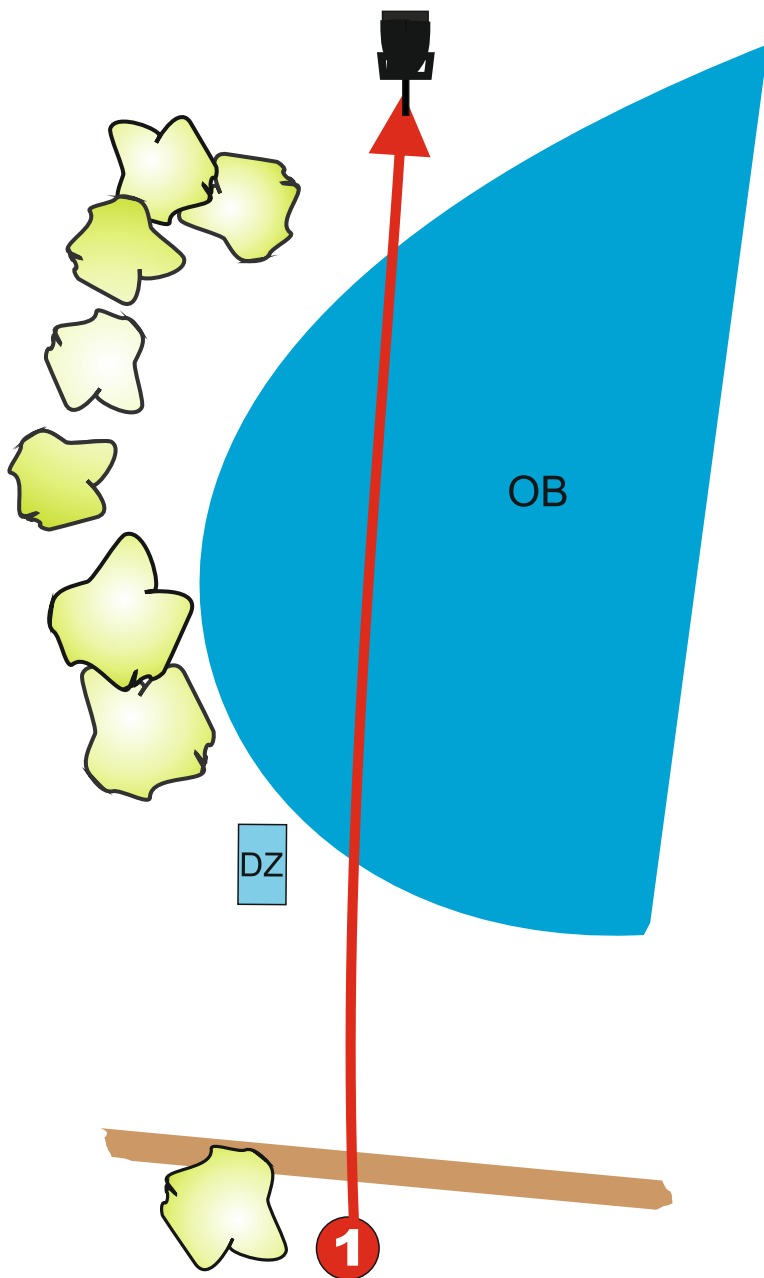


WALDSCHWIMMBAD OPEN



1

119 m

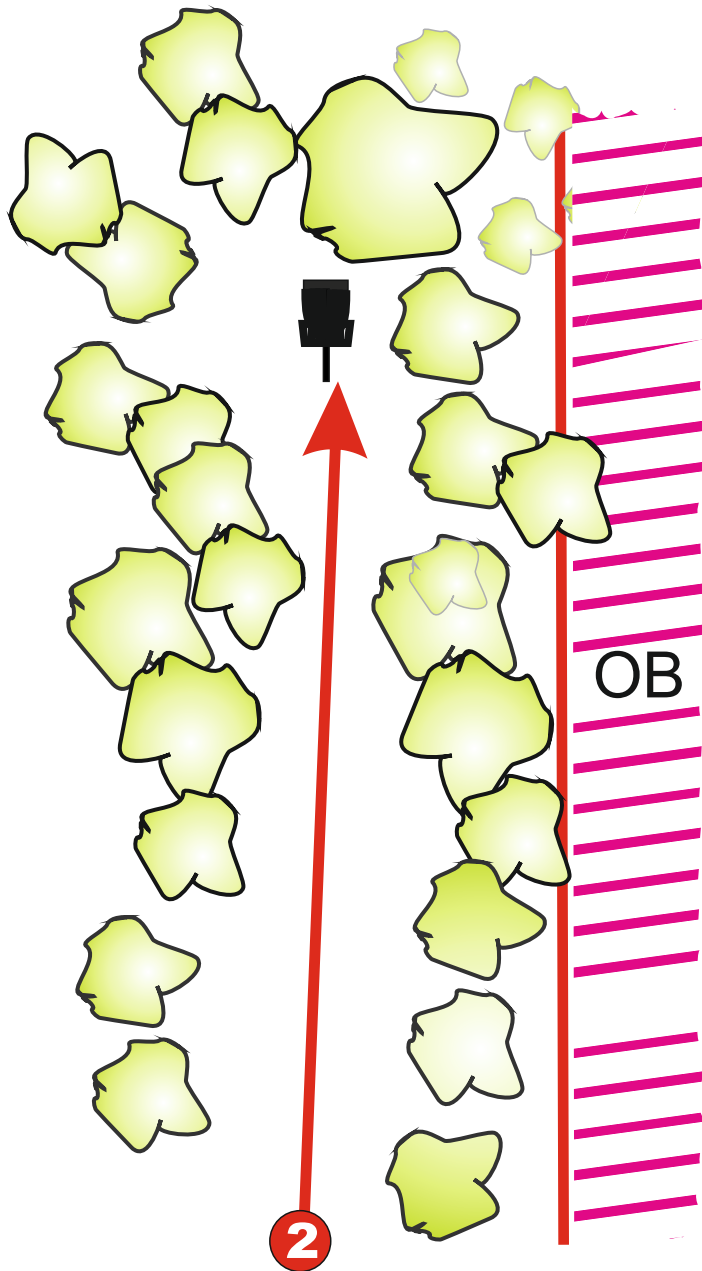
Par 3

Kommt die Scheibe im OB (Wasser) zur Ruhe, kann optional von der Drop Zone weitergespielt werden. Sonst normale OB-Regel.

Bahn 3 beachten!



WALDSCHWIMMBAD OPEN



2

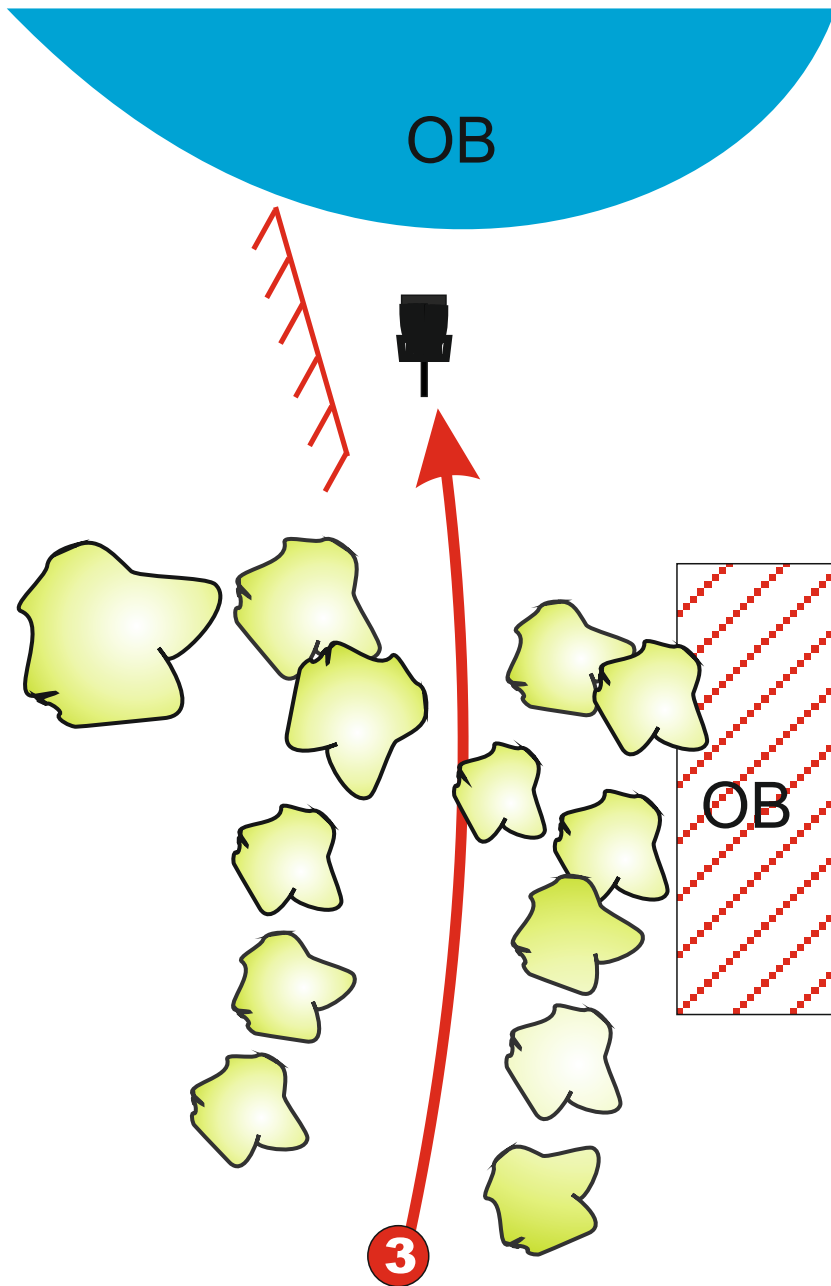
128 m

Par 4

Auf der rechten Seite ist die Spielbahn durch einen Zaun begrenzt.
Bahn 3 beachten!



WALDSCHWIMMBAD OPEN



3

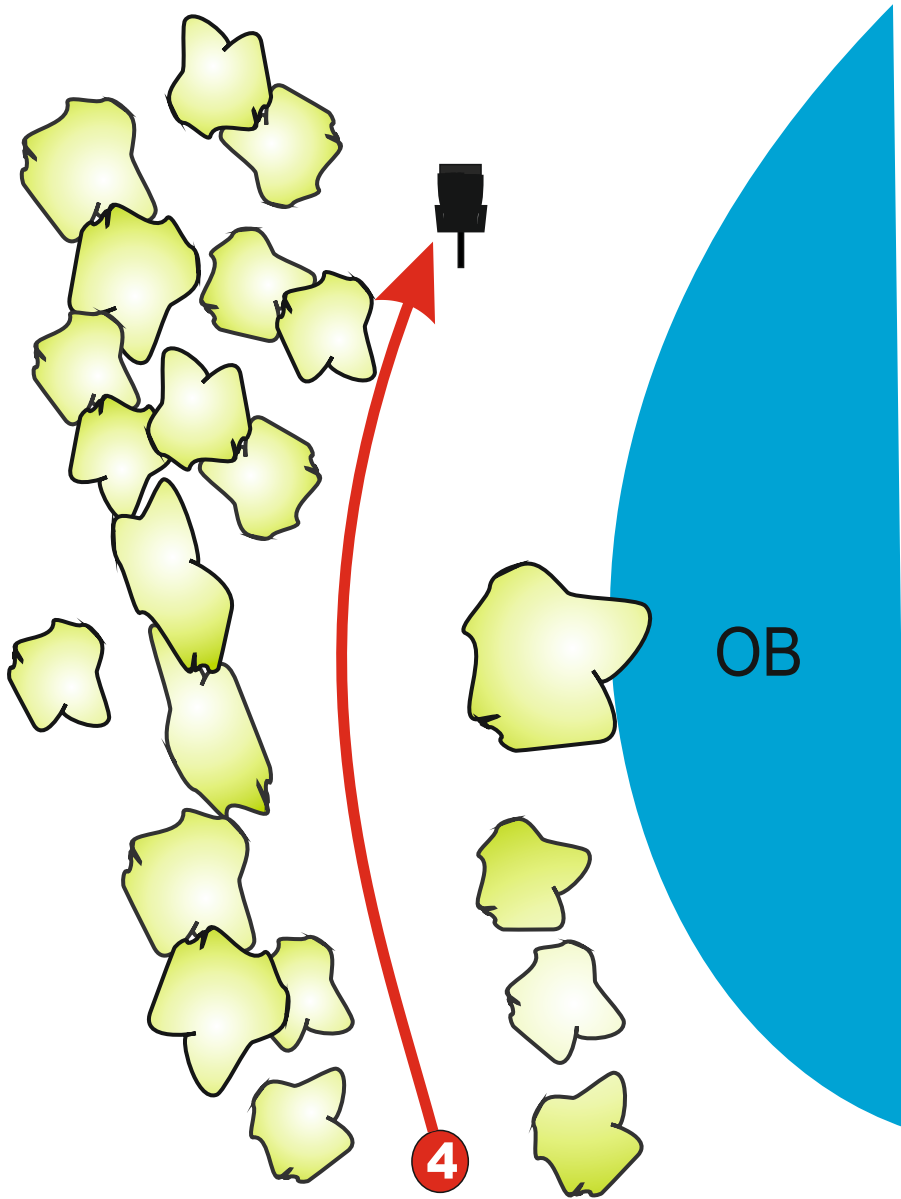
58 m
Par 3

Die Dachflächen der Gebäude rechts sind OB.
Die Scheiben können erst nach der Runde
geholt werden!

Bahn 1 beachten!



WALDSCHWIMMBAD OPEN



4

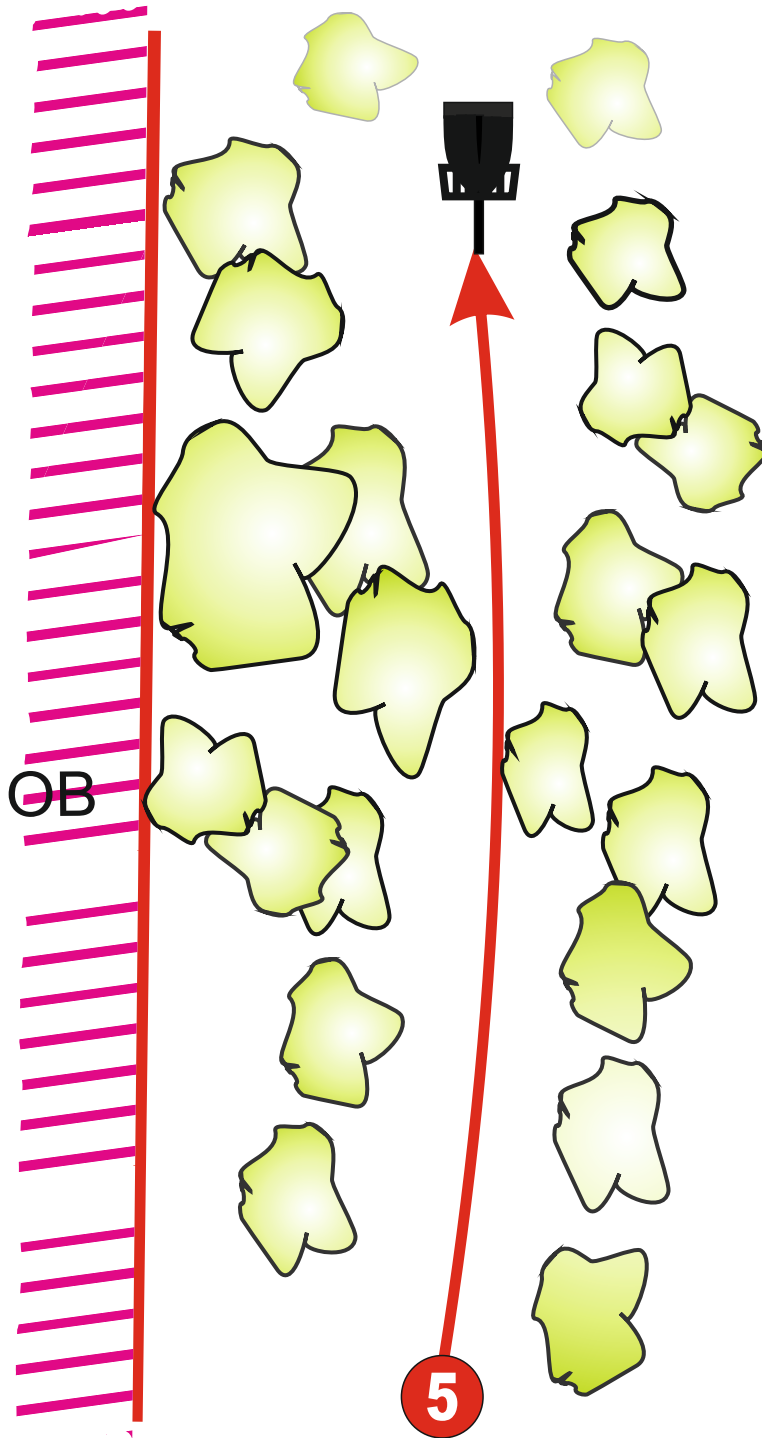
94 m

Par 3

Keine Einschränkungen



WALDSCHWIMMBAD OPEN



5

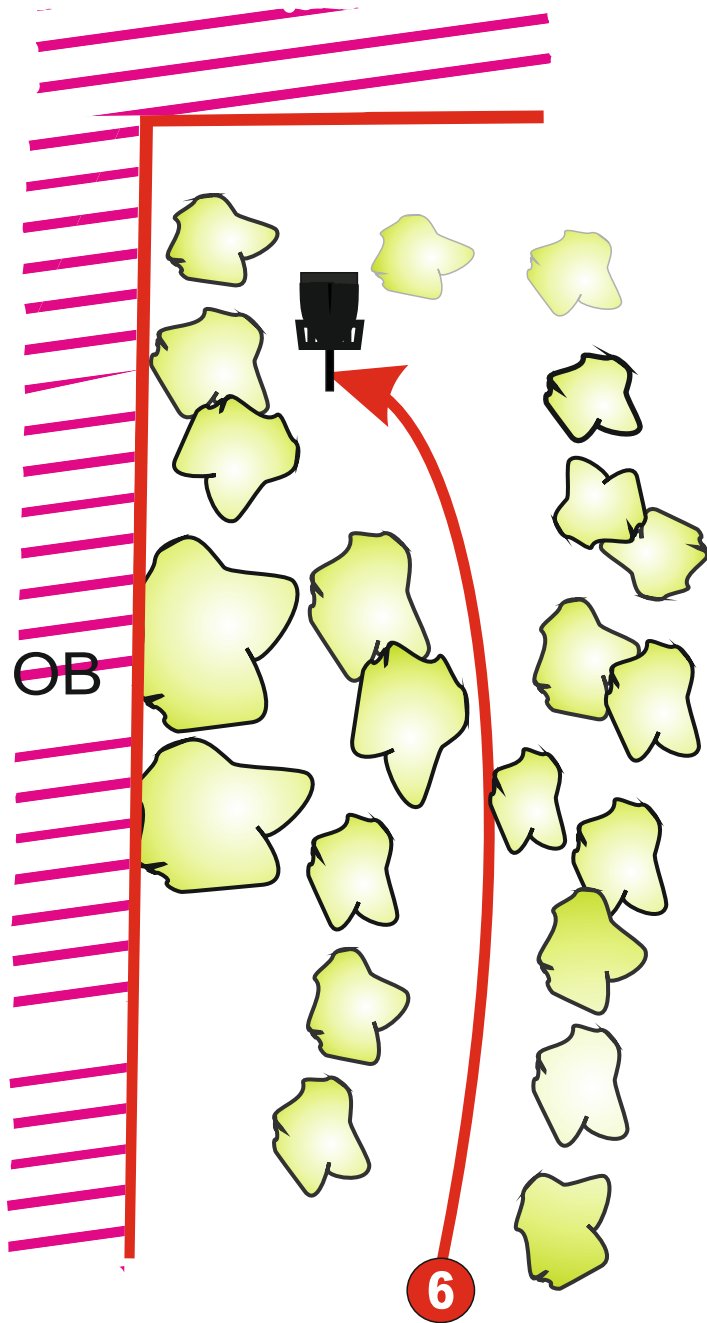
74 m

Par 3

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



WALDSCHWIMMBAD OPEN



6

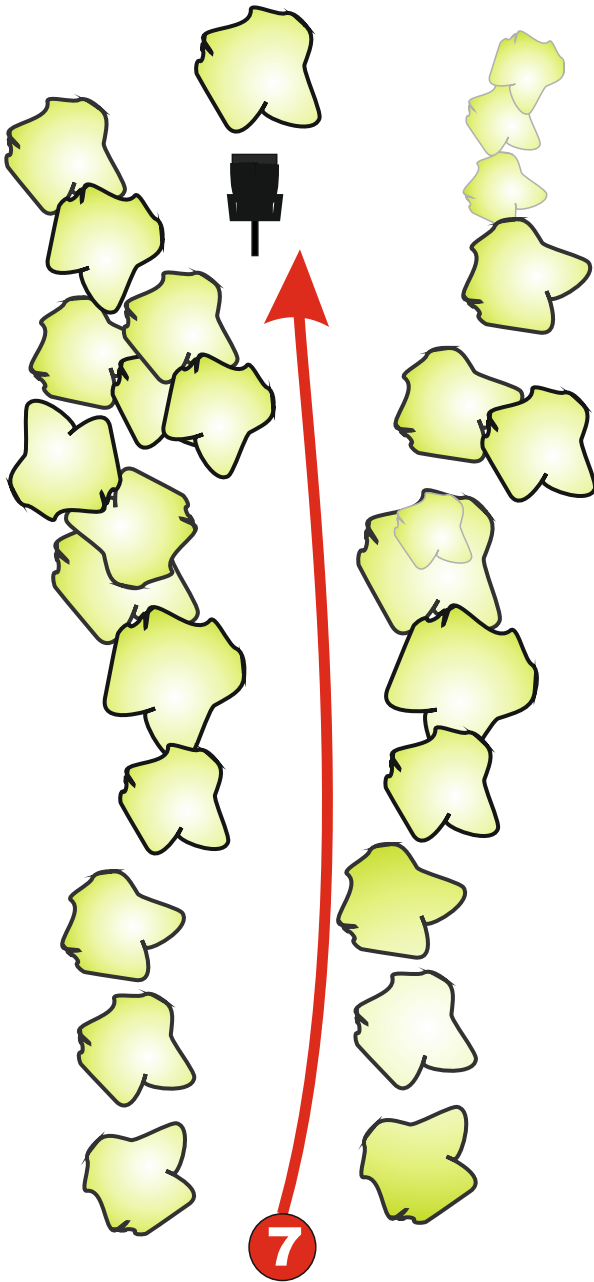
78 m

Par 3

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



WALDSCHWIMMBAD OPEN



7

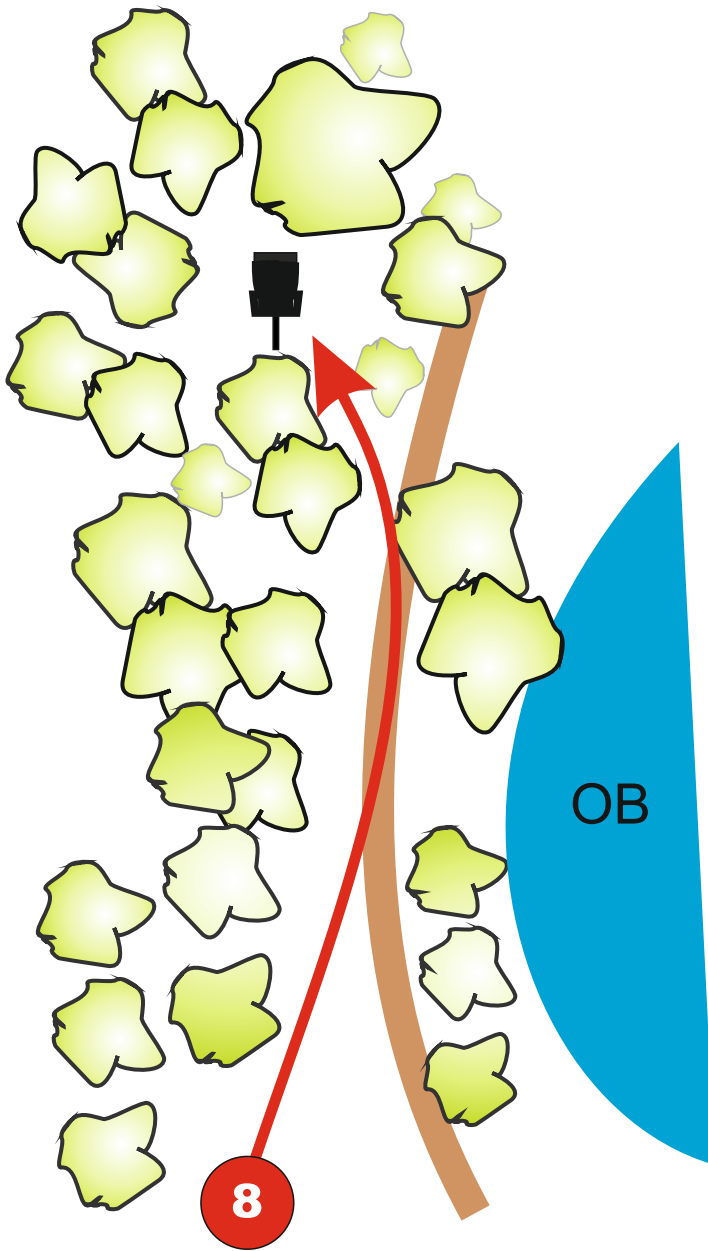
64 m

Par 3

Keine Einschränkungen



WALDSCHWIMMBAD OPEN



8

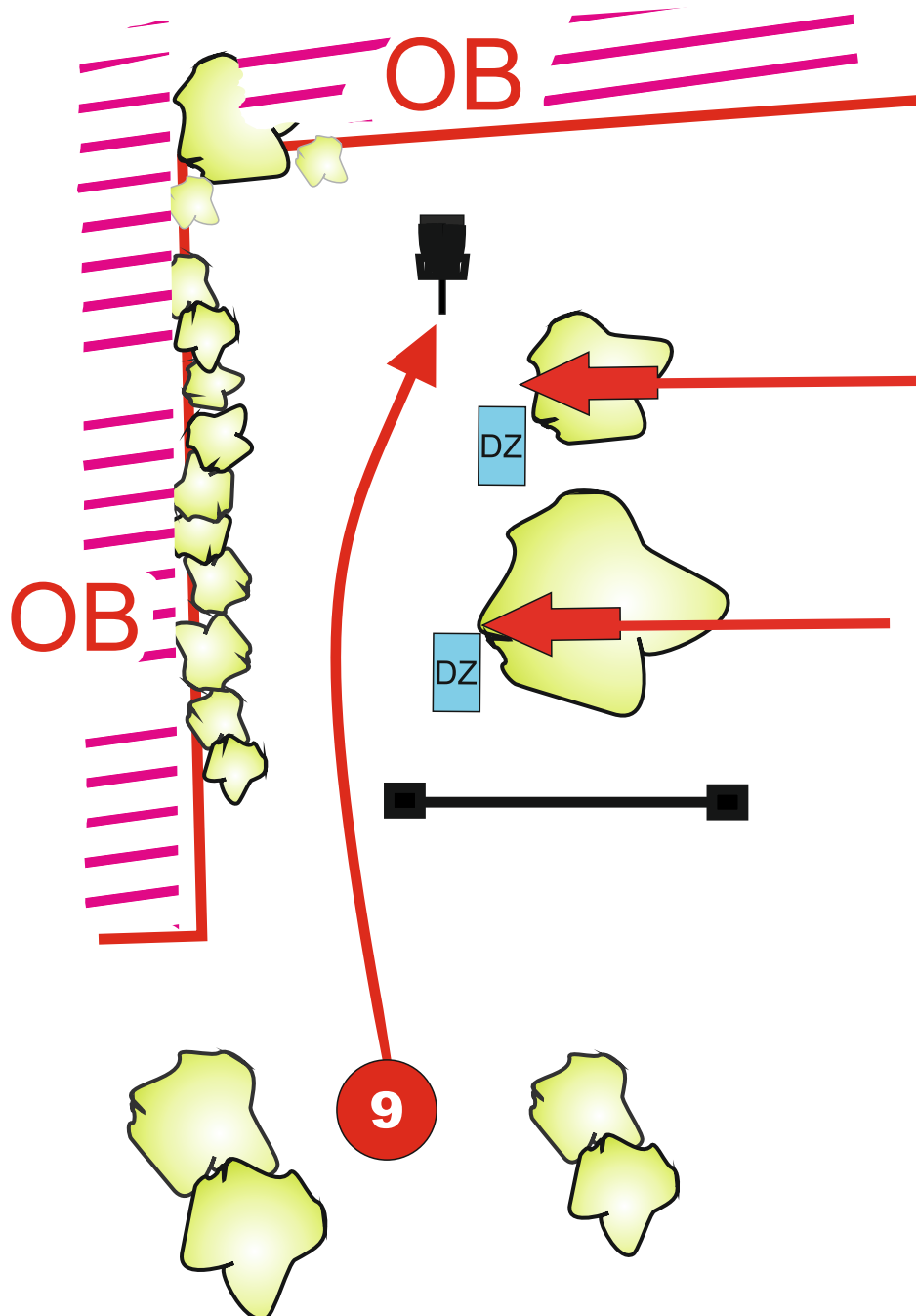
95 m

Par 3

Keine Einschränkungen



WALDSCHWIMMBAD OPEN



9

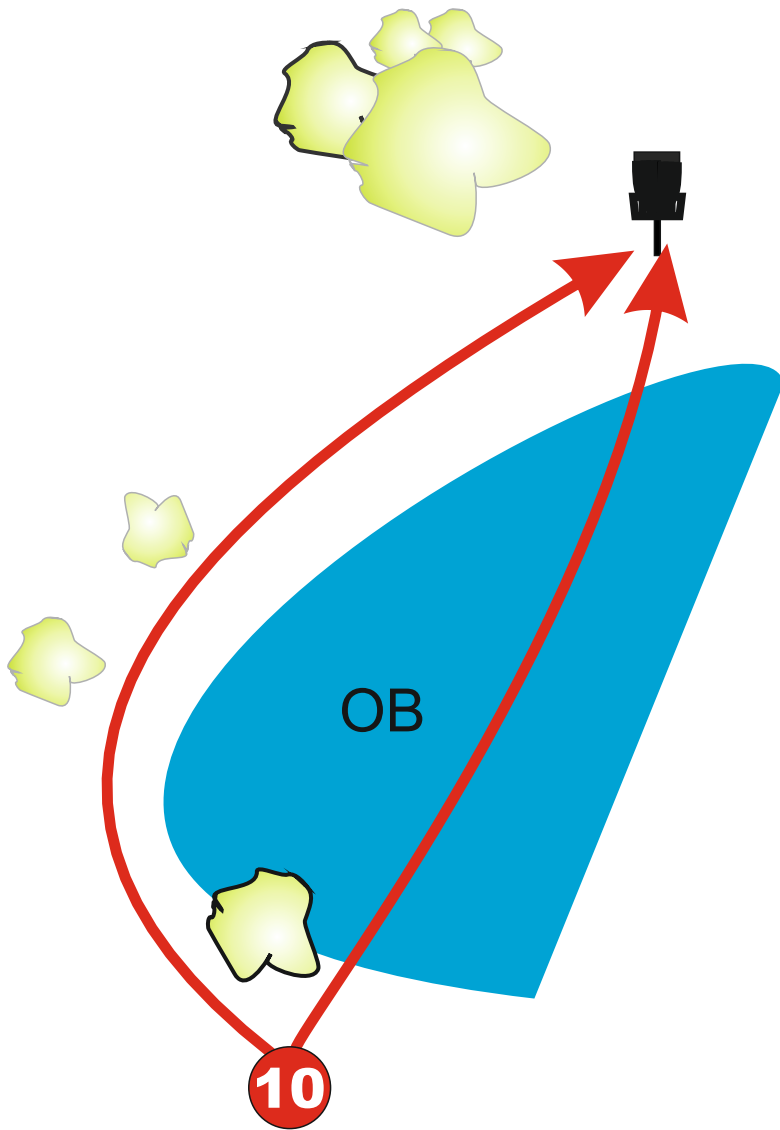
86 m

Par 3

Verpflichtende Wurfbahn nach 804.01
Die gesperrten Räume werden durch auf dem Boden gespannte Schnüre festgelegt. Er erstreckt sich unendlich nach rechts und oben. Dringt die Scheibe in den gesperrten Raum ein = Dropzone mit Strafpunkt



WALDSCHWIMMBAD OPEN



10

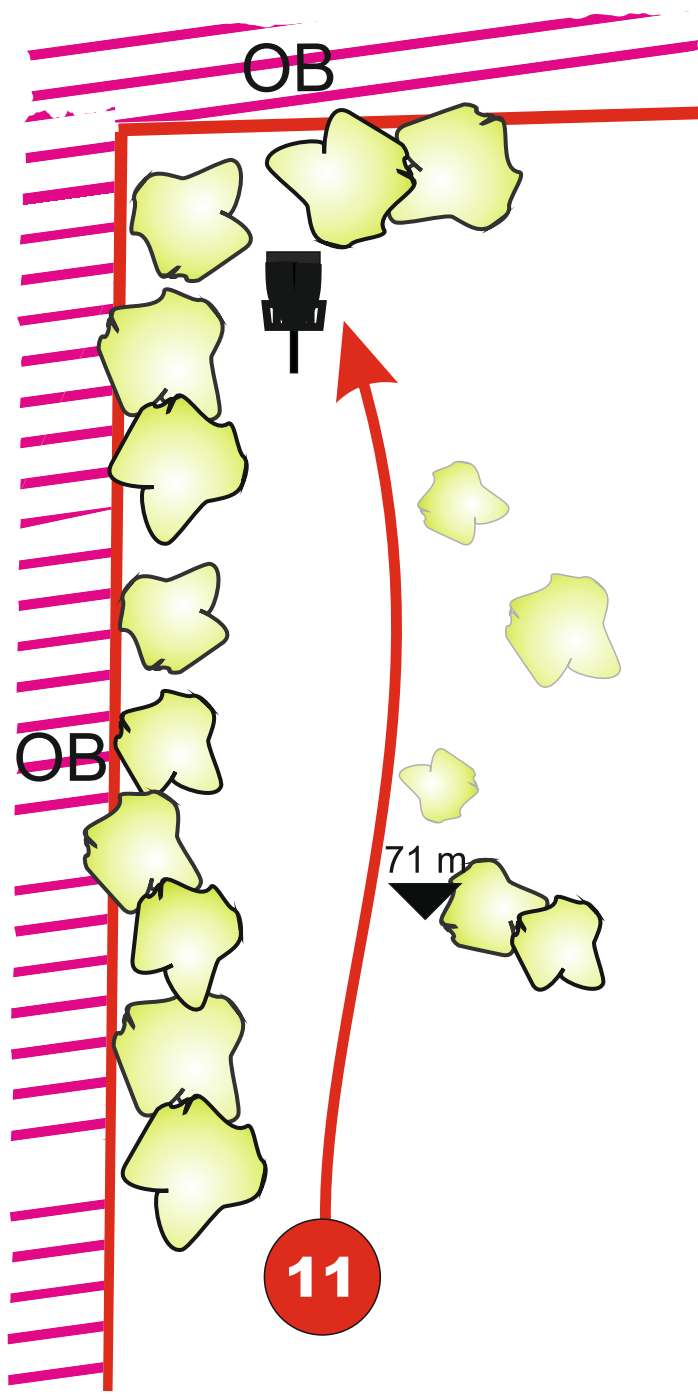
115 m

Par 3

Das Wasser ist OB, sonst keine Einschränkungen.



WALDSCHWIMMBAD OPEN



11

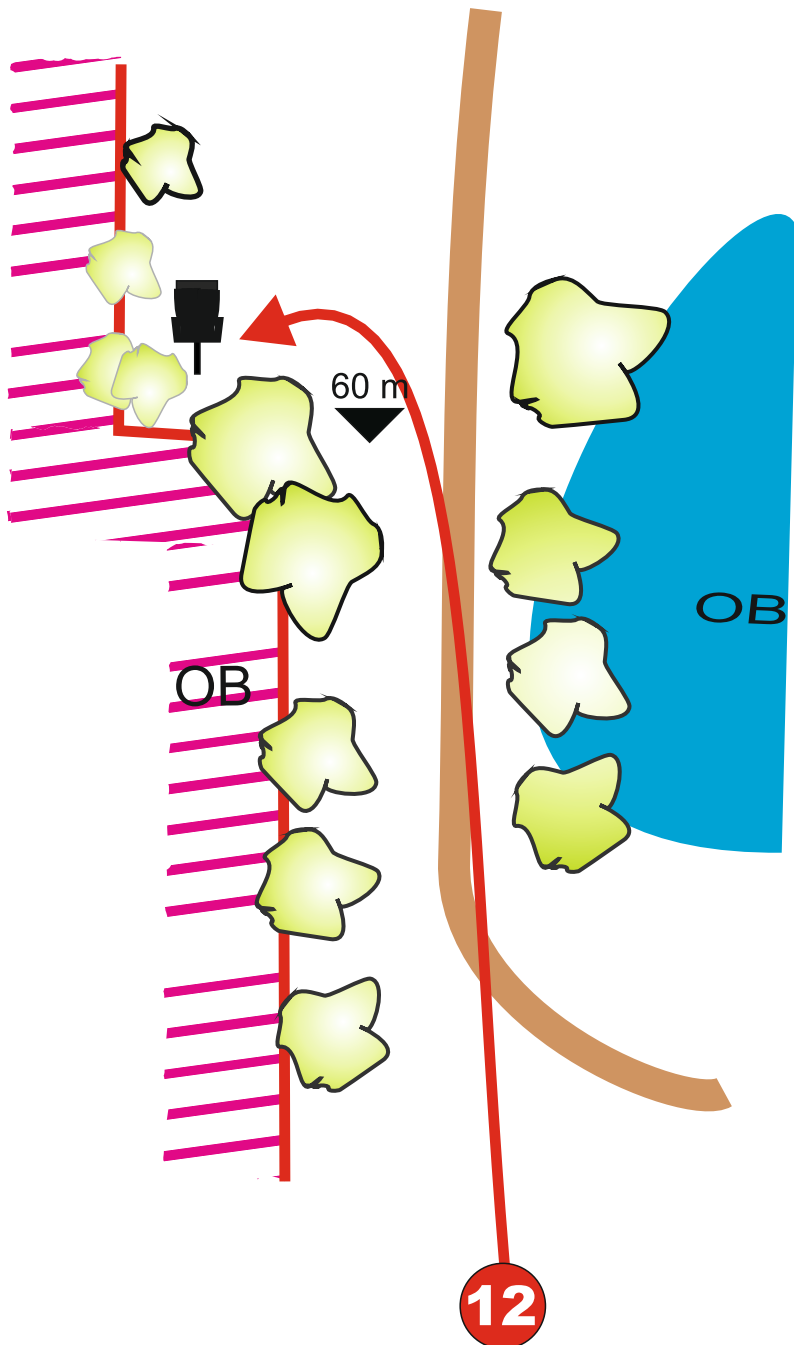
148 m

Par 4

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



WALDSCHWIMMBAD OPEN



12

68 m

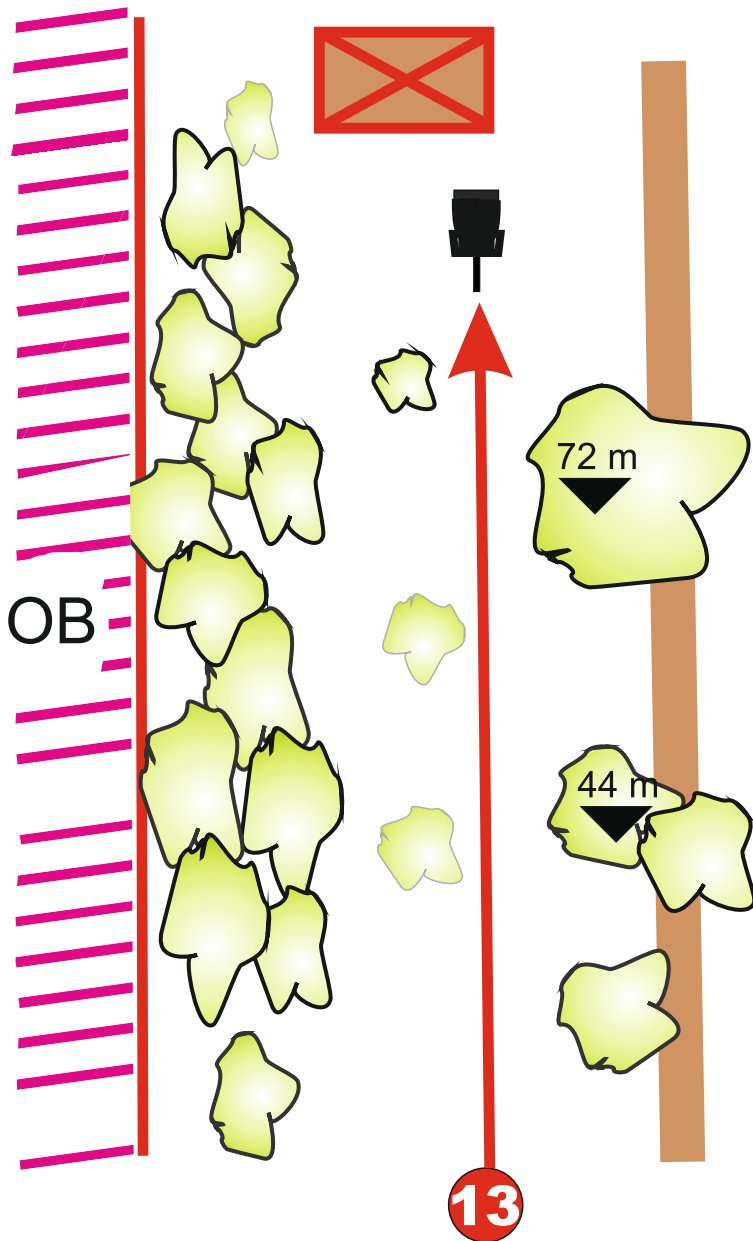
Par 3

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

Spotter am Eck des Zauns erforderlich!



WALDSCHWIMMBAD OPEN



13

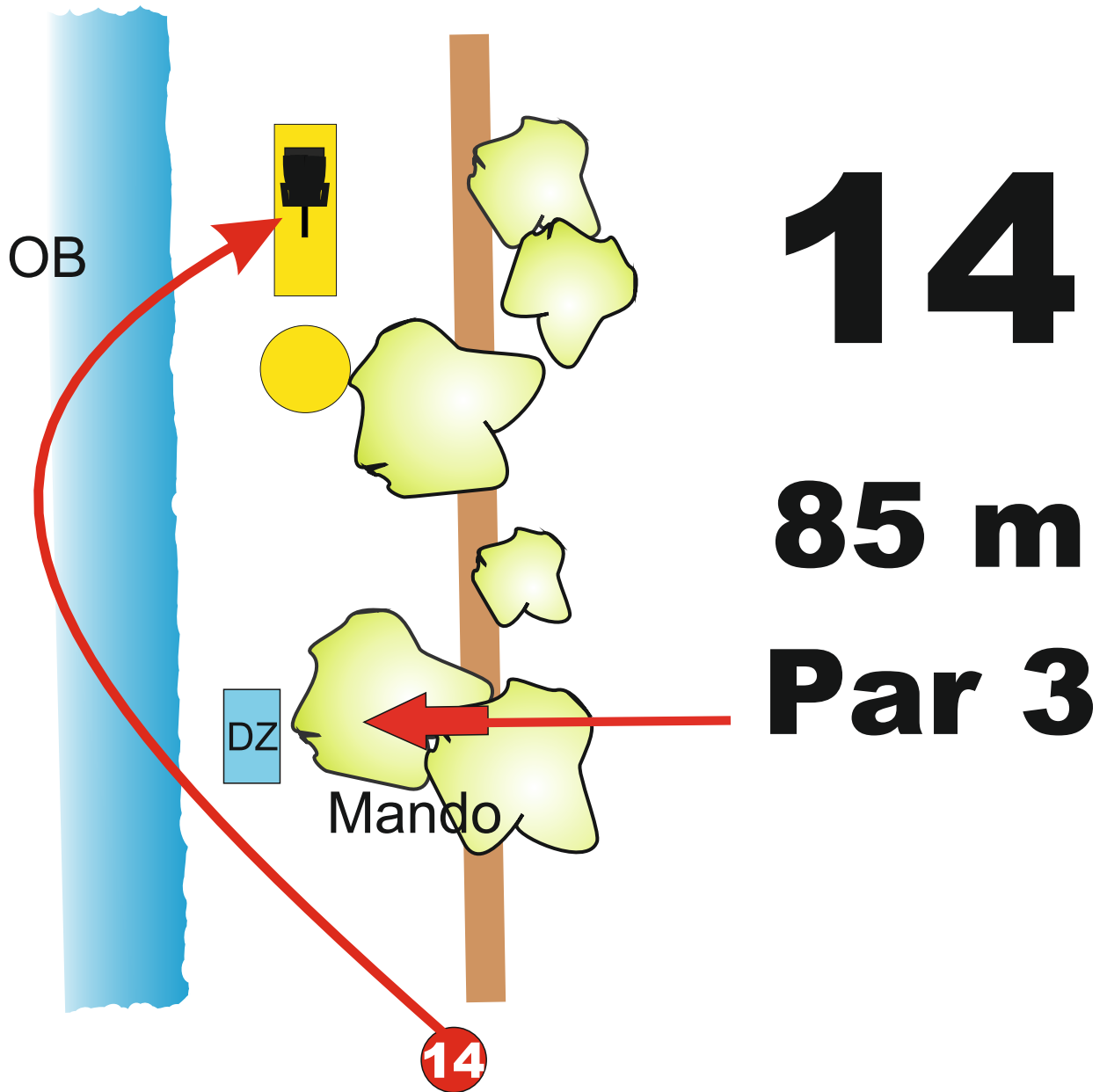
102 m

Par 3

Die Spielbahn ist links durch einen Zaun begrenzt.



WALDSCHWIMMBAD OPEN



Verpflichtende Wurfbahn nach 804.01
Der gesperrte Raum wird durch die auf dem Boden gespannte Schnur festgelegt. Er erstreckt sich unendlich nach rechts und oben. Dringt die Scheibe in den gesperrten Raum ein = Dropzone mit Strafpunkt

