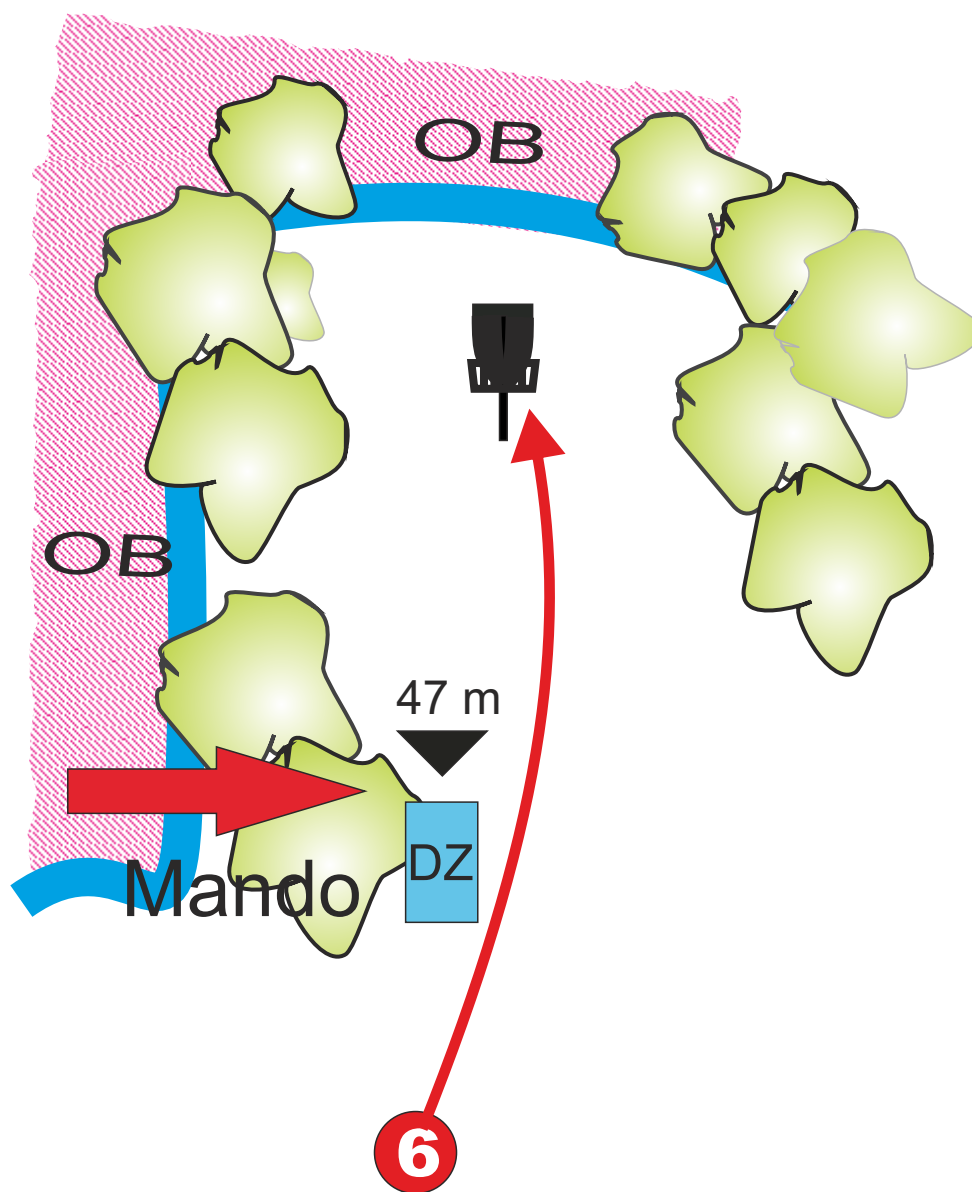
**Par 3**

**101 m**

Achtung:

Spotter an der Wegkreuzung erforderlich!

Wasserhindernis beachten



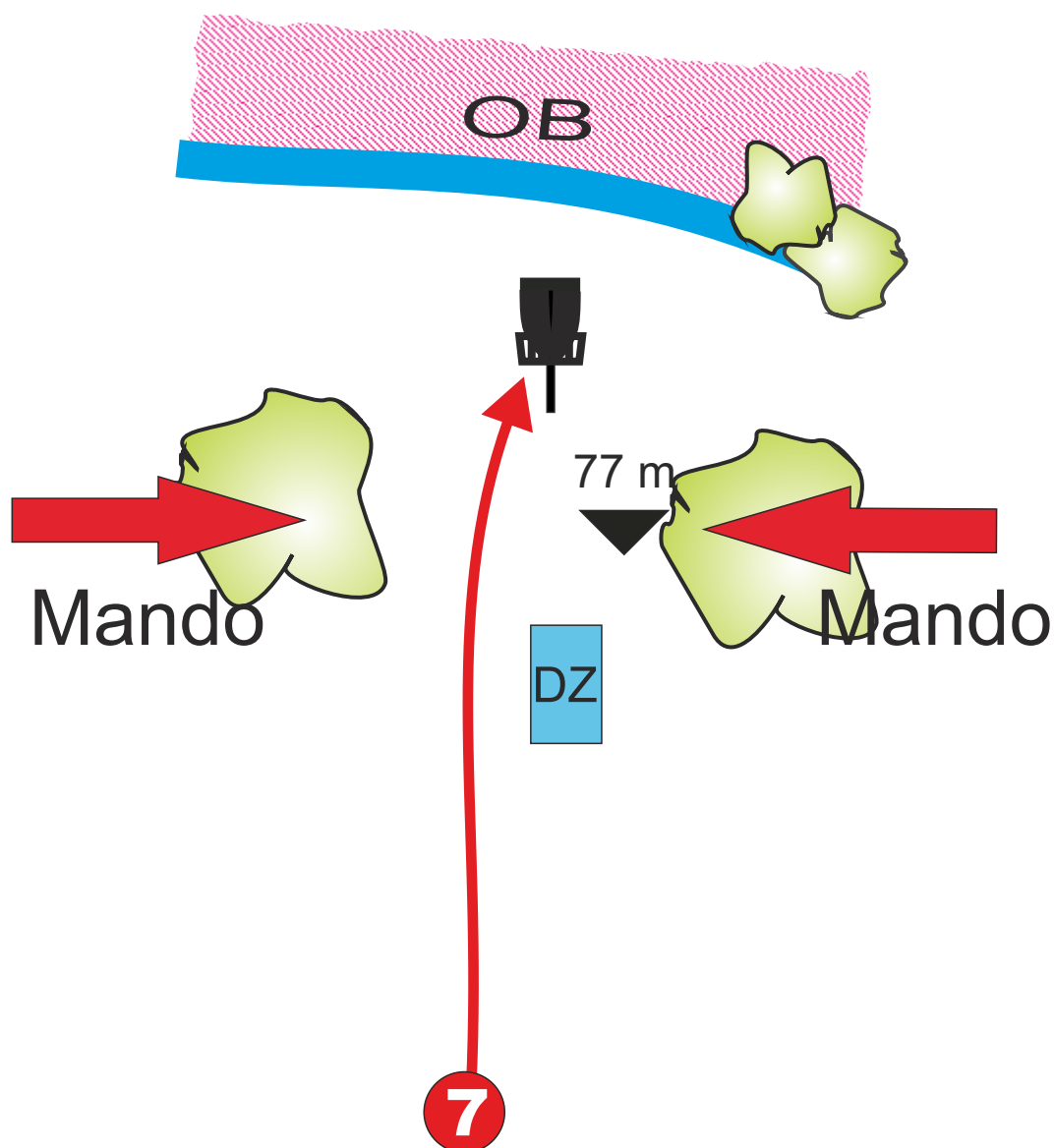
**Par 3**

**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.



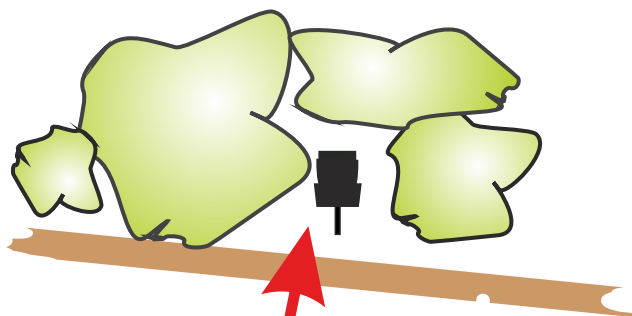
**Par 3**  
**92 m**

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



# OSTPARK open

# 8



8

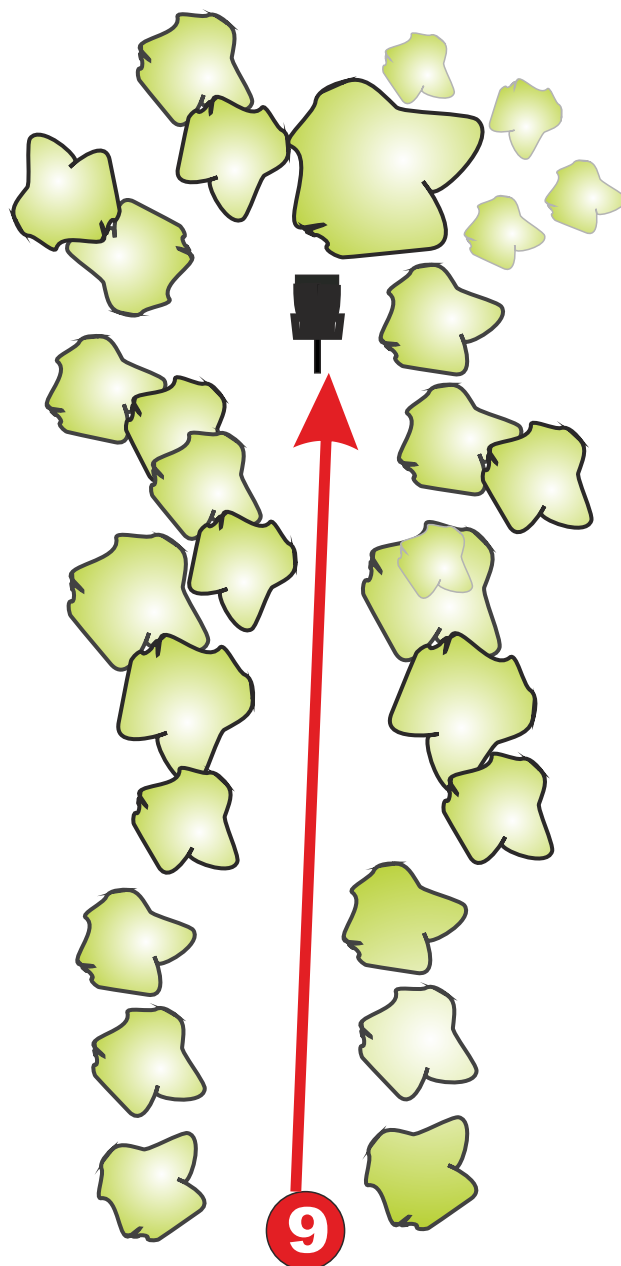
**Par 3**

**87 m**

Keine Einschränkungen

# OSTPARK open

# 9

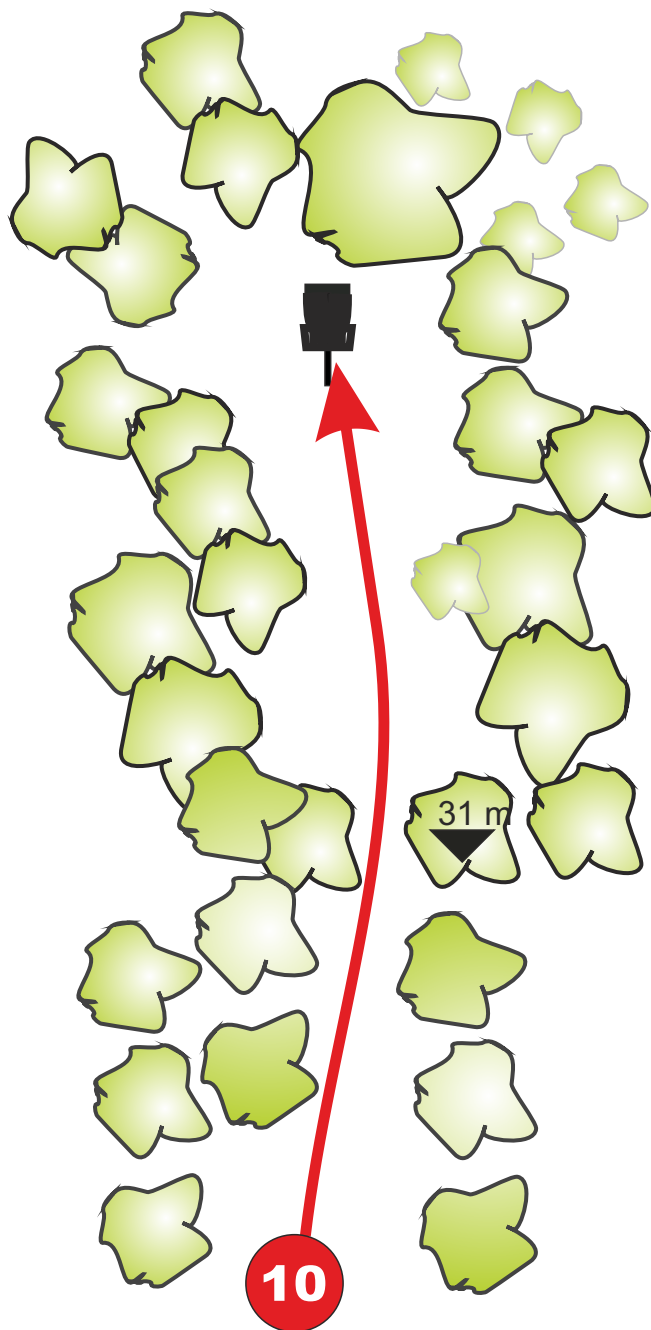


**Par 3**  
**80 m**

Keine Einschränkungen  
Höhendifferenz + 3 m

# OSTPARK open

# 10



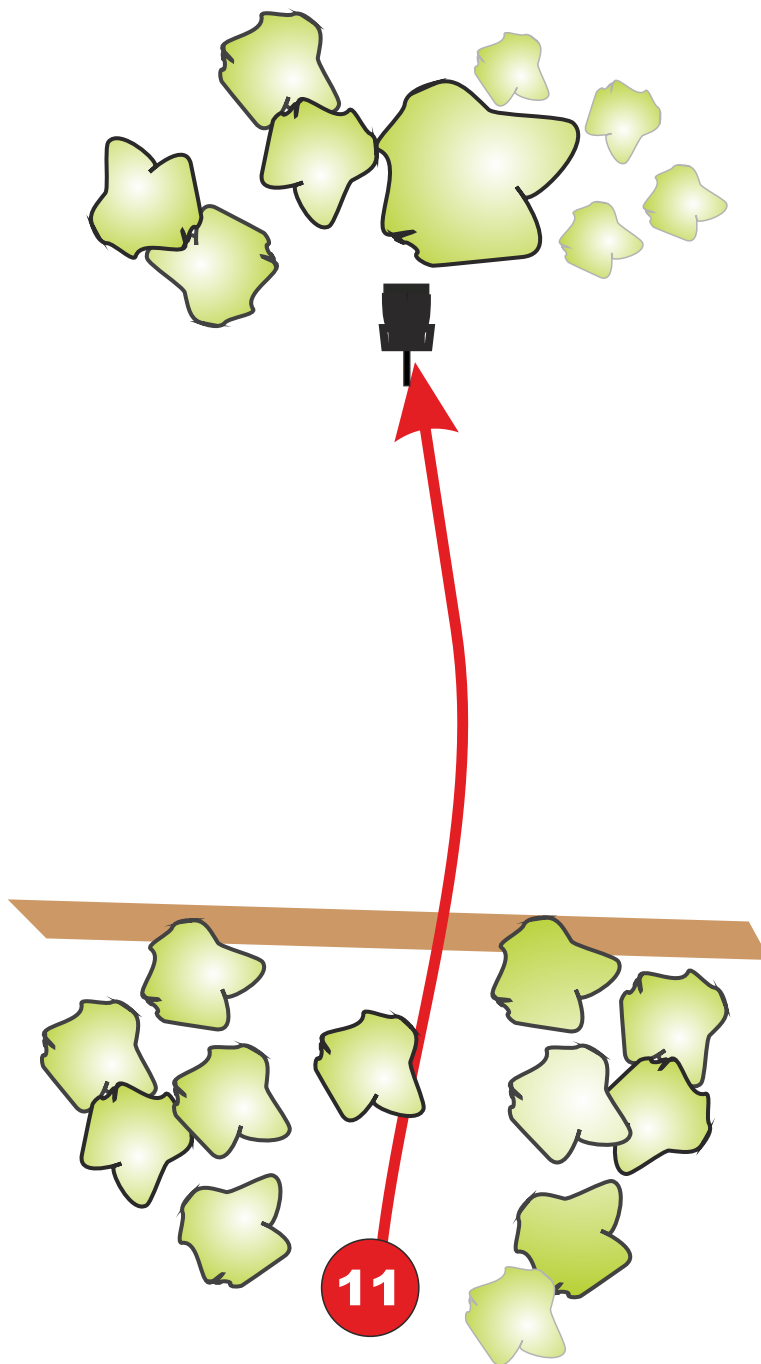
**Par 3**

**81 m**

Keine Einschränkungen

# OSTPARK open

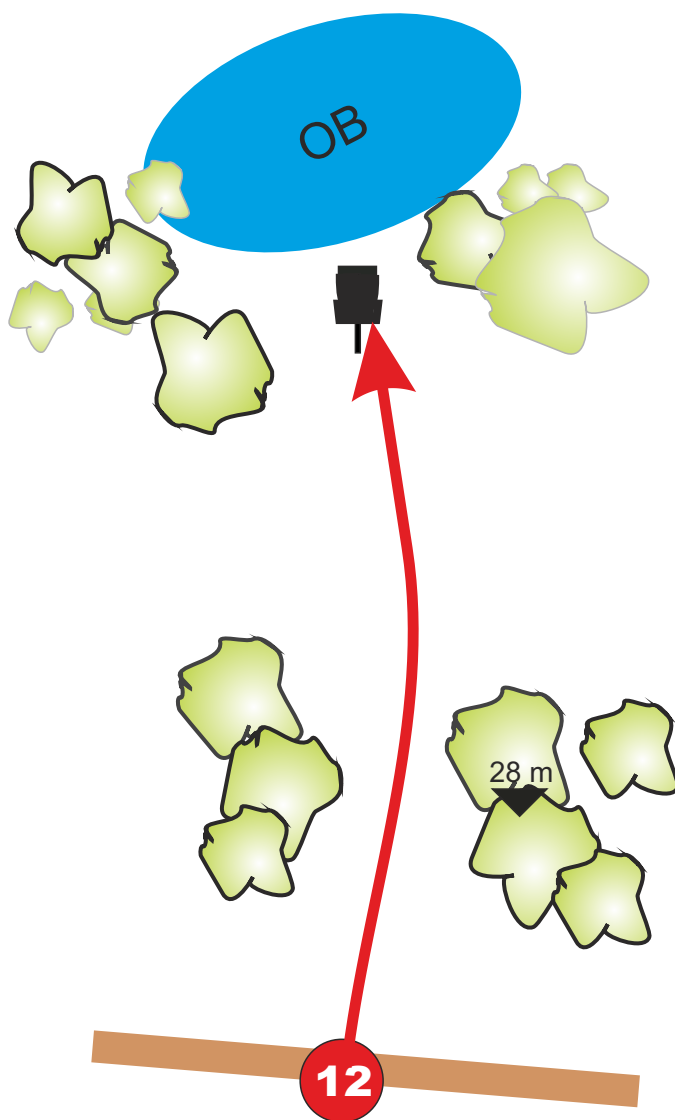
# 11



**Par 3**

**97 m**

Spotter am Weg erforderlich!



**Par 3**

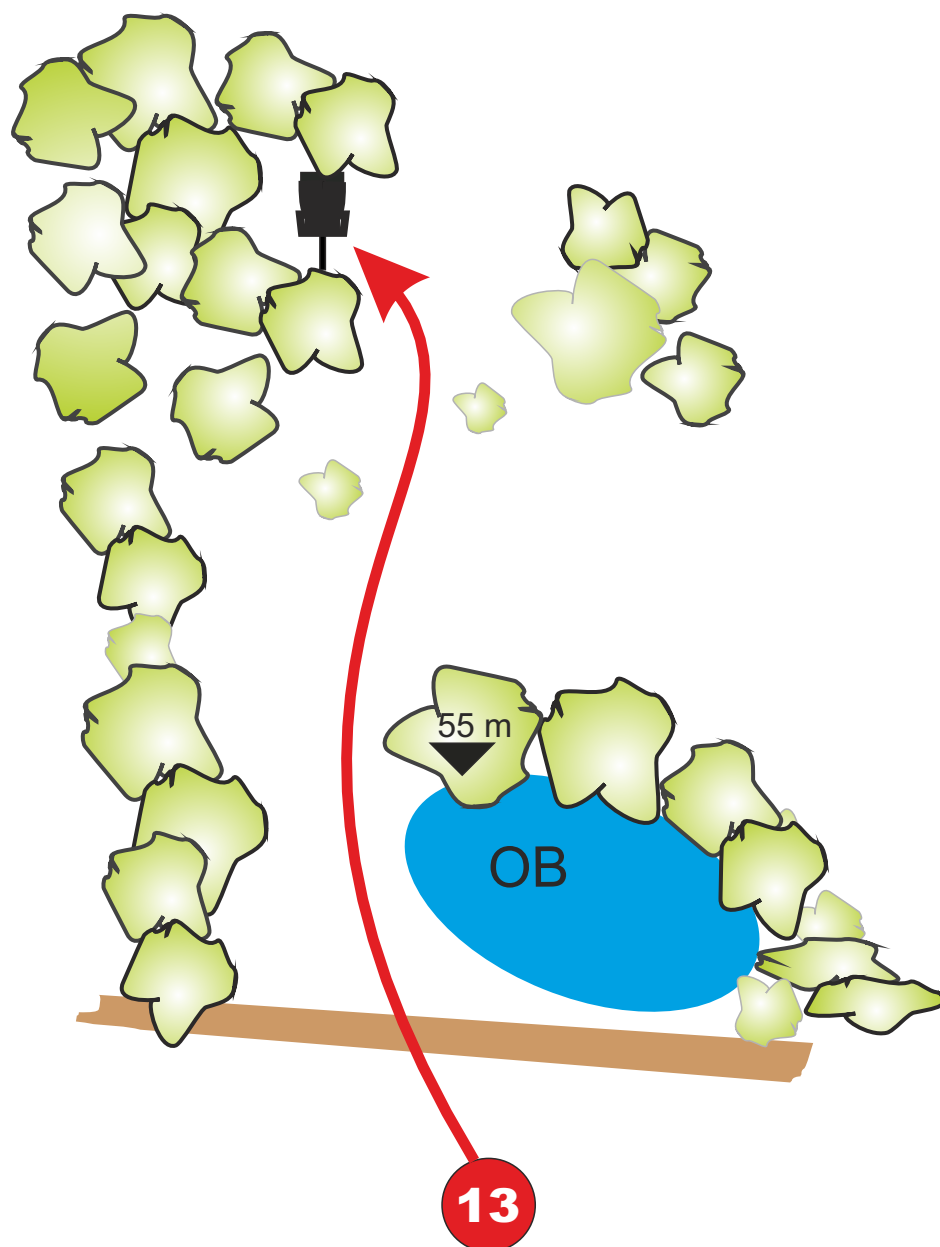
**94 m**

Keine Einschränkungen

Wasser OB beachten

# OSTPARK open

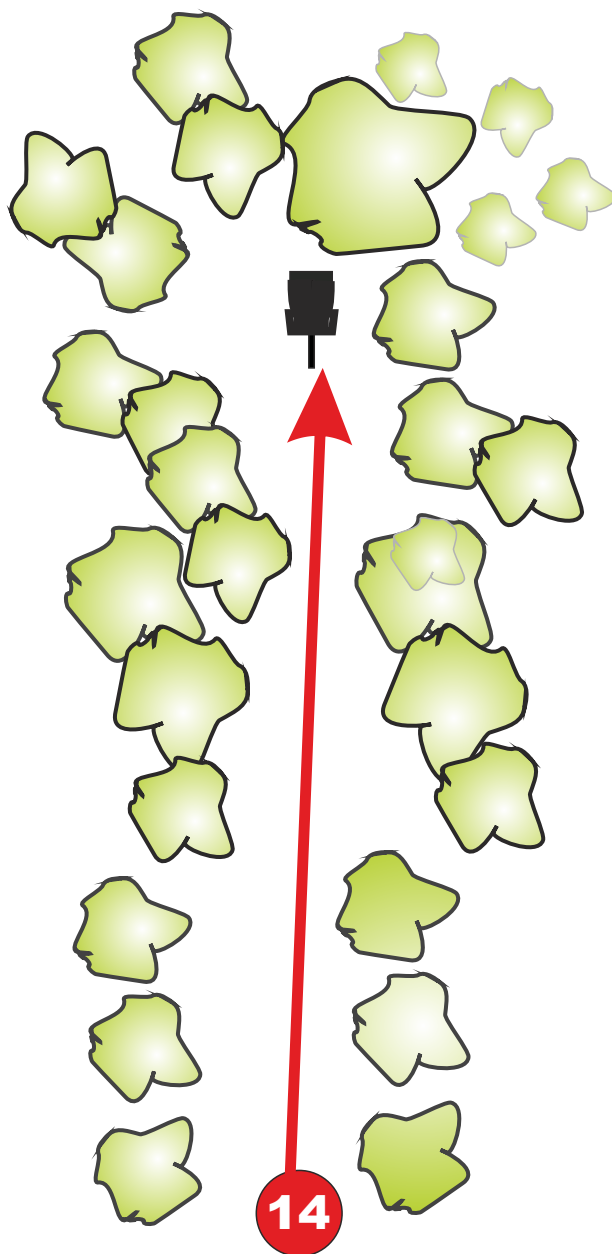
# 13



**Par 3**

**115 m**

Wasserhindernis beachten

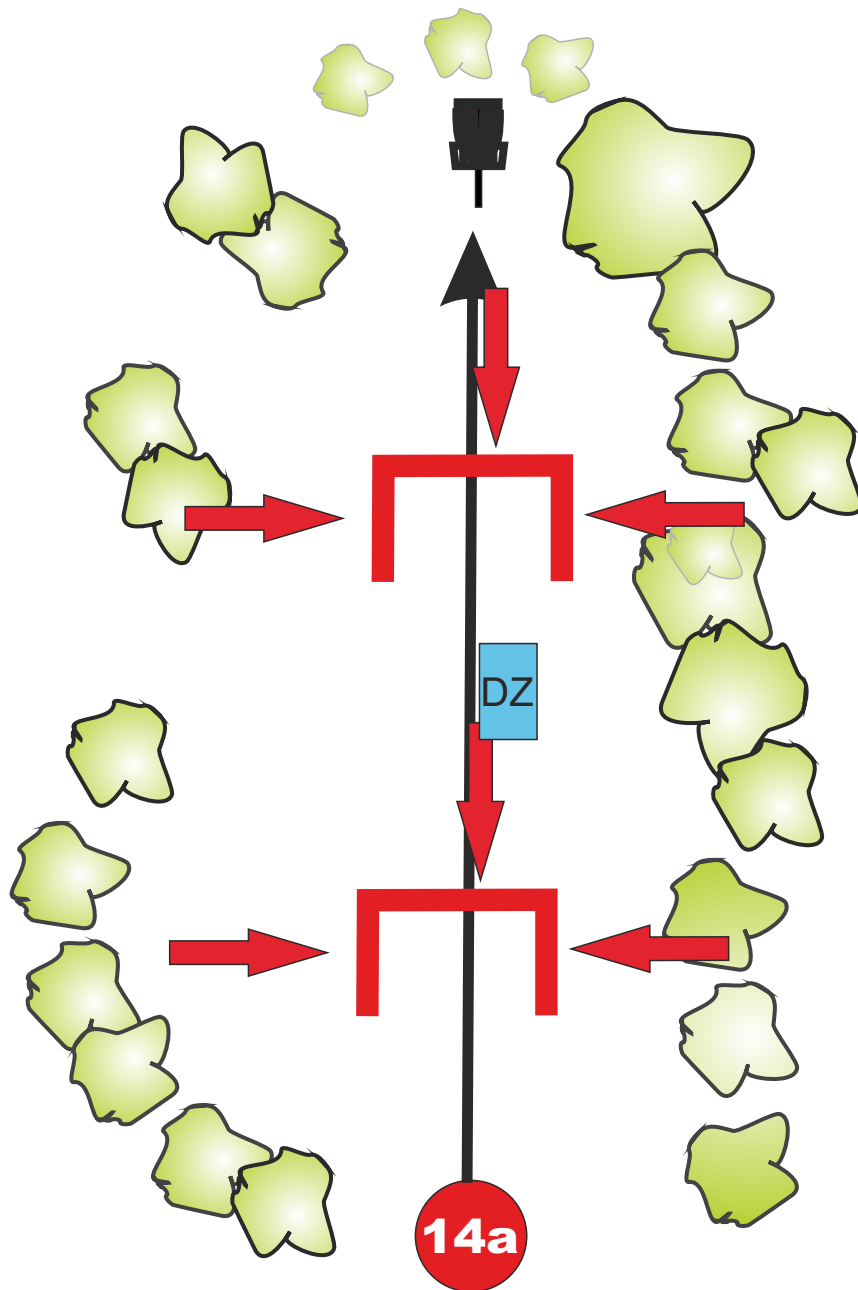


**Par 3**

**64 m**

Keine Einschränkungen

Höhendifferenz + 2 m



**Par 3**

**76 m**

2 x Triple-Mando

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

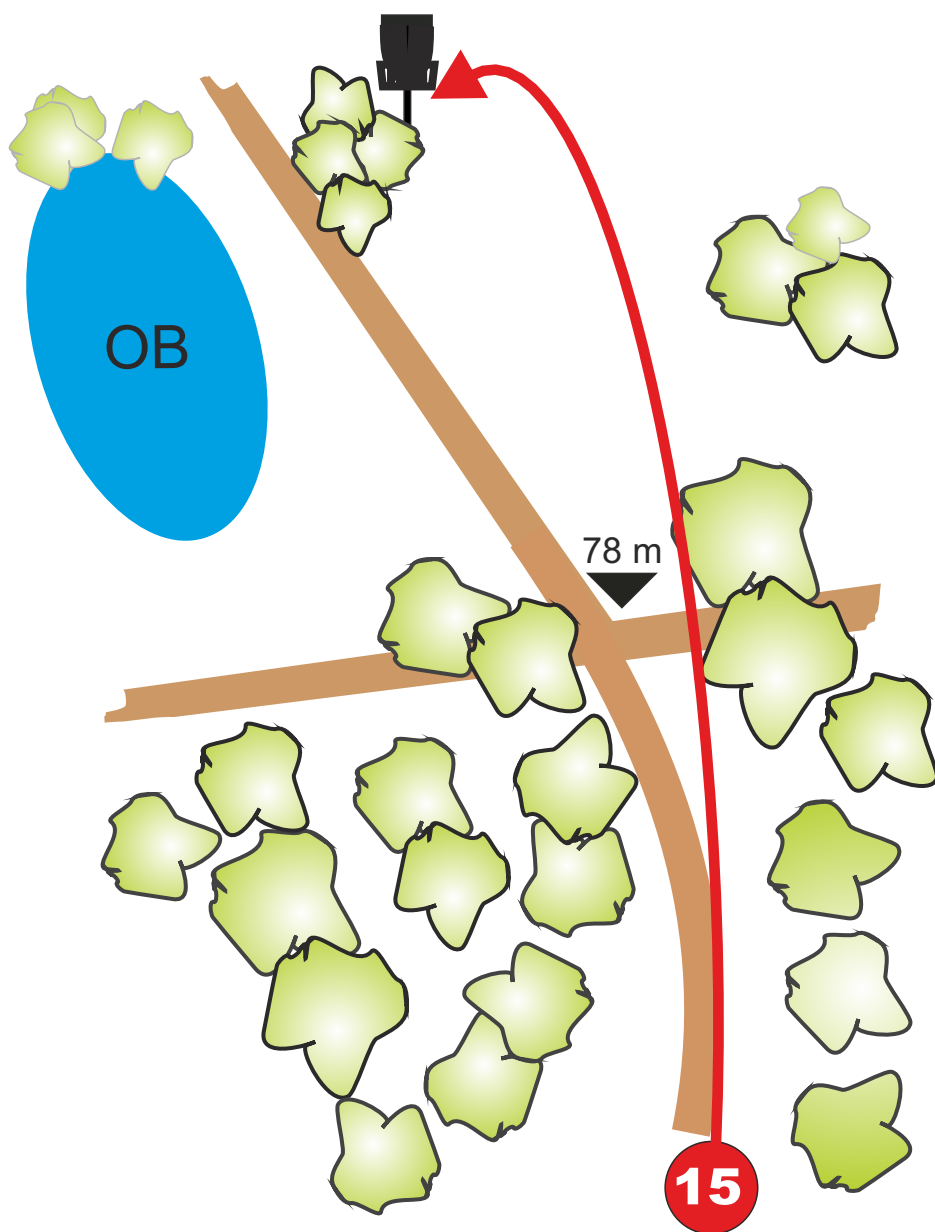
Wird das 2. Tor verfehlt = DZ mit Strafpunkt

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

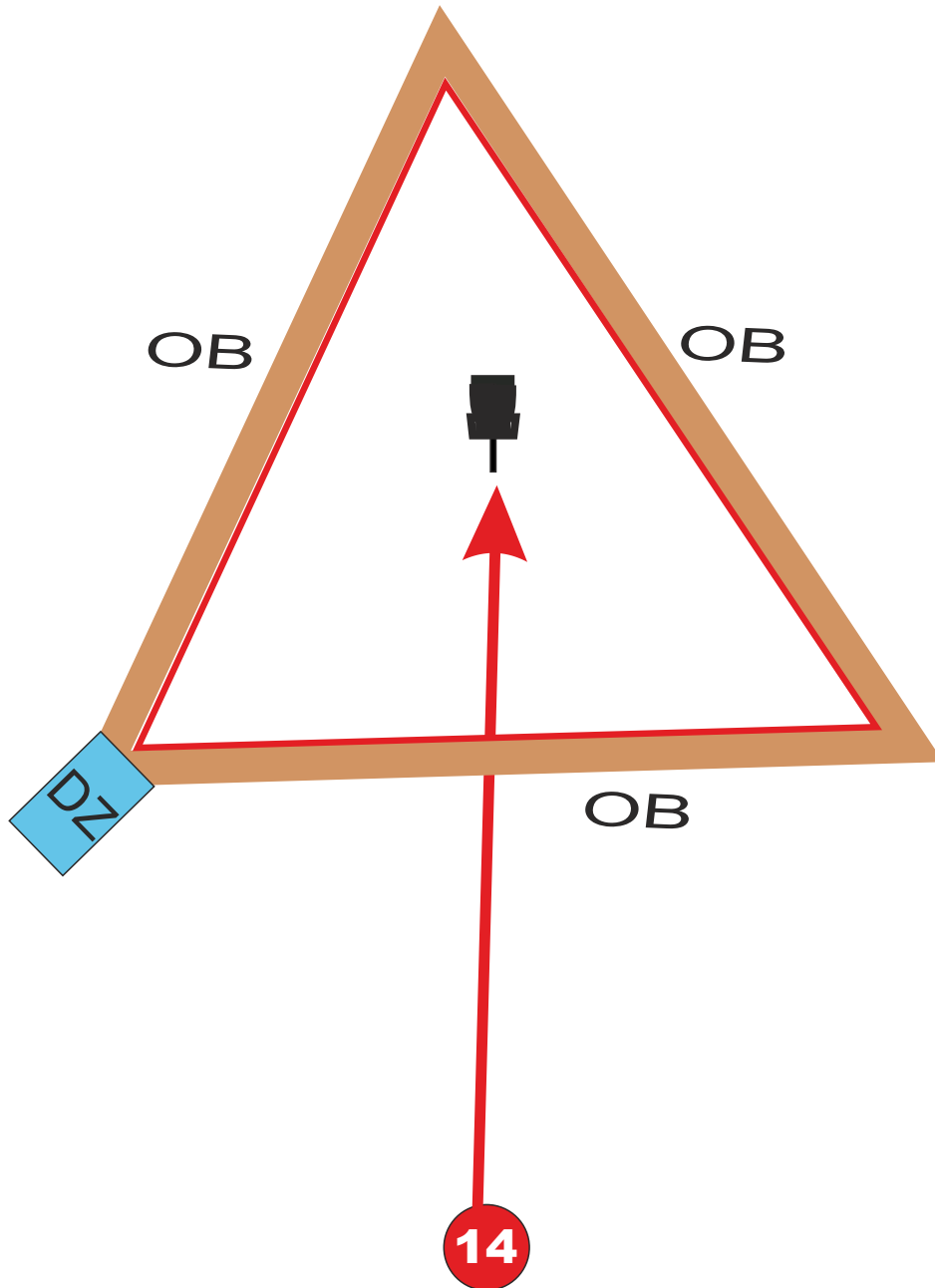


**Par 4**

**149 m**

Spotter an der Wegkreuzung erforderlich!

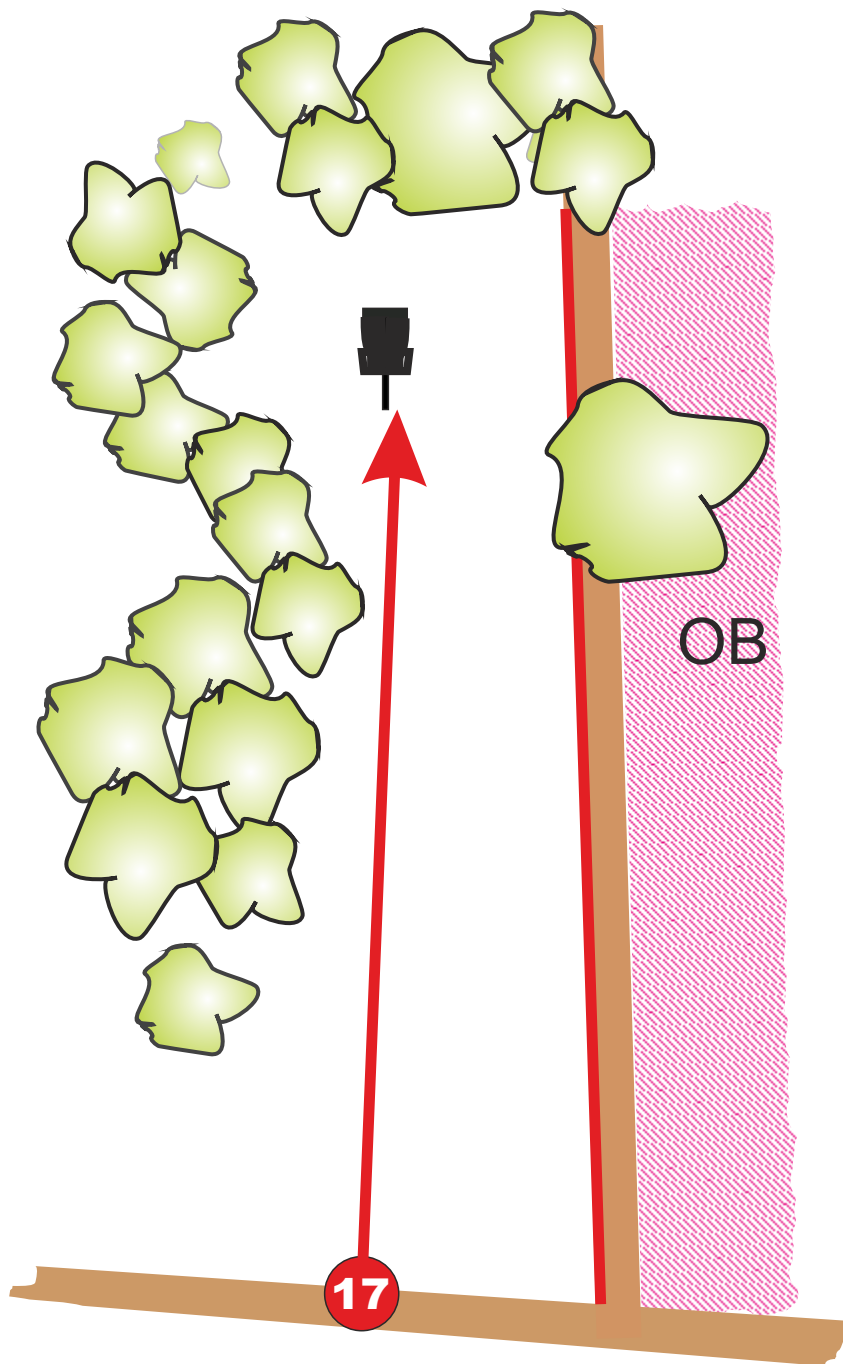
Der Teich ist eine OB-Zone



**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**

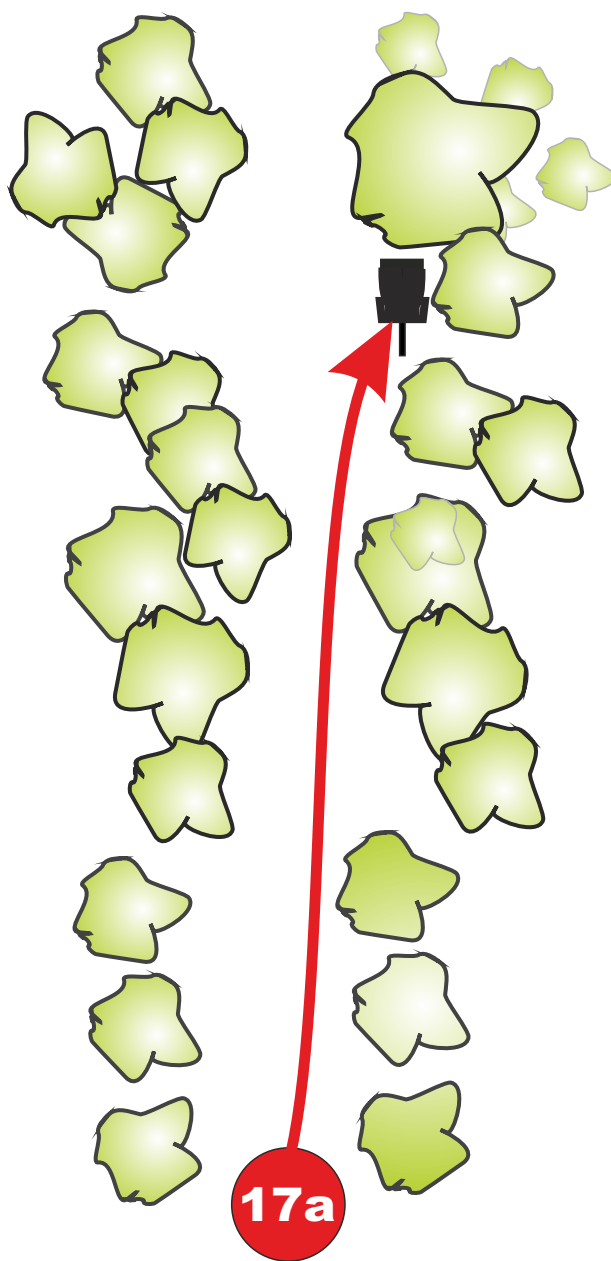
**92 m**

Die Spielbahn ist rechts durch den Weg begrenzt.

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

OSTPARK  
open

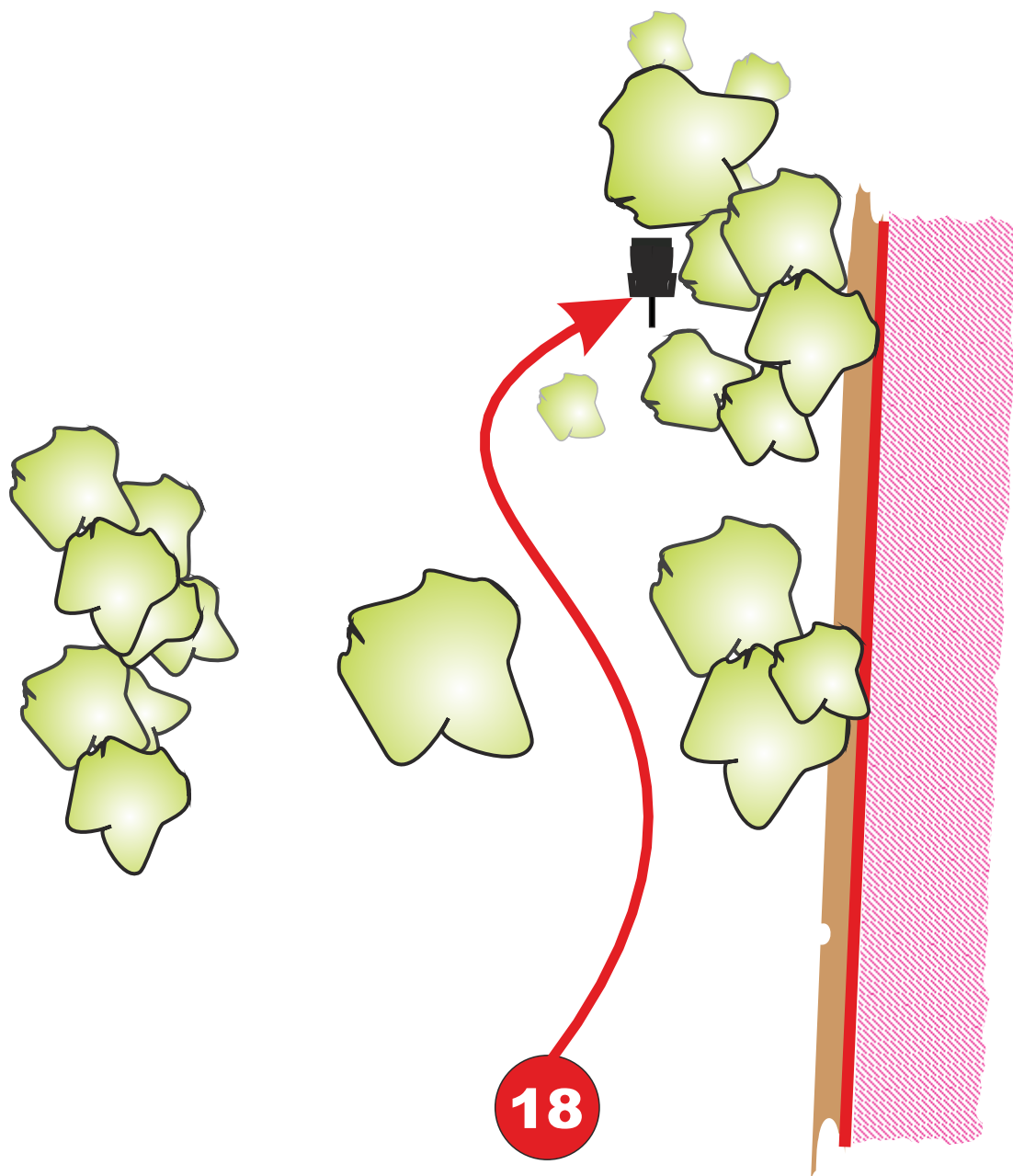
17a



**Par 3**

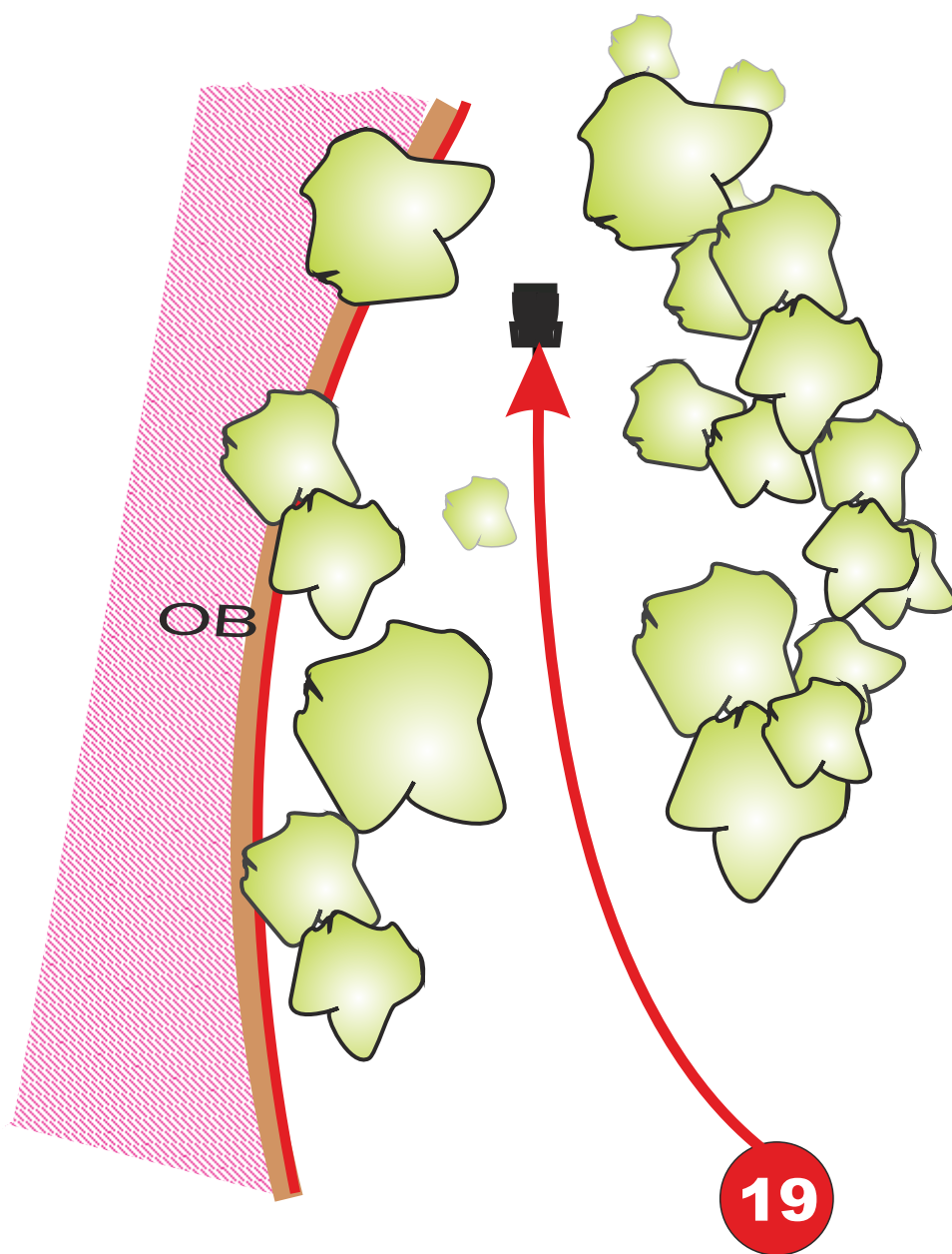
**93 m**

Keine Einschränkungen



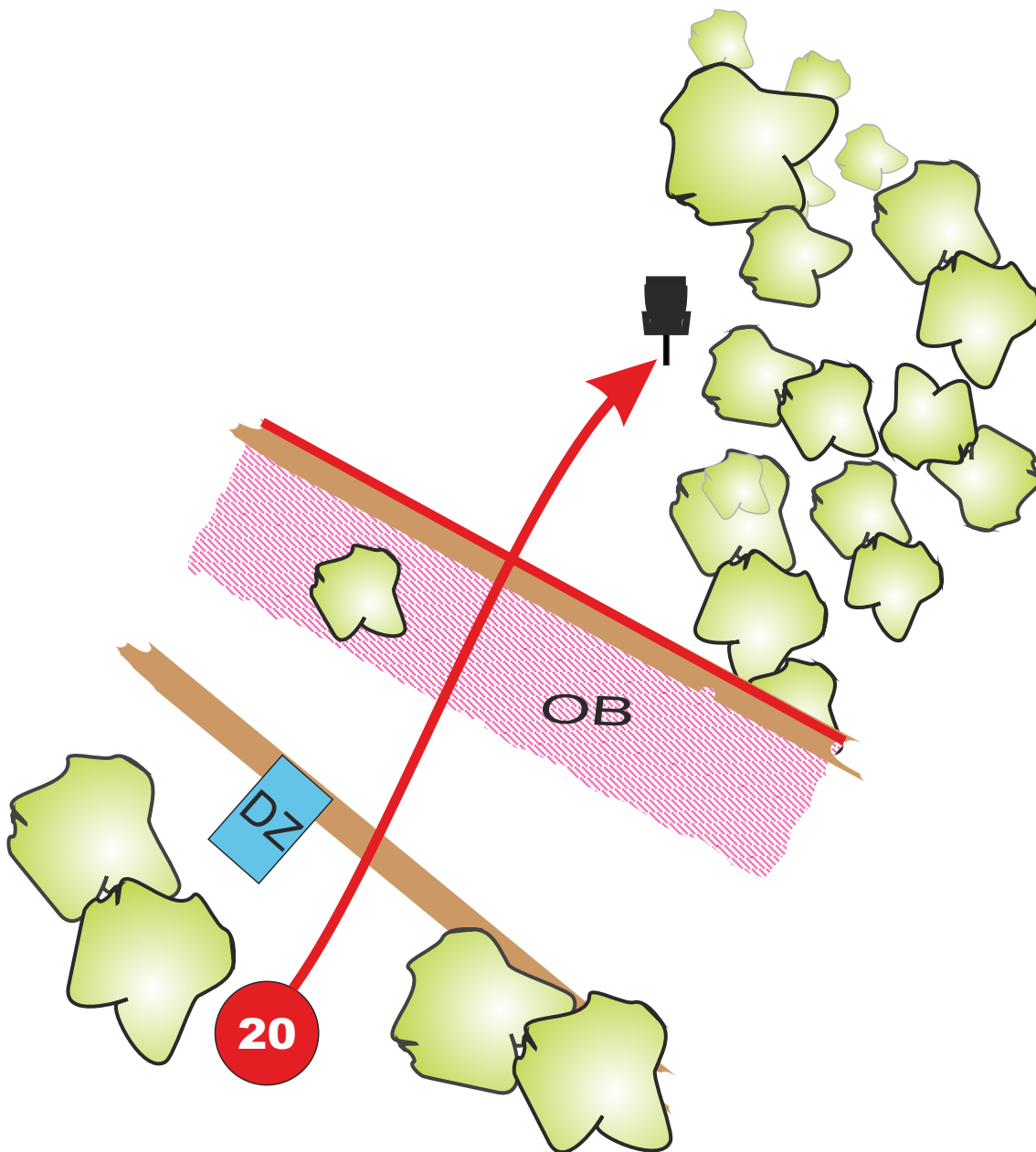
**Par 3**  
**87 m**

Der Weg rechts ist save, darüber ist OB.



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

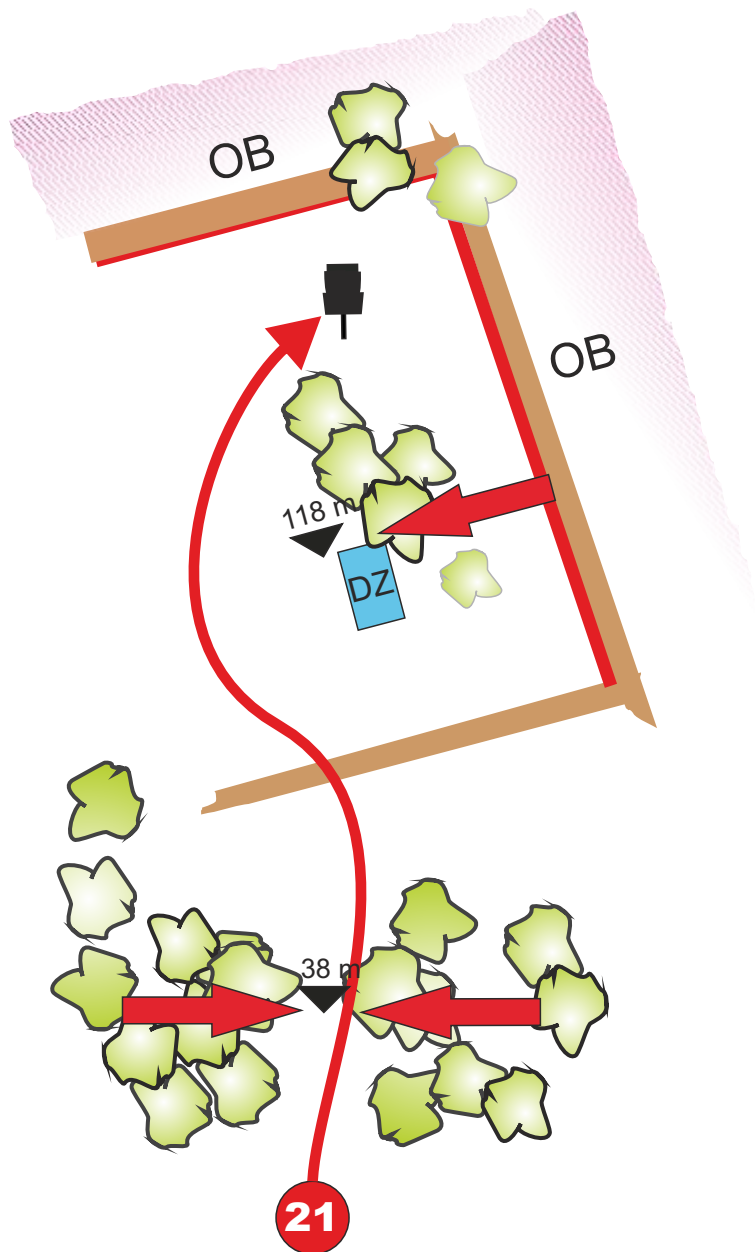
Der Weg links, und darüber, ist OB.



**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