

OSTPARK OPEN

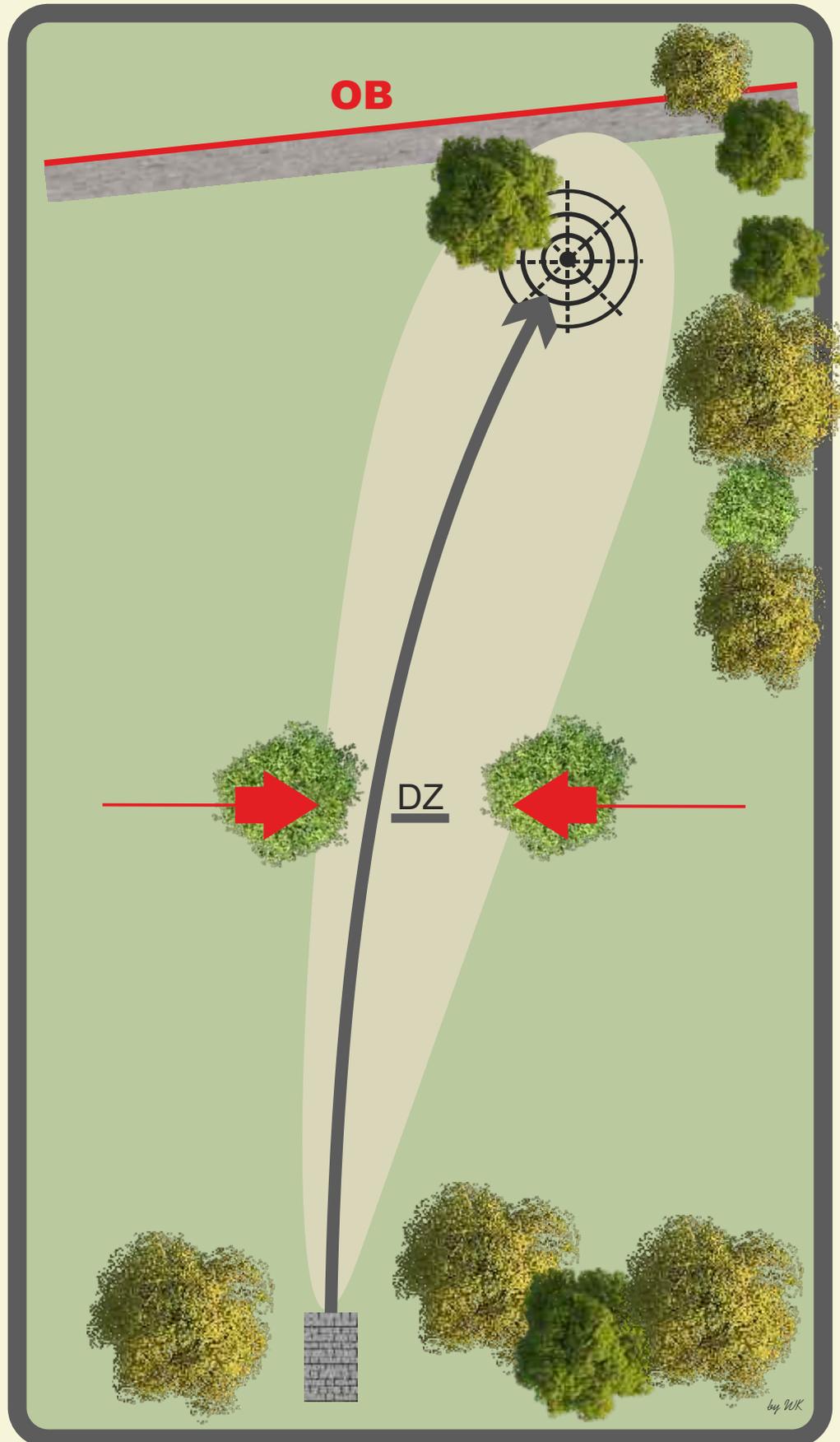


1

Par 3

87 m

Das Doppelmando ist zu durchspielen. Bei Verfehlen des Doppelmandos geht es mit einem Strafpunkt zur Dropzone. Hinter dem Korb befindet sich eine OB-Zone.



OSTPARK OPEN



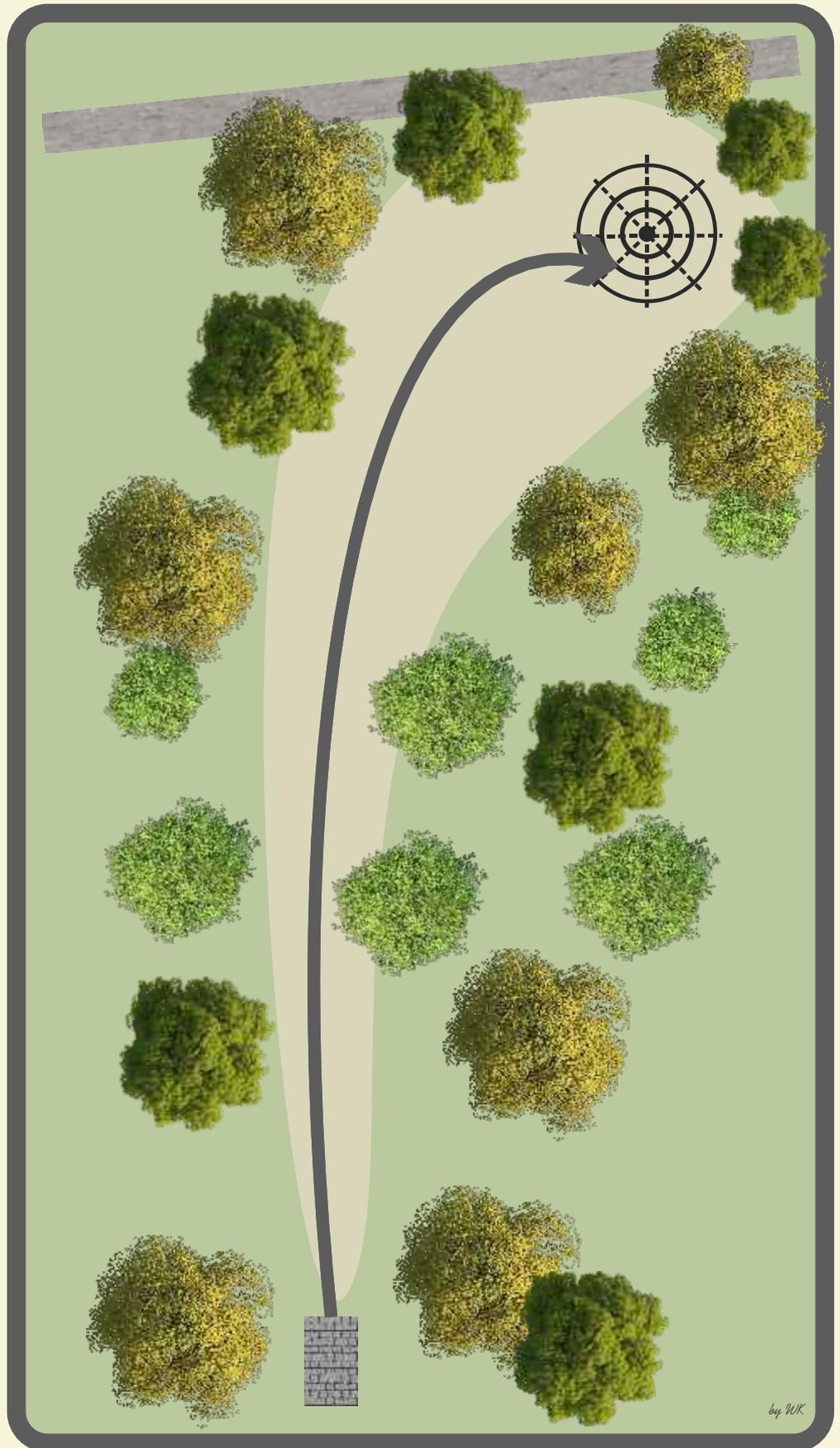
2

Par 3

78 m

**Keine
Einschränkungen.**

**Hinter dem Korb
befindet sich ein Weg.
Auf Passanten achten!**



OSTPARK OPEN

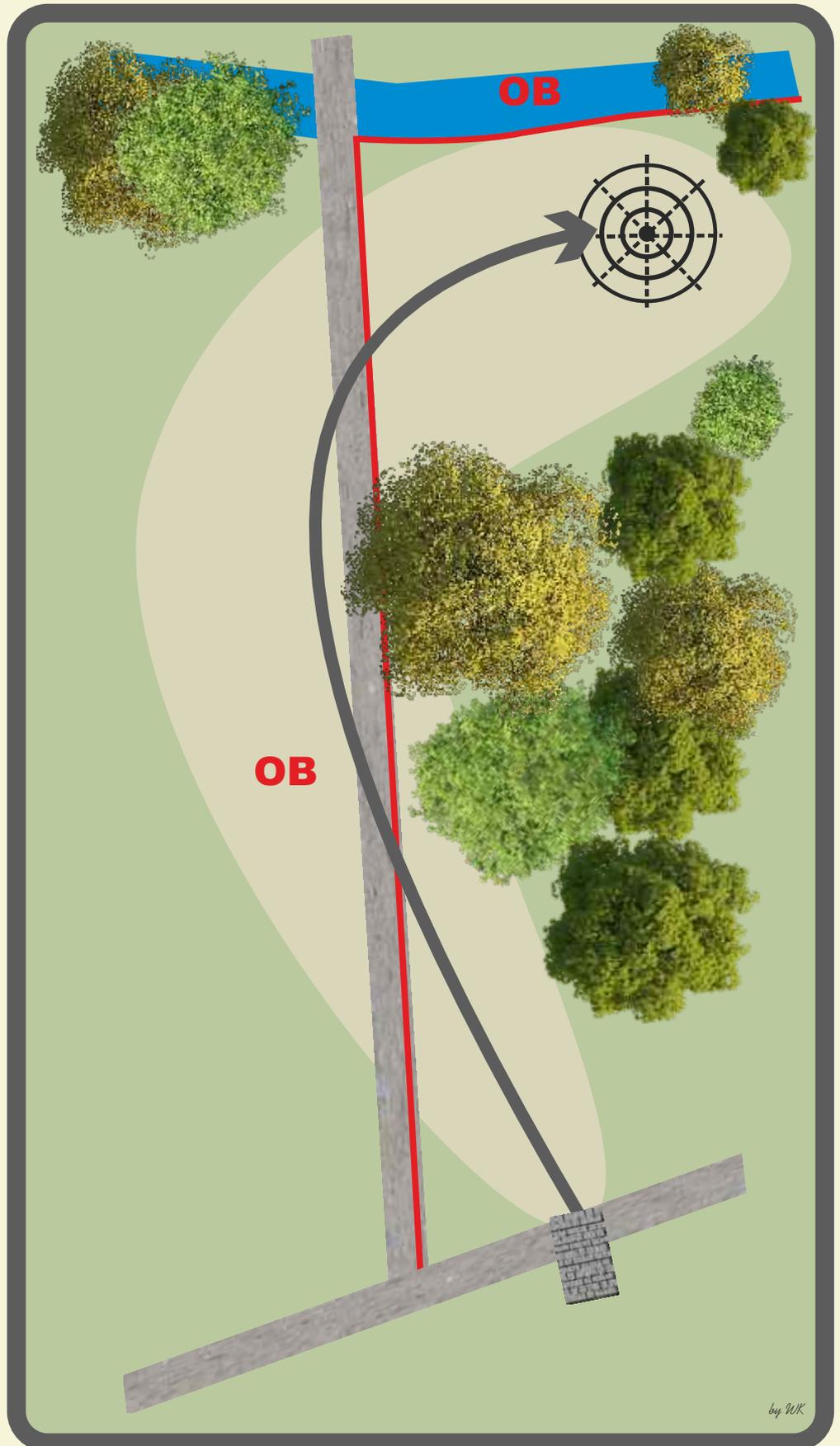


3

Par 3

69 m

**Wasser und darüber,
sowie der Weg und
links davon sind OB.
Auf entgegen
kommende Passanten
achten!**



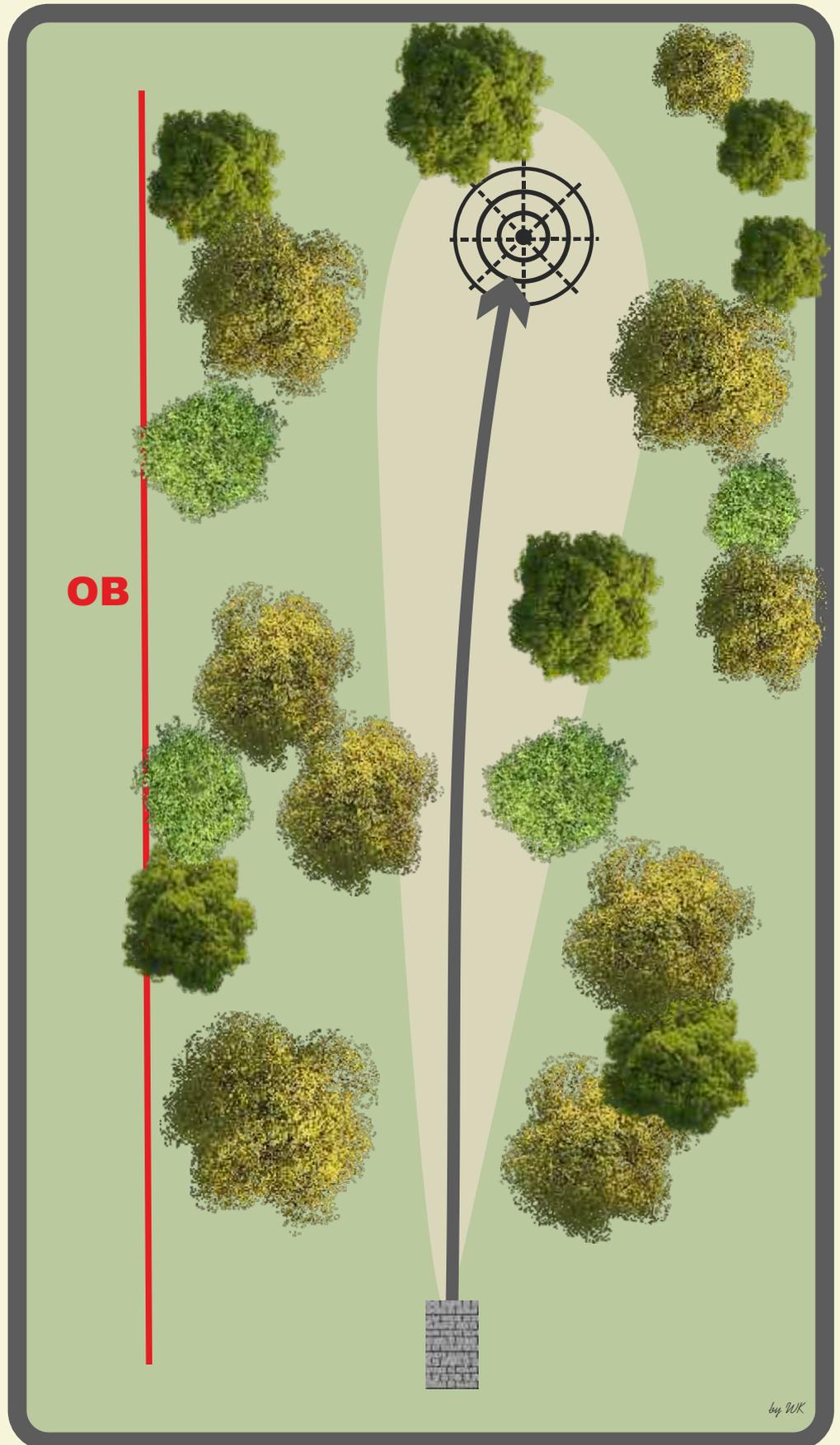
OSTPARK OPEN



4

Par 4 117 m

Der Friedhof auf der linken Seite ist eine OB-Zone. Der Zaun entspricht der OB-Linie. Wenn eine Scheibe im OB landet, darf sie erst nach der Runde geholt werden. Nicht über den Zaun klettern!



OSTPARK OPEN

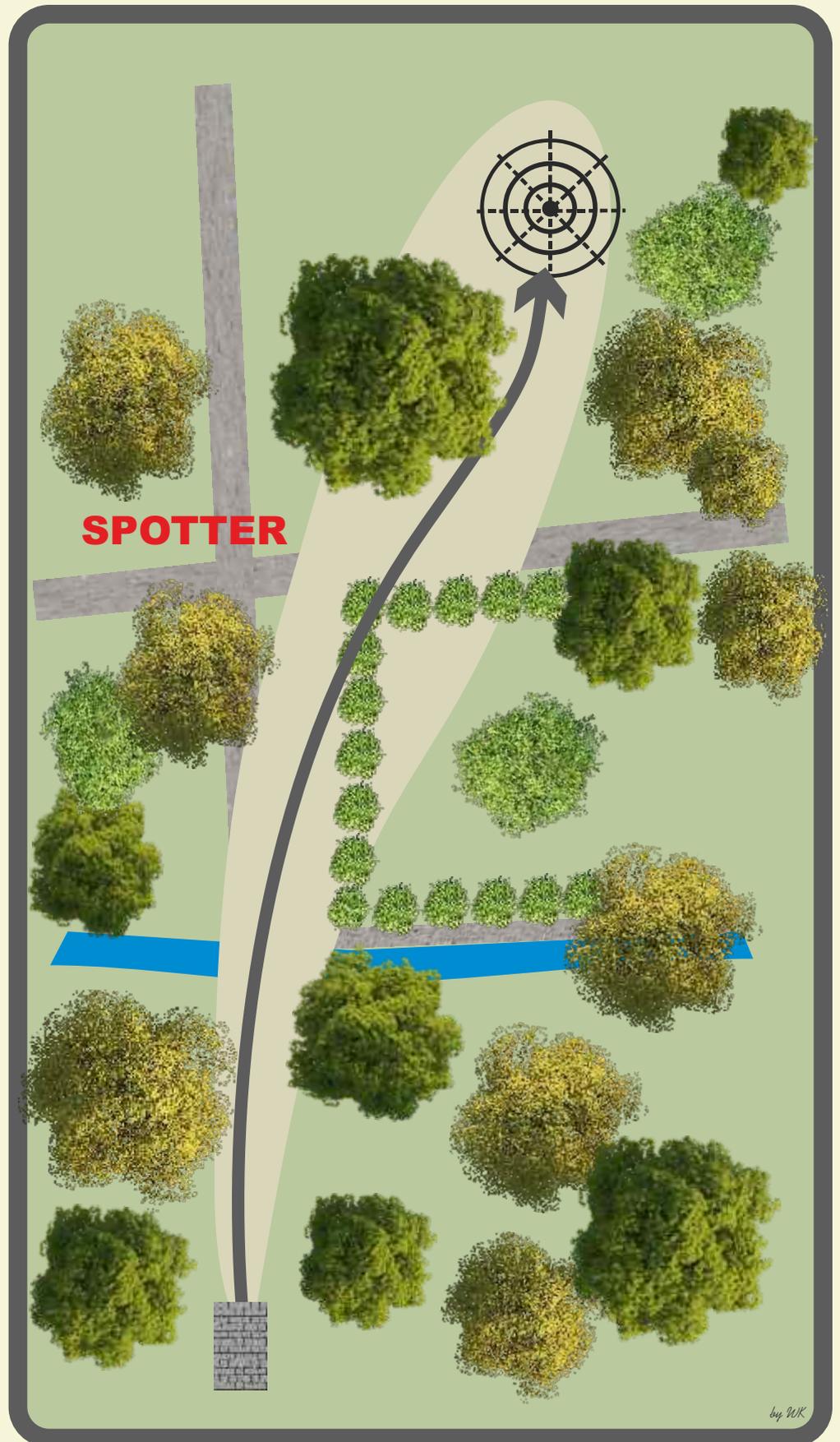


5

Par 3

96 m

**Auf Passanten
achten, **Spotter** an der
Wegkreuzung
erforderlich!
Bachlauf ist OB, sonst
keine
Einschränkungen.**



OSTPARK OPEN

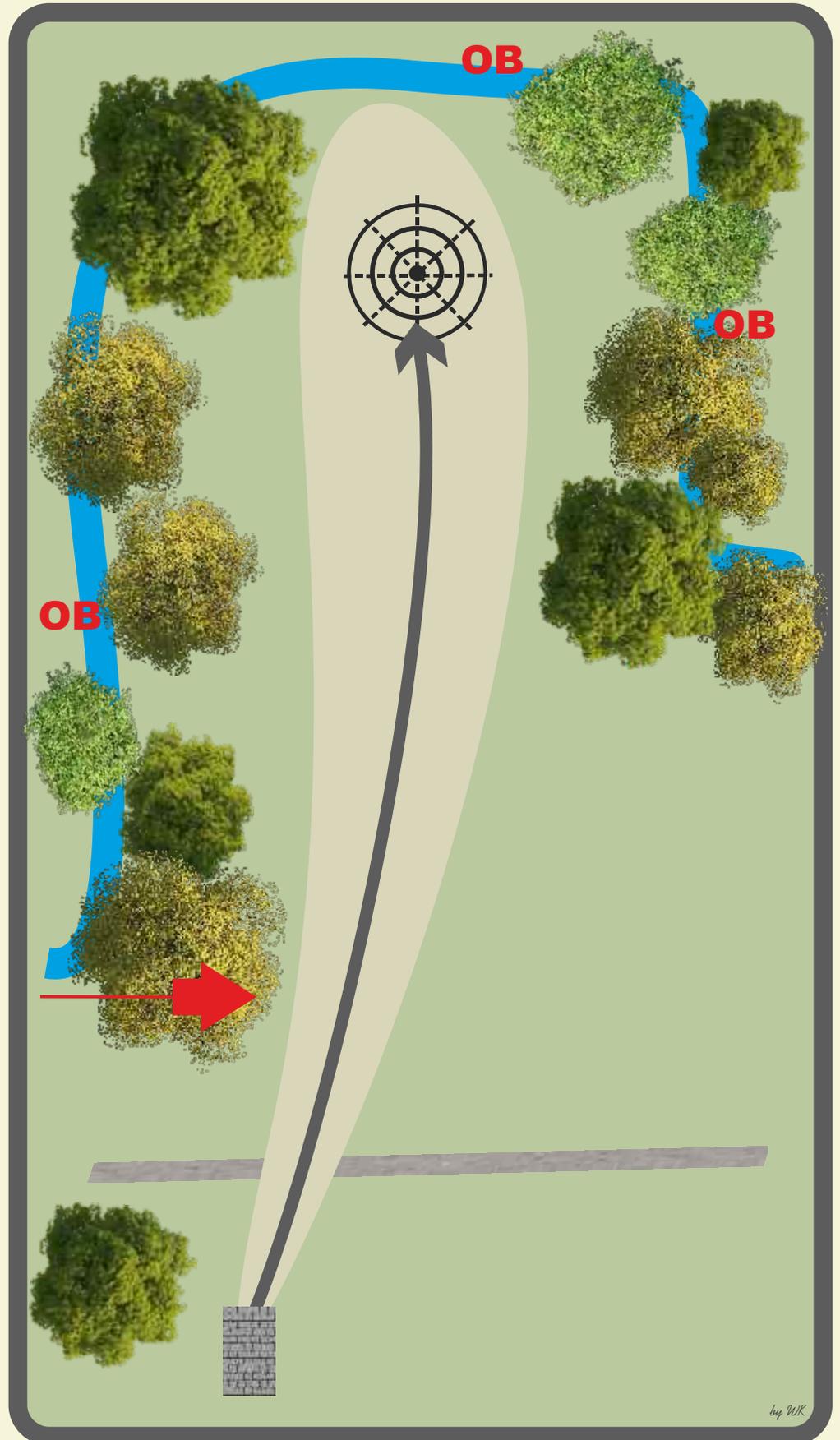


6

Par 3
85 m

**Das Mandatory muss
rechts umspielt
werden. Bei Verfehlen
wird von vorheriger
Lage mit Strafpunkt
gespielt.**

**Bachlauf und darüber
ist OB.**



OSTPARK OPEN



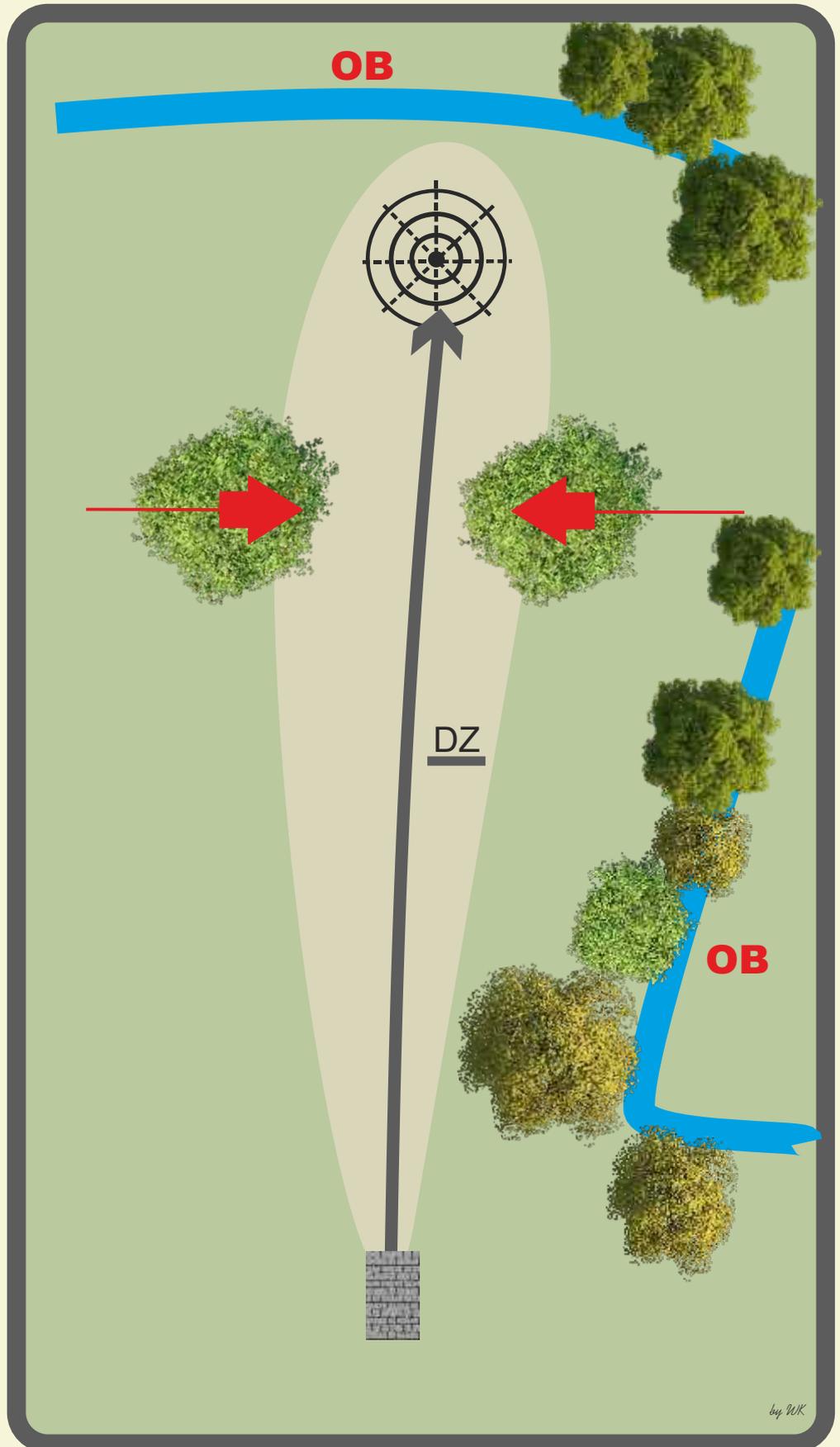
7

Par 3

78 m

Das Doppelmando ist zu durchspielen. Bei Verfehlen des Doppelmandos geht es mit einem Strafpunkt zur Dropzone.

Der Bachlauf und darüber sind OB-Zone.



OSTPARK OPEN

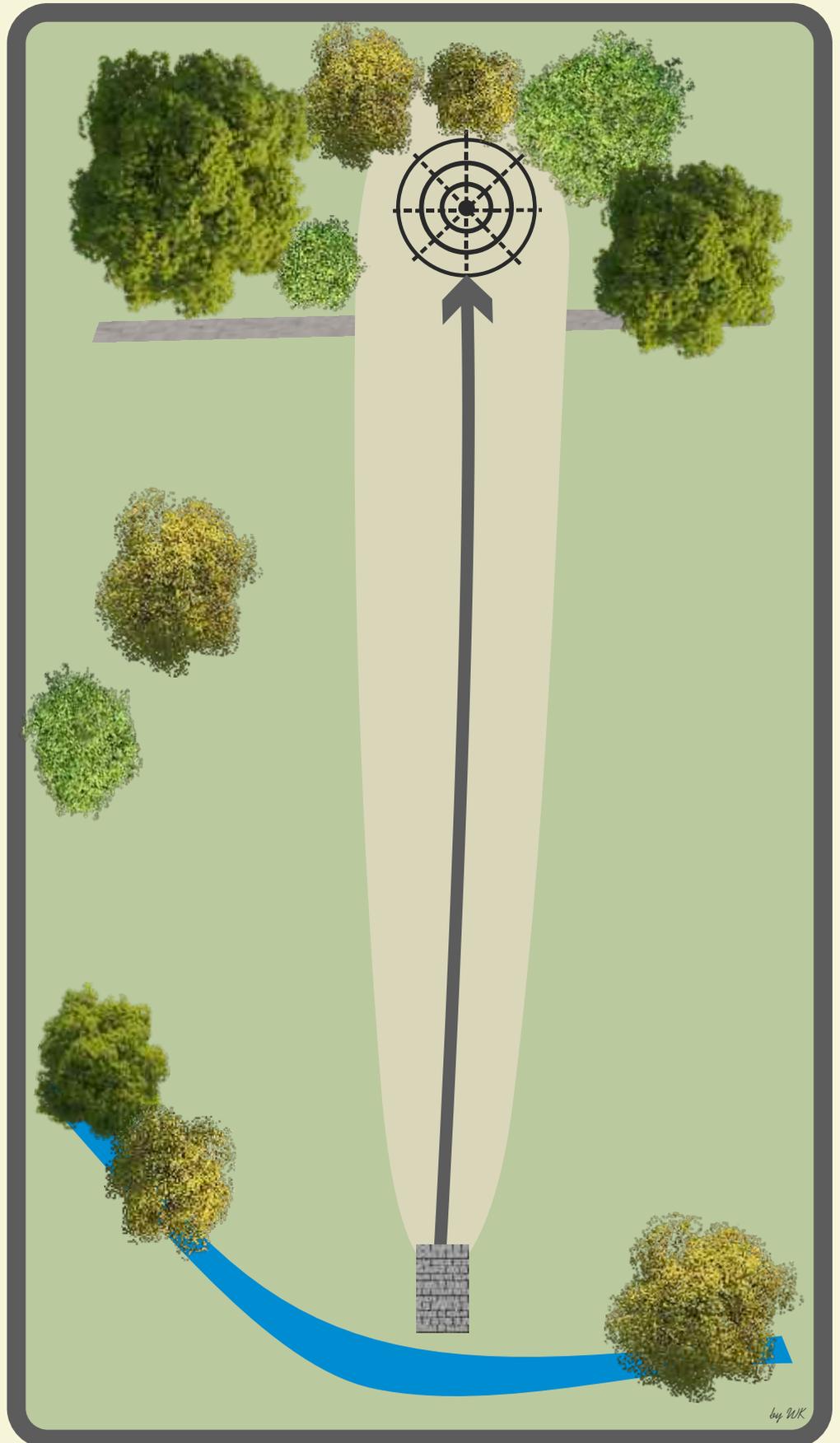


8

Par 3

85 m

Keine
Einschränkungen



O ST PARK OPEN

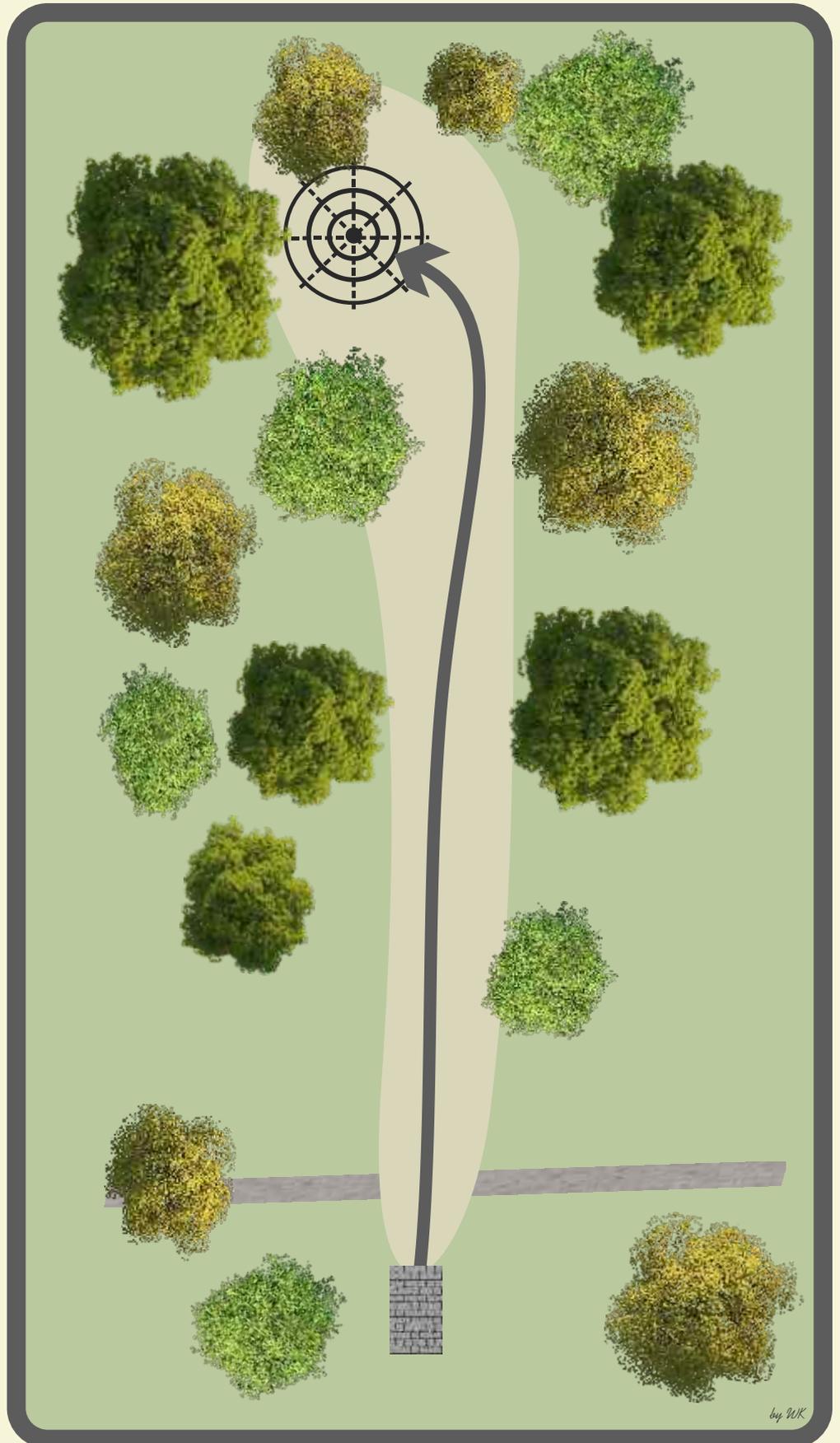


9

Par 3

92 m

**Keine
Einschränkungen**



OSTPARK OPEN

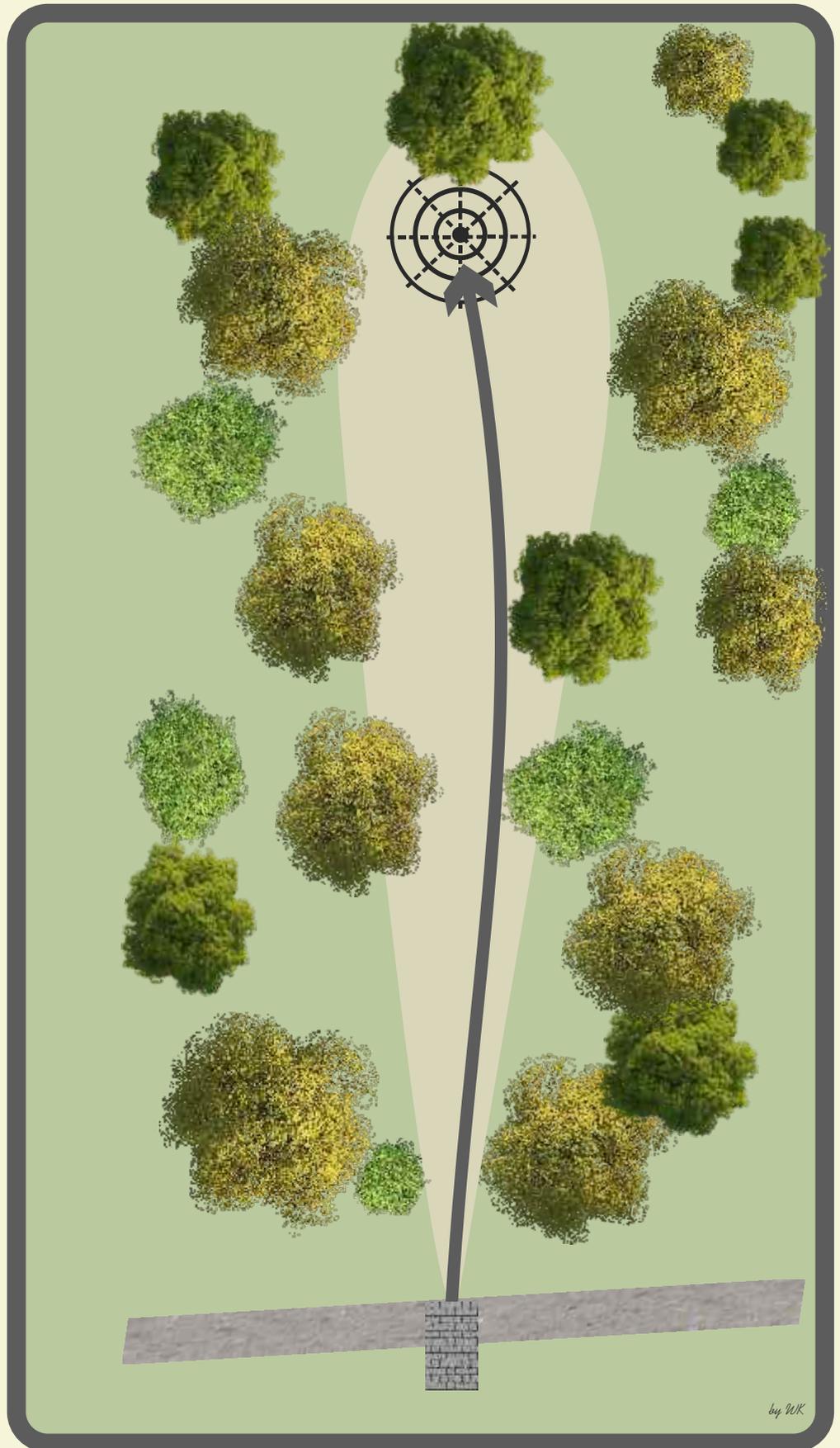


10

Par 3

87 m

**Keine
Einschränkungen**



OSTPARK OPEN



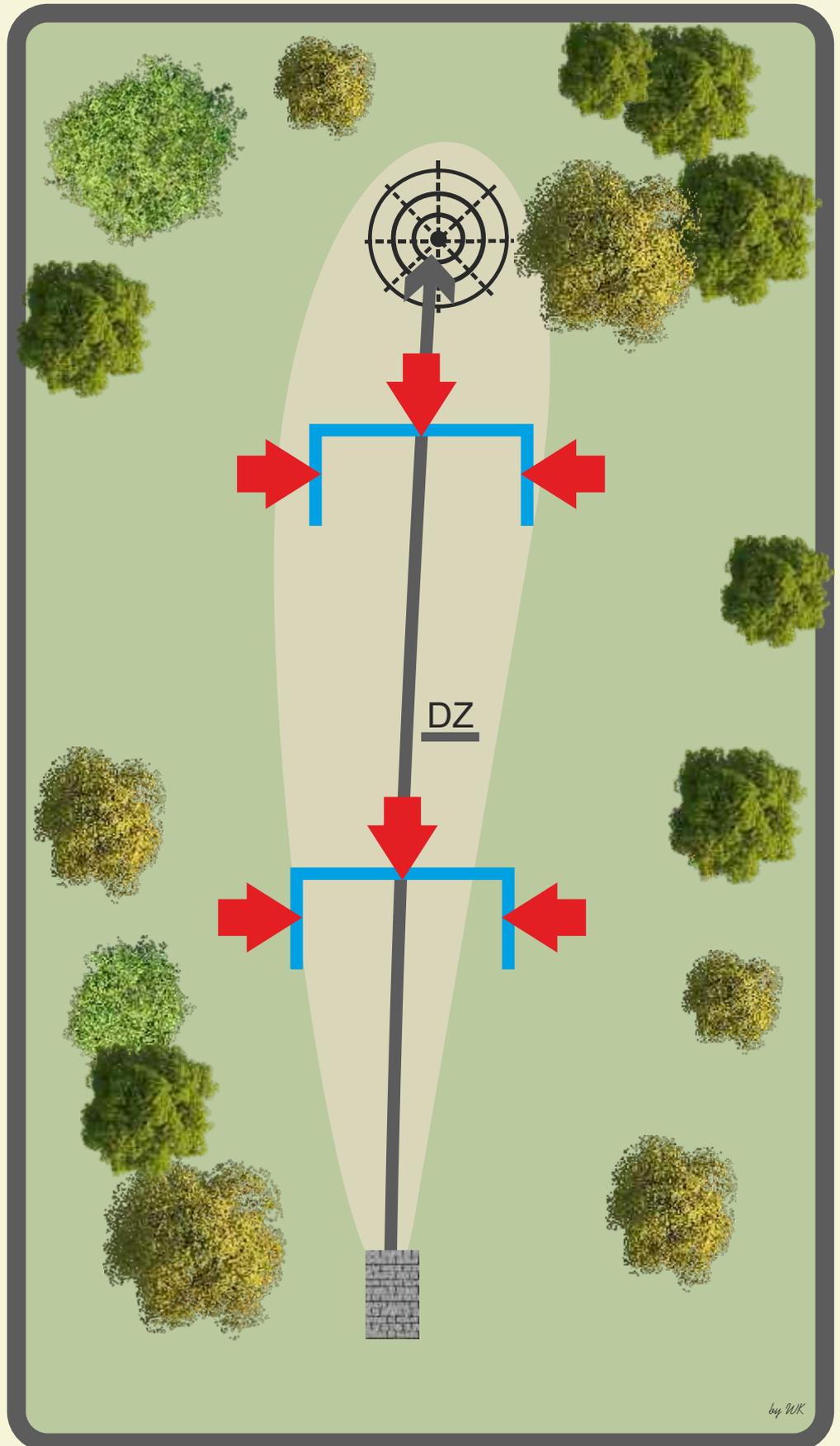
11

Par 3

72 m

Beide Triplemandos sind zu durchspielen.

**Bei Verfehlen des ersten Triplemandos = Ree-Tee mit Strafpunkt,
bei Verfehlen des zweiten Triplemandos = Dropzone mit Strafpunkt.
Weitere Verfehlungen eines TM = Wurfwiederholung ohne Strafpunkt.**



OSTPARK OPEN



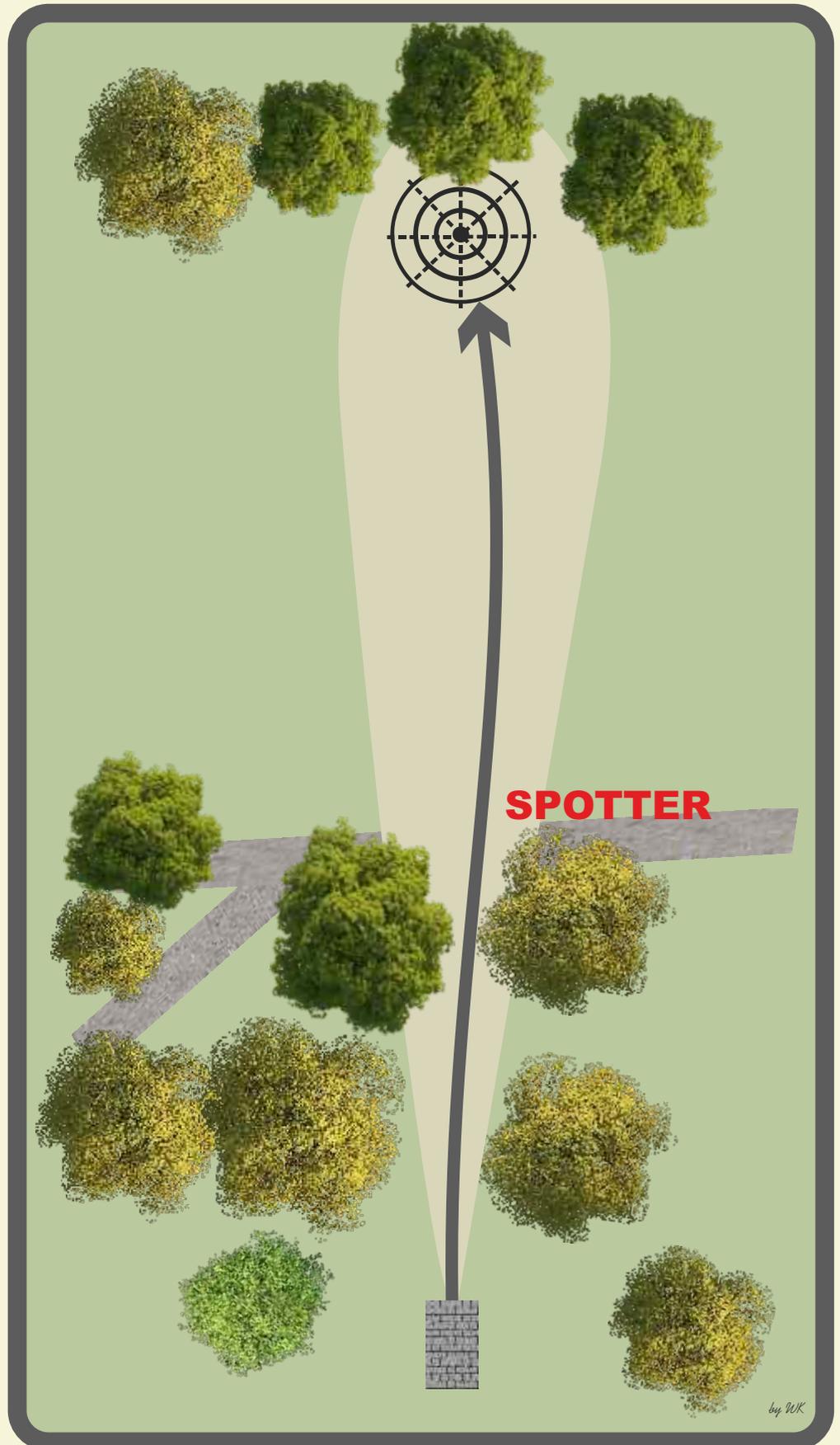
12

Par 3

95 m

Spotter am Weg
erforderlich!

**Keine
Einschränkungen**



OSTPARK OPEN



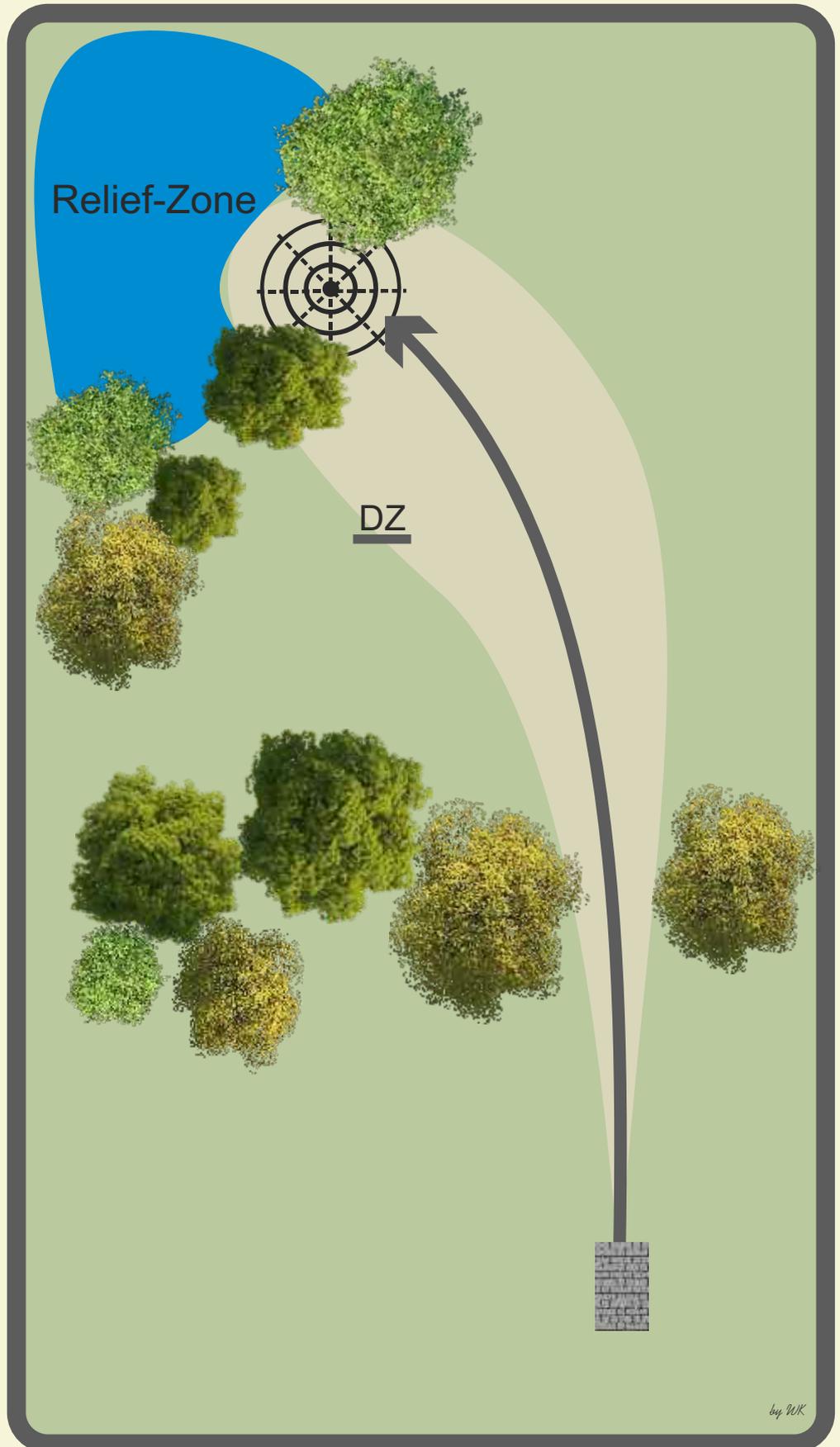
13

Par 3

76 m

Der Teich ist eine Relief-Zone.
Wer im Wasser oder schlammigen Bereich landet, kann mit einem Strafpunkt von der DZ aus weiterspielen.
Es kann aber auch aus dem Teich gespielt werden.

Keine weiteren Einschränkungen



OSTPARK OPEN



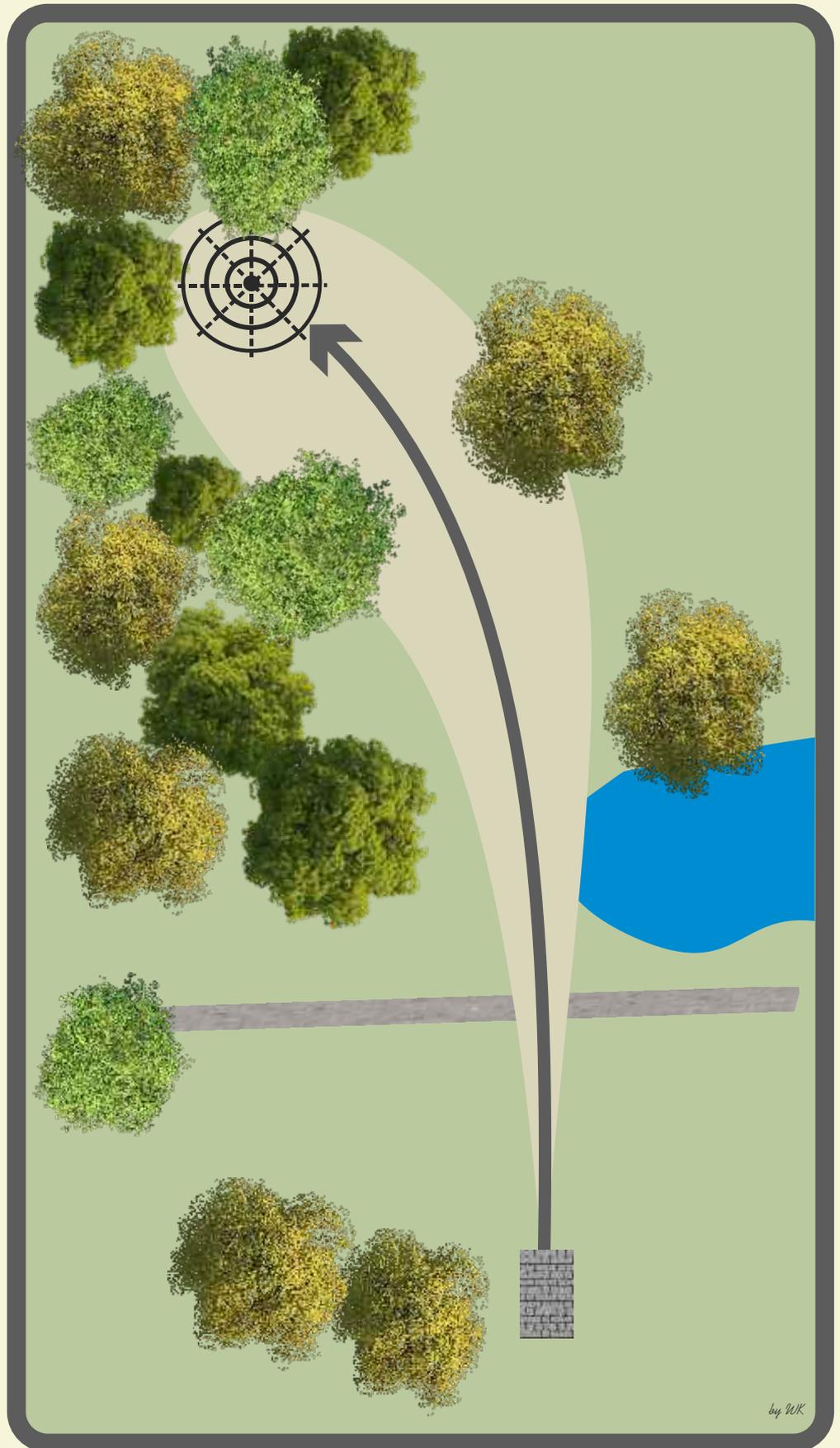
14

Par 3

112 m

Der See ist eine OB-Zone.

**Keine weiteren
Einschränkungen**



OSTPARK OPEN



15

Par 3
64 m

**Keine
Einschränkungen**

**Höhendifferenz
+ 3 Meter**



OSTPARK OPEN

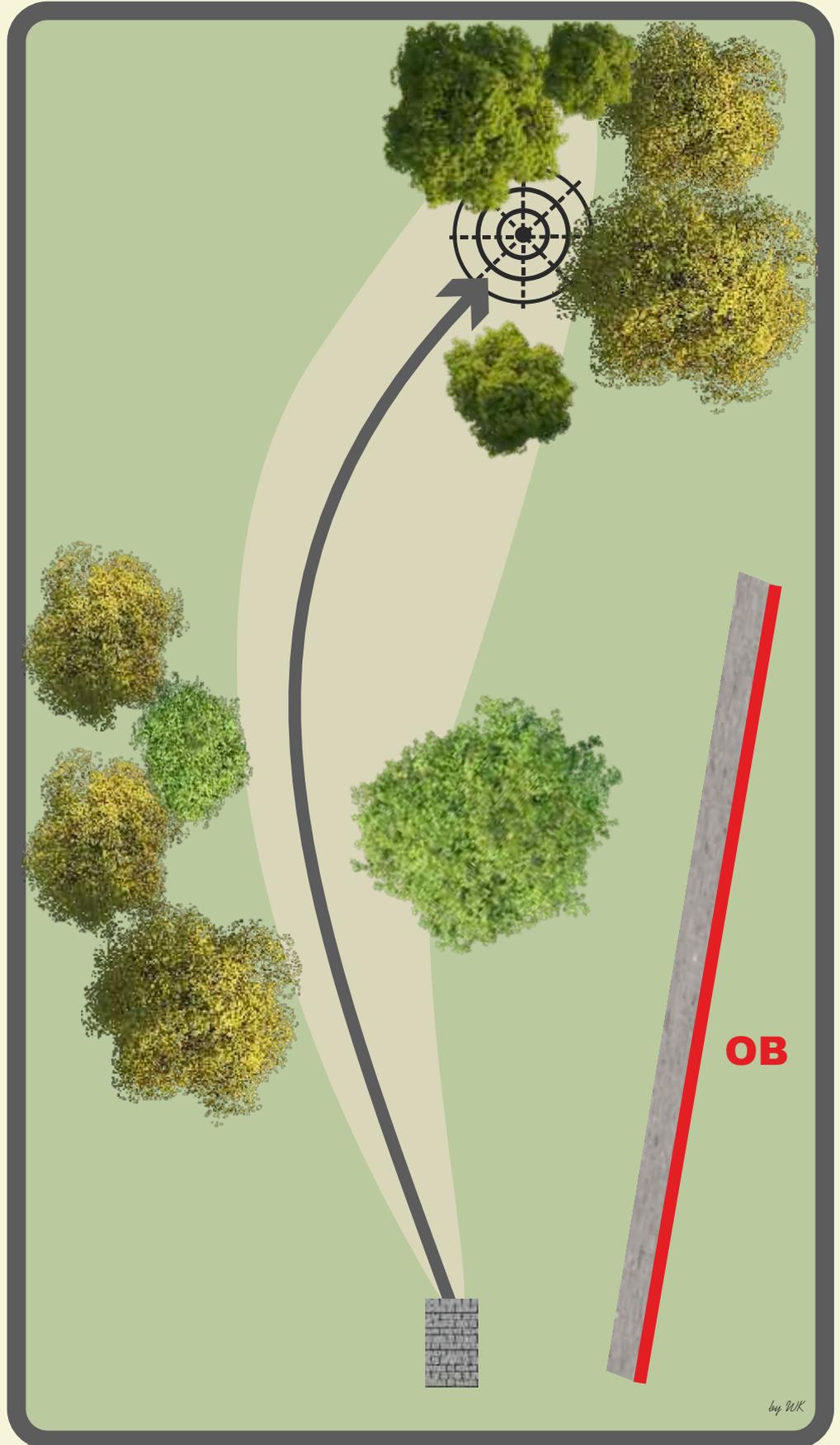


16

Par 3

85 m

**Die Spielbahn 17
ist OB**



OSTPARK OPEN

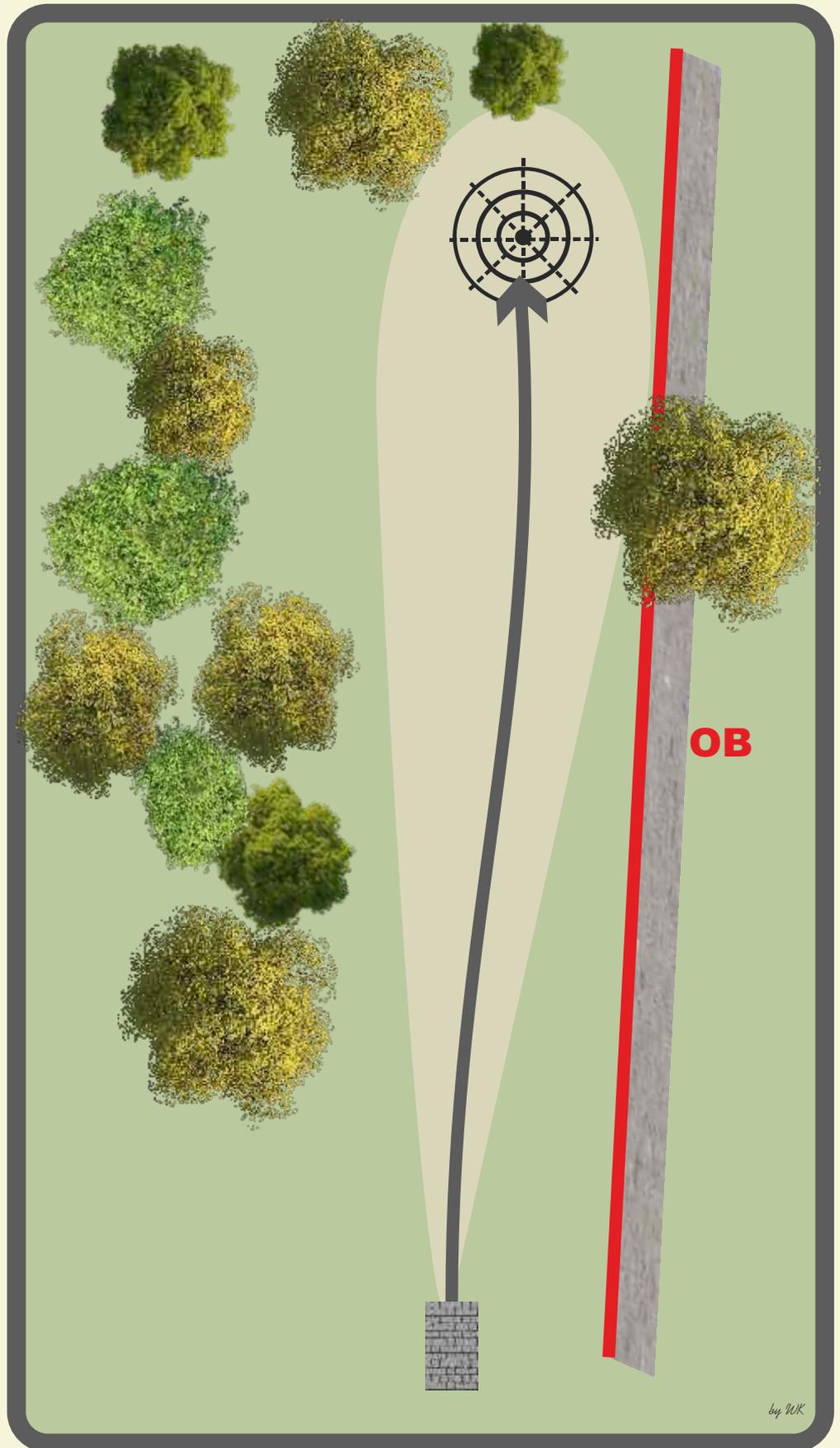


17

Par 3

90 m

Der Weg rechts und
darüber ist OB



OSTPARK OPEN

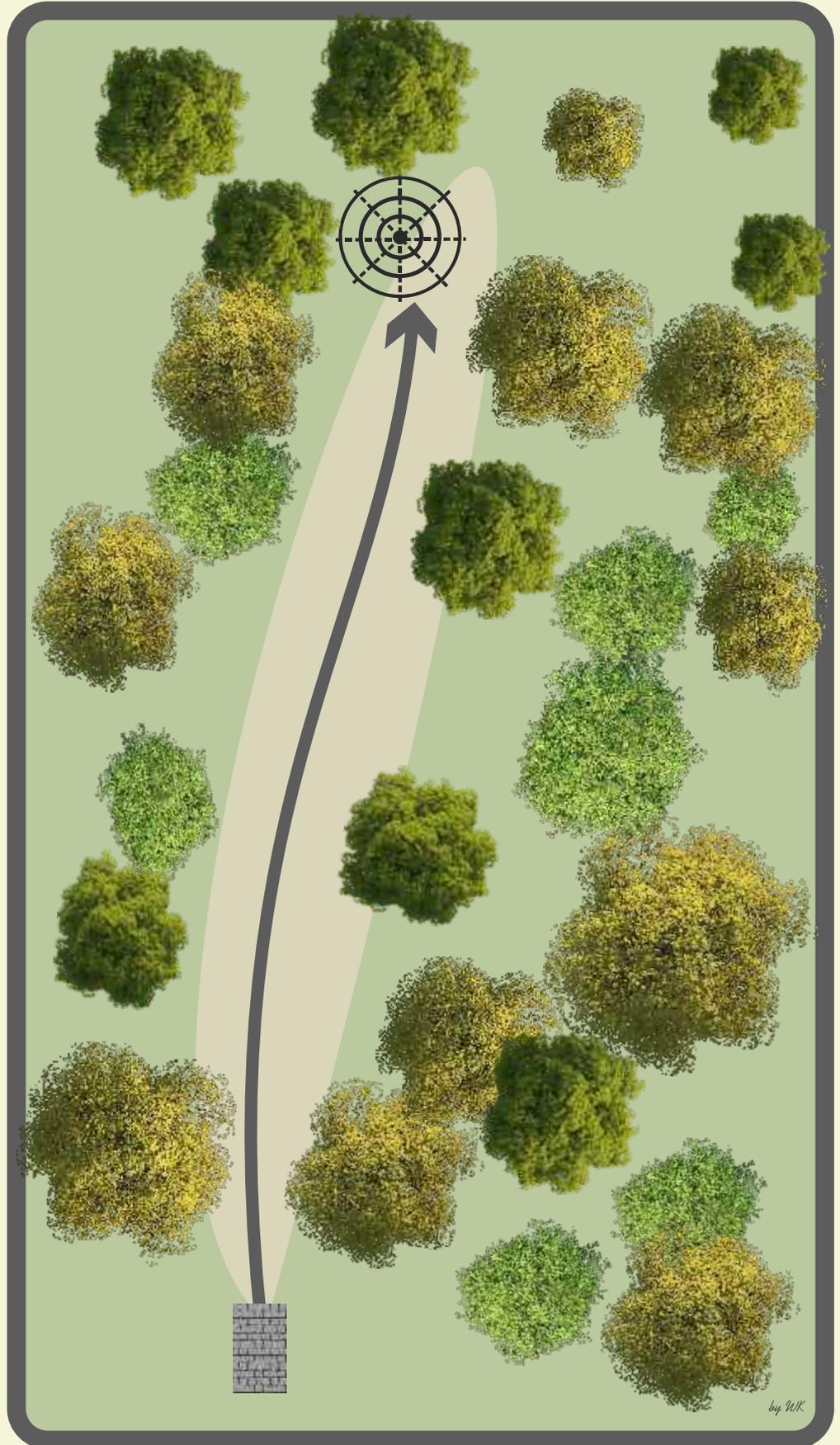


18

Par 4

128m

**Keine
Einschränkungen**



OSTPARK OPEN



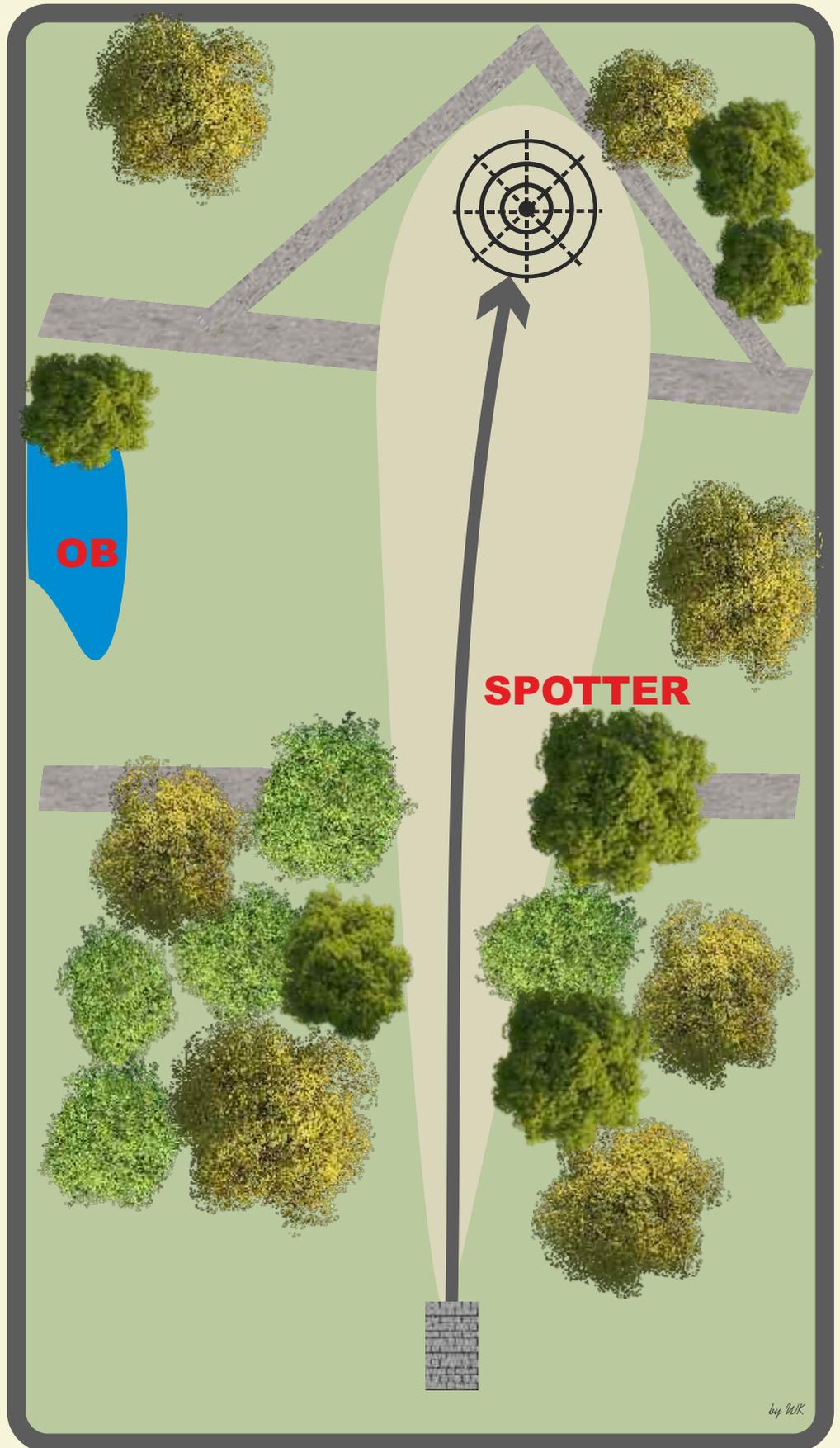
19

Par 5
208 m

Der Teich ist OB

**Auf den Spotter
achten!**

Bahn 14 beachten



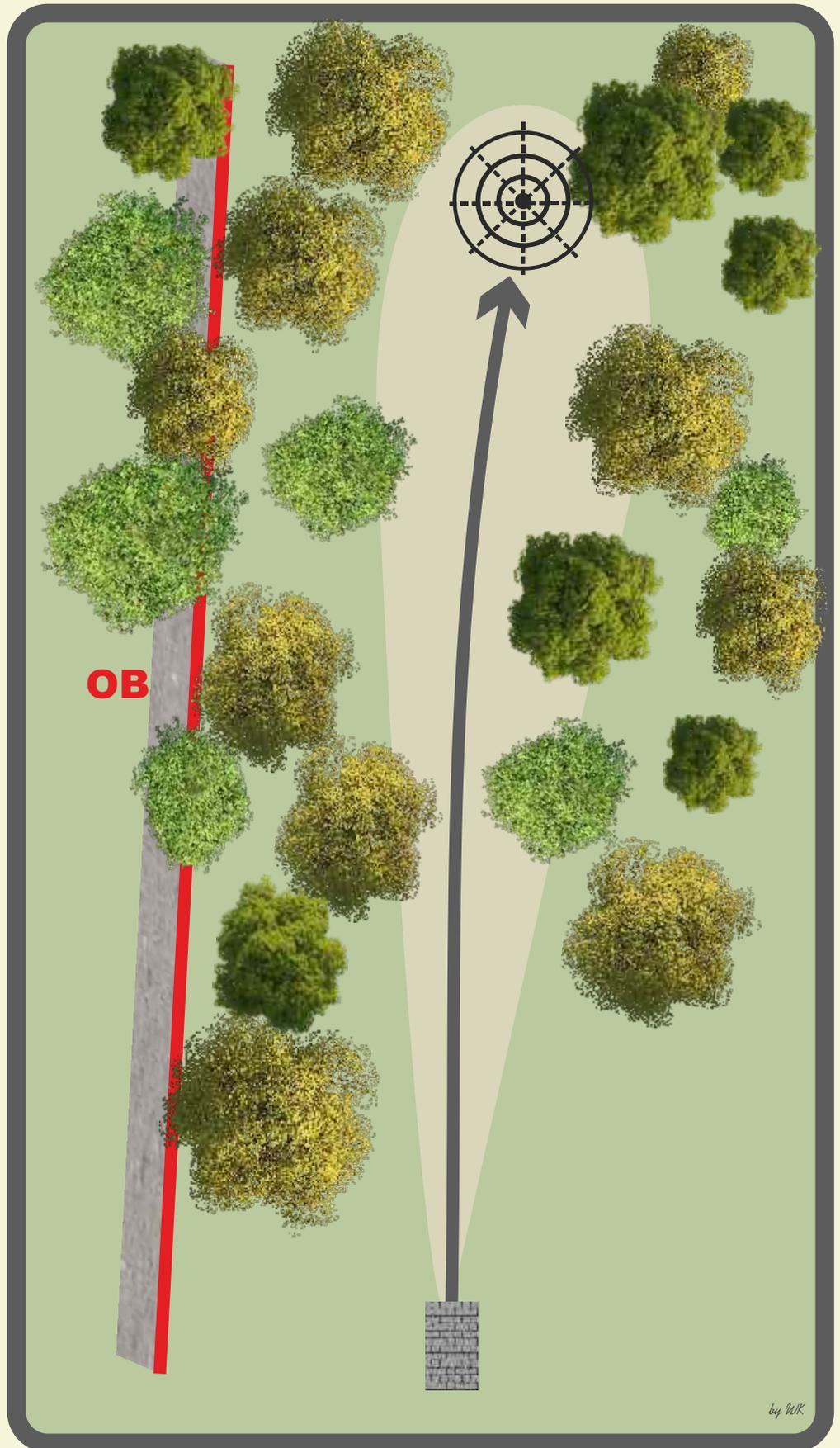
OSTPARK OPEN



20

Par 3
64 m

Der Weg links und
darüber ist OB



OSTPARK OPEN



21

Par 5

218 m

**Ab dem Ende des Waldes ist die Spielbahn durch eine Hazard-Zone eingeschränkt. Kommt eine Scheibe in der Hazard-Zone zur Ruhe, wird von dieser Lage mit Strafpunkt weitergespielt. Das Mandatory ist links zum umspielen. Bei Verfehlen = DZ mit Strafpunkt.
Höhendifferenz - 4 m**

