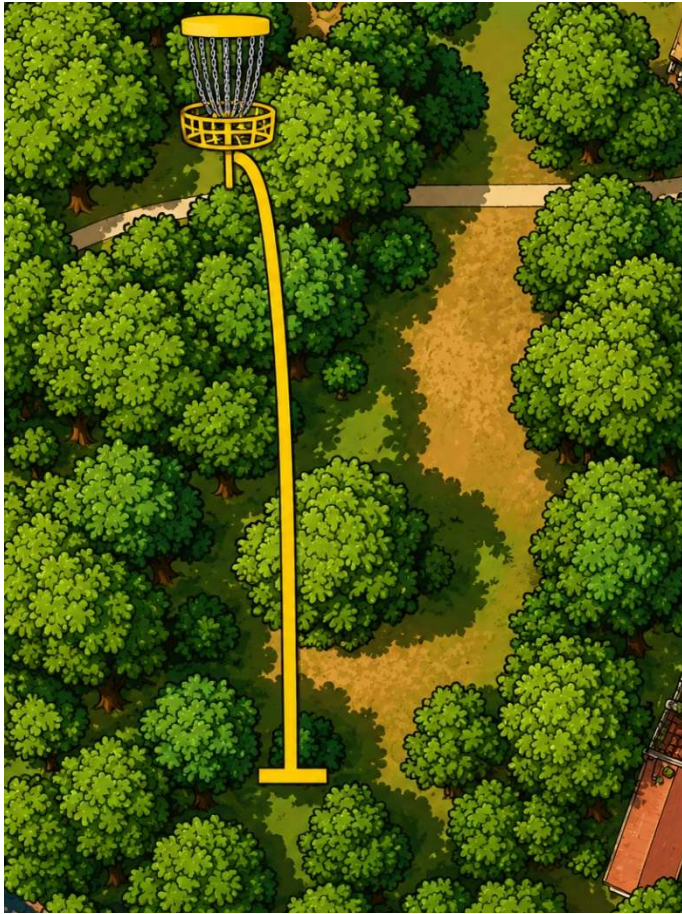


Bahn 1



Bahn 1

Par 3

57 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger
entlang des Weges
achten



Bahn 2



Bahn 2

Par 3

101 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger
achten



Bahn 3



Bahn 3

Par 3

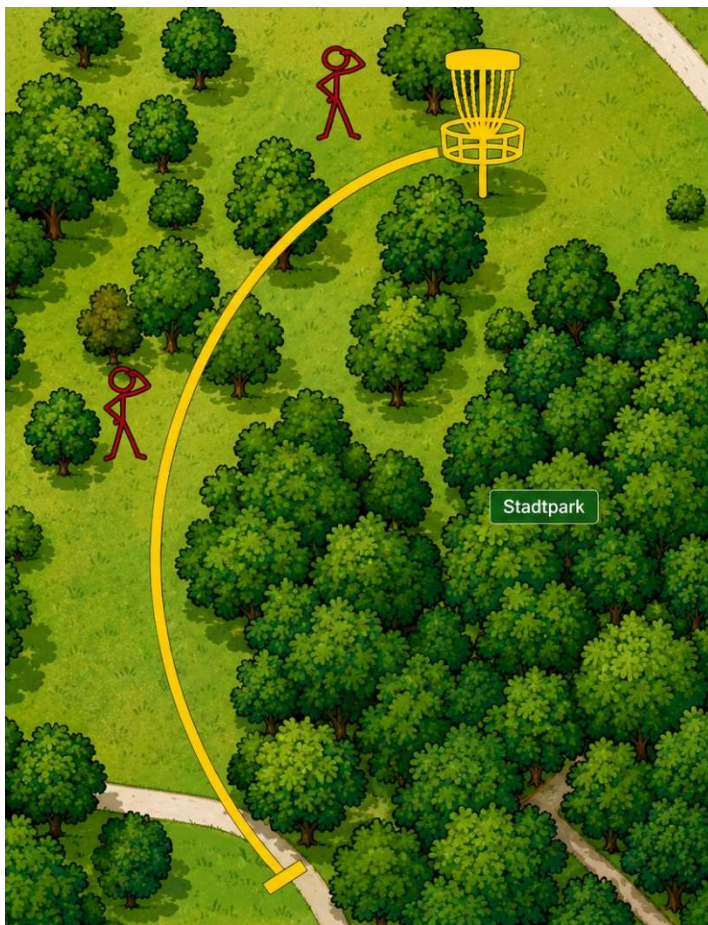
91 Meter

Regeln:

Spotter bei 



Bahn 4



Bahn 4

Par 4

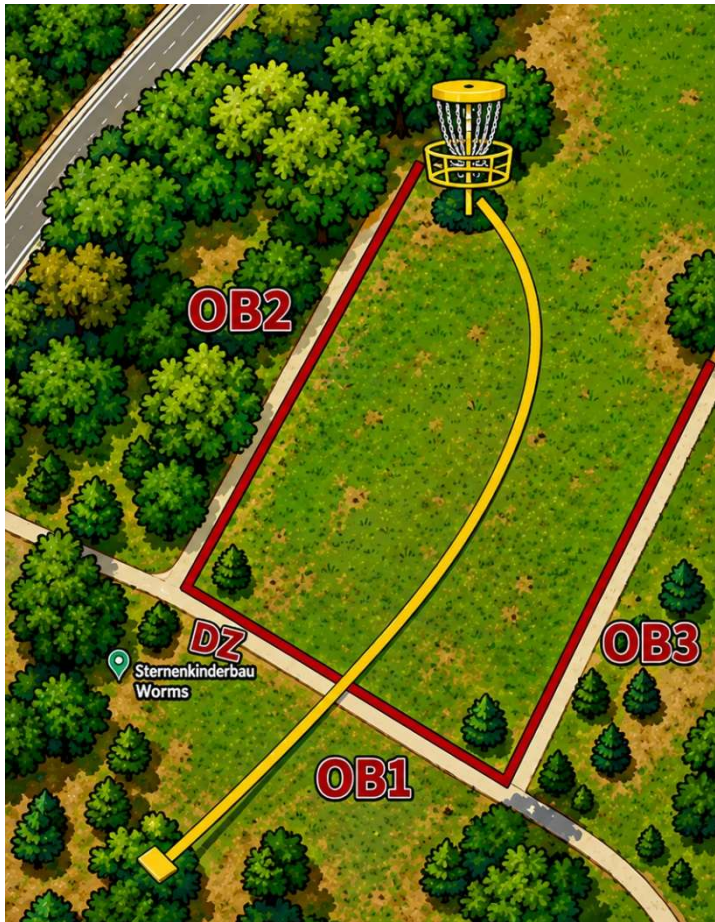
115 Meter

Regeln:

Spotter bei
verwenden.



Bahn 5



Bahn 5

Par 3

136 Meter

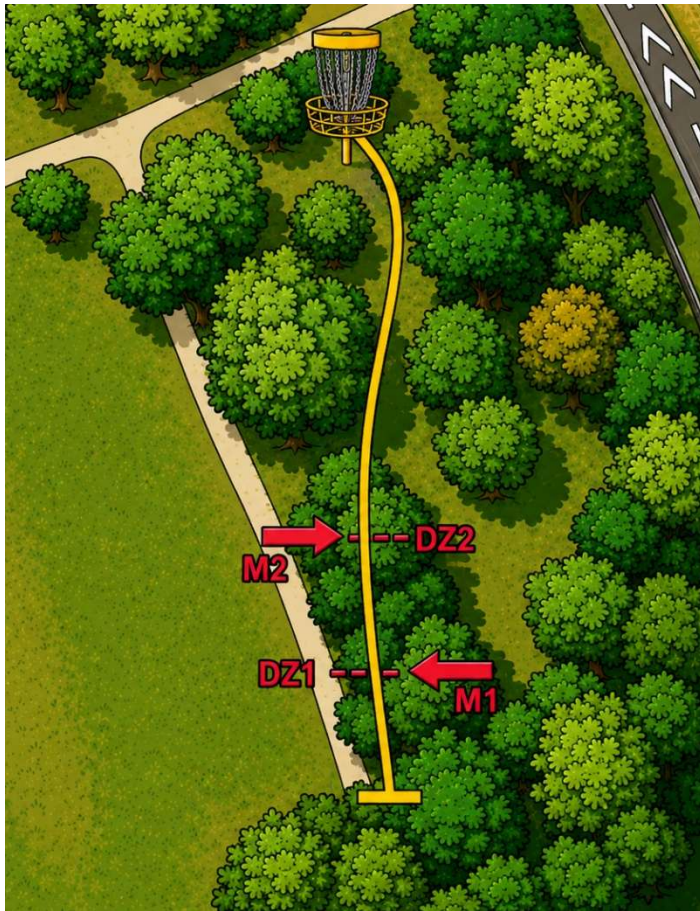
Regeln:

Landet die Scheibe in **OB1** wird ab **DZ** mit einem Strafwurf weitergespielt.

Landet die Scheibe in **OB2&3**, normale **OB** regel mit einem Strafwurf.



Bahn 6



Bahn 6

Par 3

75 Meter

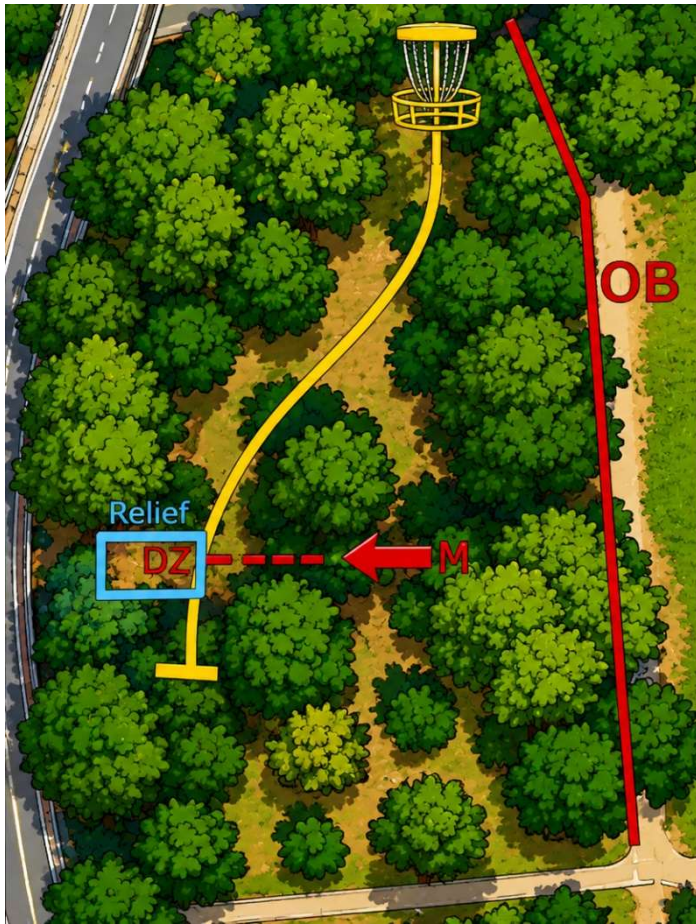
Regeln:

Wird **Mando 1 (M1)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone 1 (DZ1)** weitergespielt.

Wird **Mando 2 (M2)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone 2 (DZ2)** weitergespielt.



Bahn 7



Bahn 7

Par 3

87 Meter

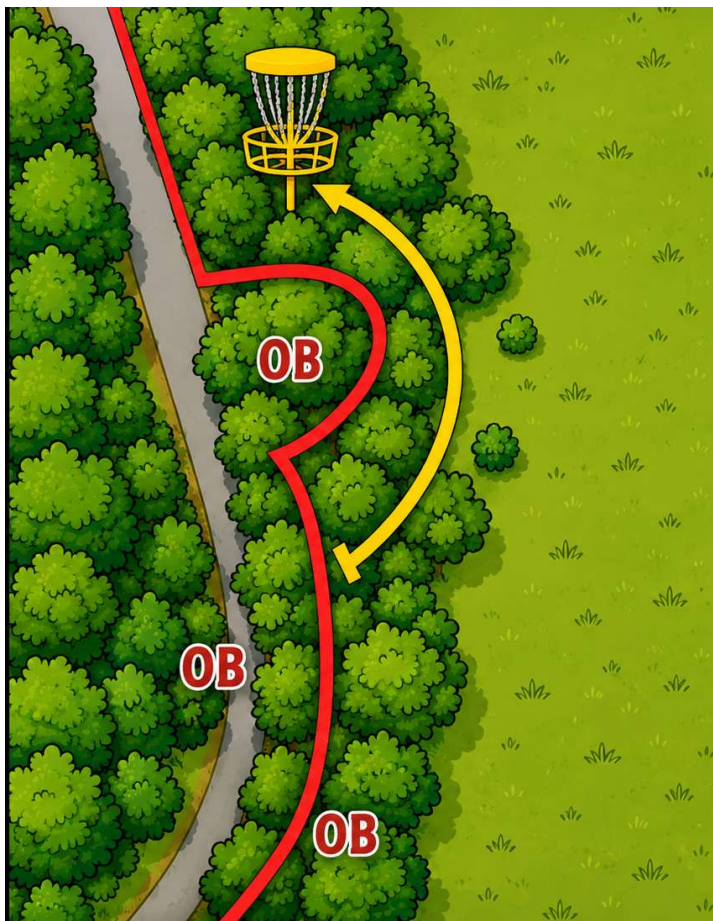
Regeln:

Wird **Mando (M)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone (DZ)** weitergespielt. Straffreies **Relief**. Weiter in line of Play.

Wegkante **OB**



Bahn 8



Bahn 8

Par 3

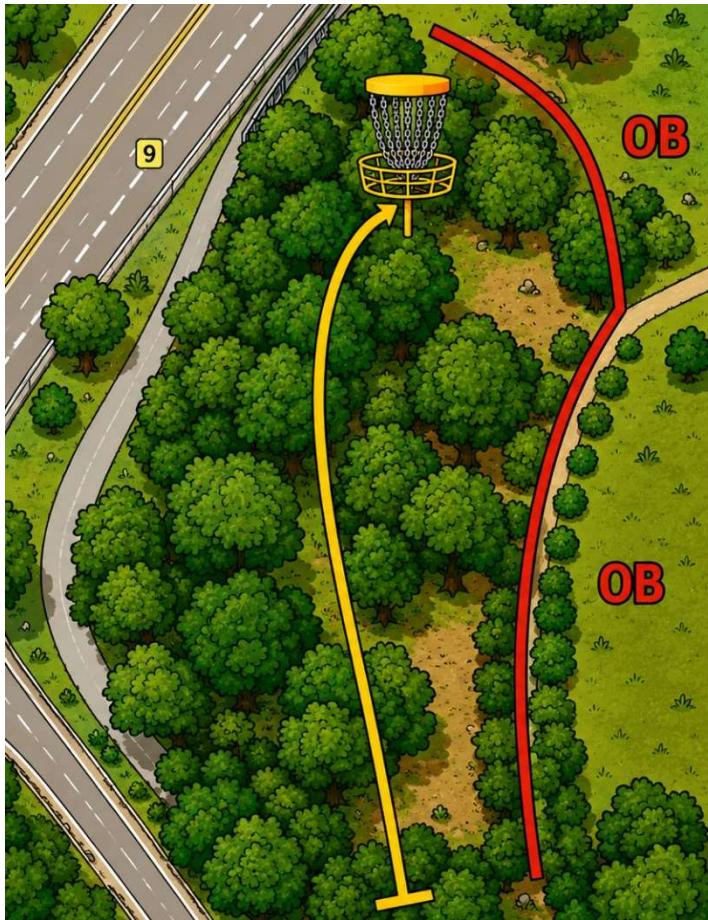
49 Meter

Regeln:

Ab Grasnarbe zum
Weg ist **OB**



Bahn 9



Bahn 9

Par 3

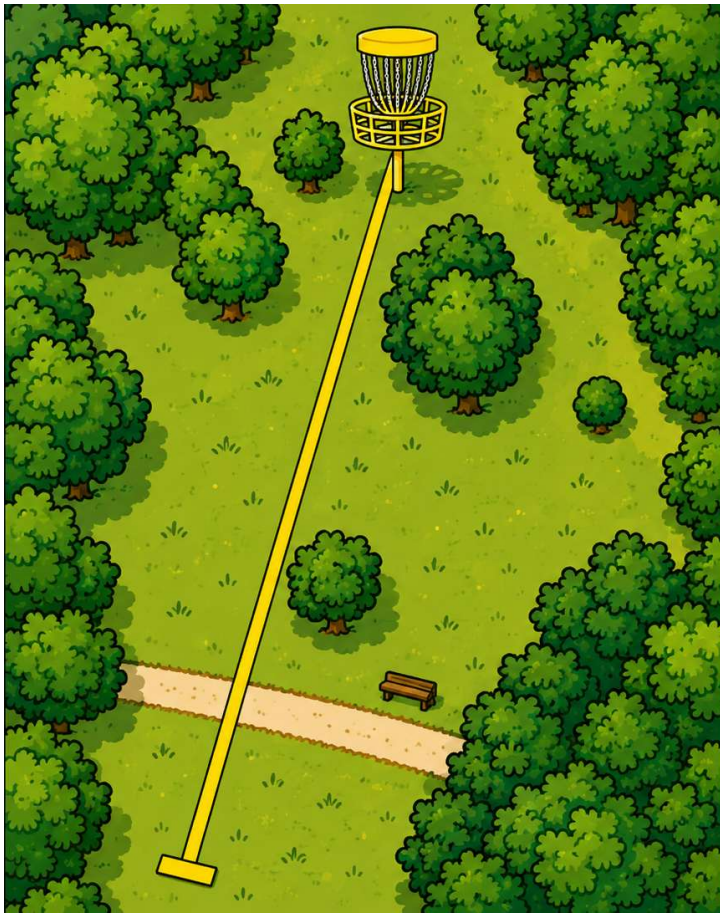
120 Meter

Regeln:

Weg auf der
rechten Seite und
hinter dem Korb
ist **OB**.



Bahn 10



Bahn 10

Par 3

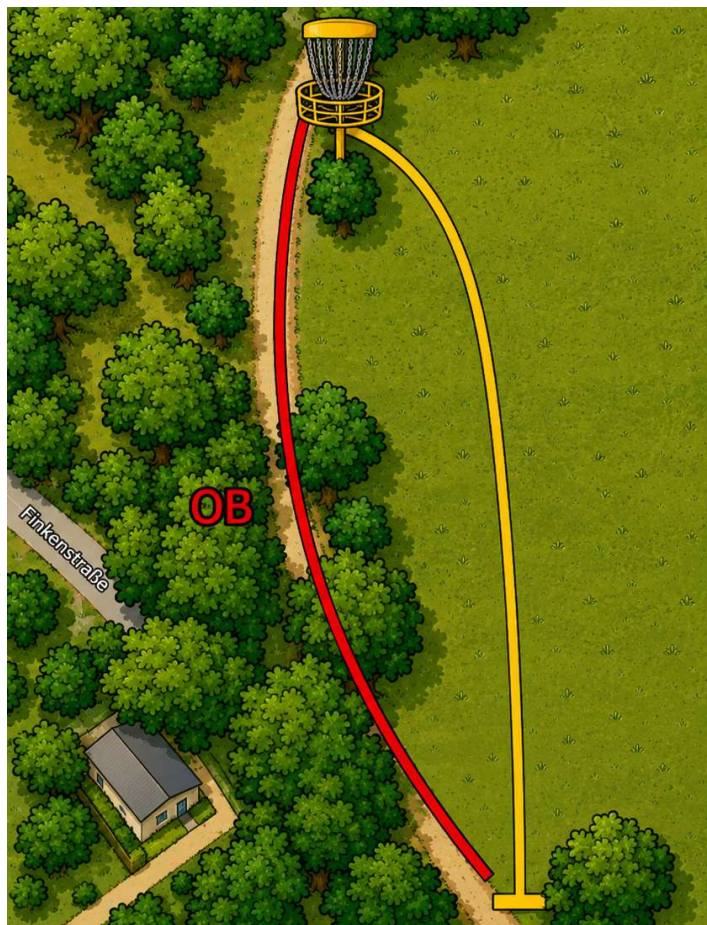
88 Meter

Regeln:

Auf Fußgänger
achten.



Bahn 11



Bahn 11

Par 3

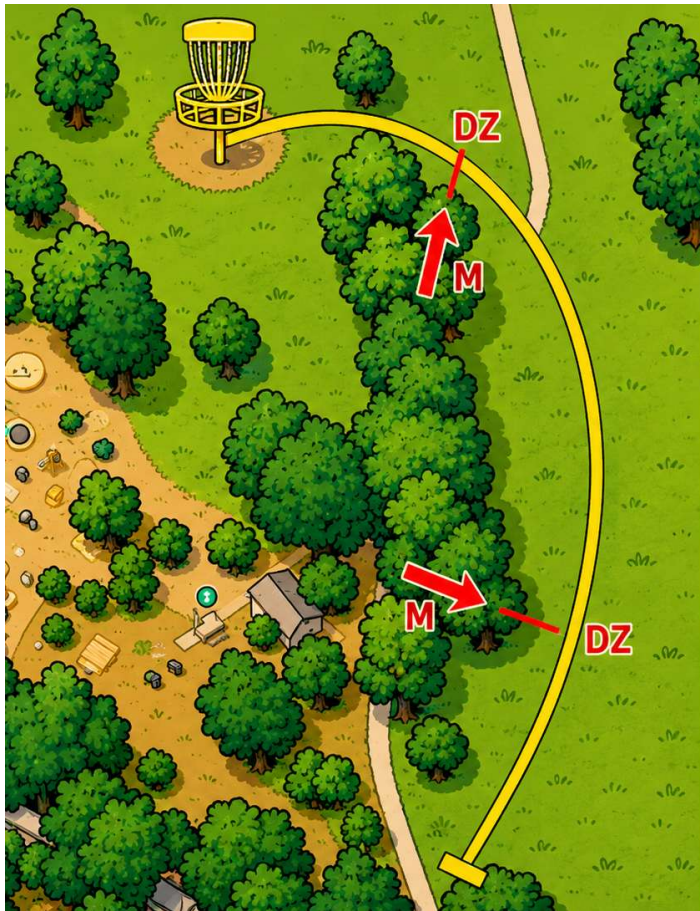
127 Meter

Regeln:

Links der Weg
ist aber der Grasnarbe **OB**.



Bahn 12



Bahn 12

Par 5

236 Meter

Regeln:

Wird **Mando (M)** verfehlt, dann
wird mit einem Strafwurf bei
Dropzone (DZ) weitergespielt



Bahn 13



Bahn 13

Par 4

197 Meter

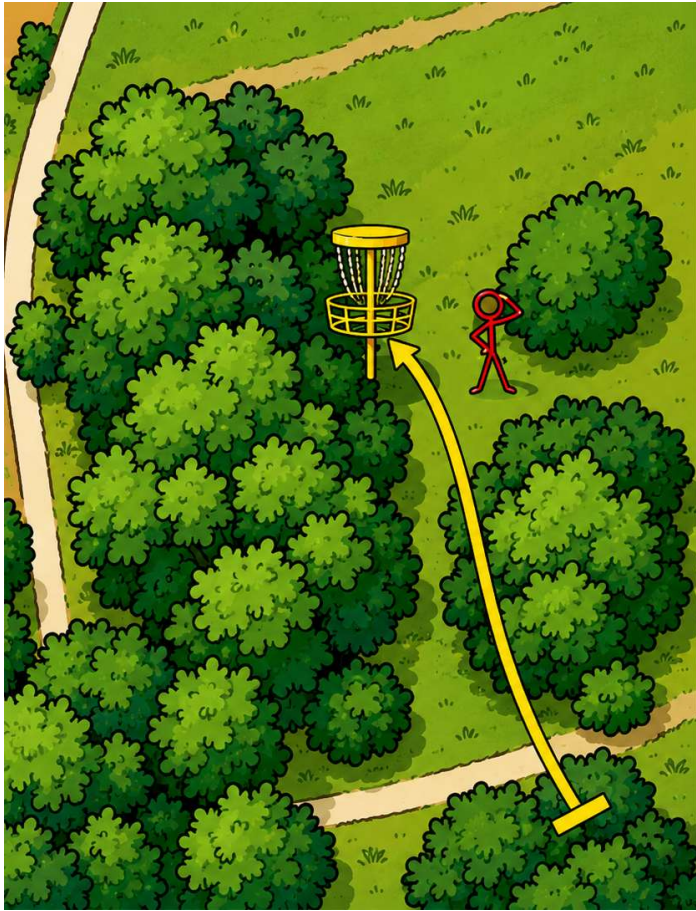
Regeln:

Wird **Mando (M)** verfehlt, dann wird mit einem Strafwurf bei **Dropzone (DZ)** weitergespielt.

Der Weg hinter dem Korb ist **OB**.



Bahn 14



Bahn 14

Par 3

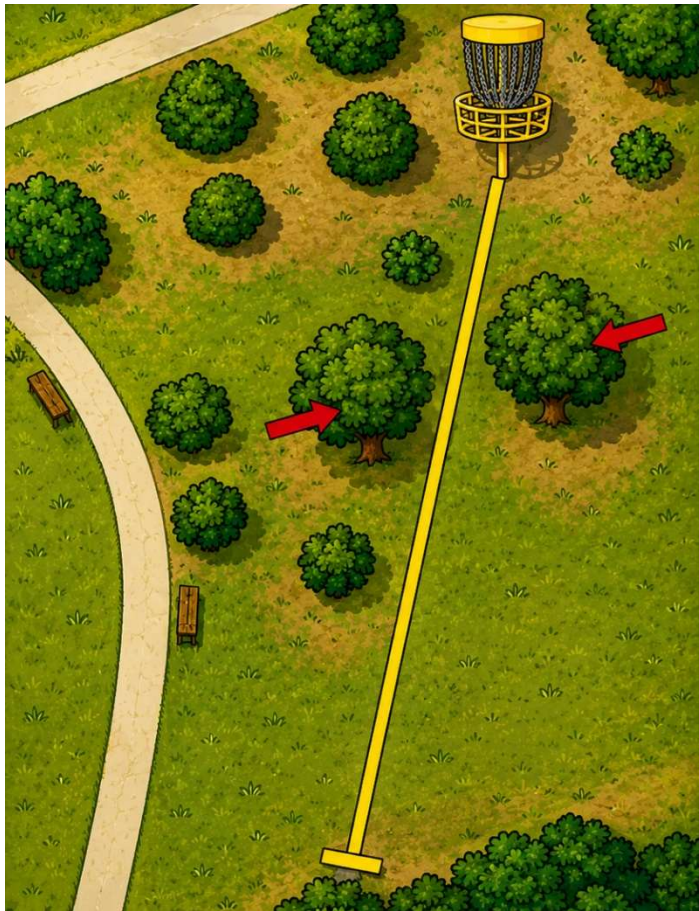
80 Meter

Regeln:

Spotter zu Gebüsch
rechts stellen.



Bahn 15



Bahn 15

Par 3

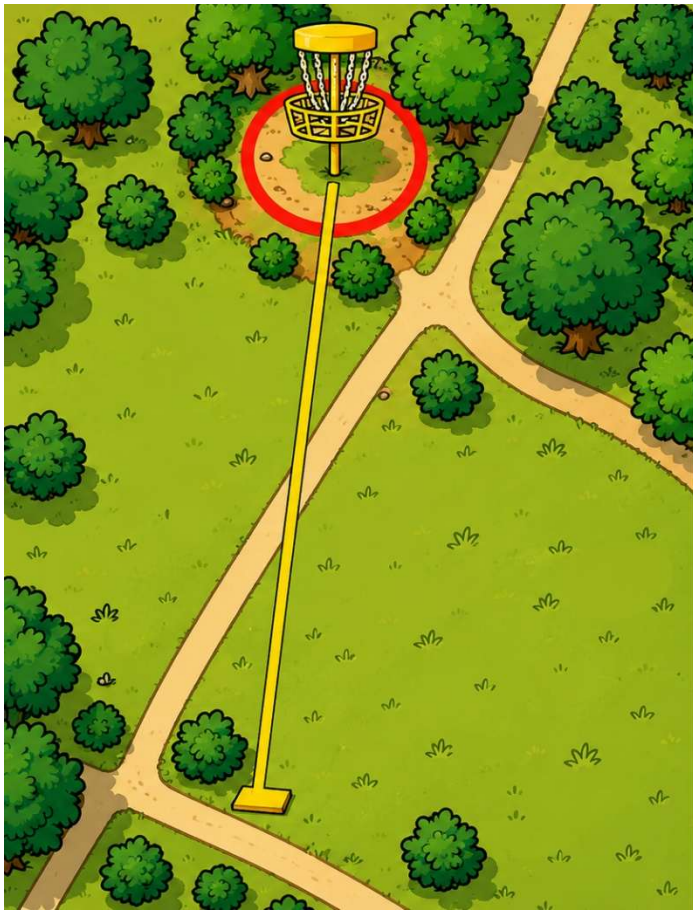
70 Meter

Regeln:

Doppel-Mando: Beide Mandatory-Bäume müssen mittig durchspielt werden. Bei Verfehlen erfolgt ein Re-Throw vom Tee ohne Mandaos.



Bahn 16



Bahn 16

Par 3

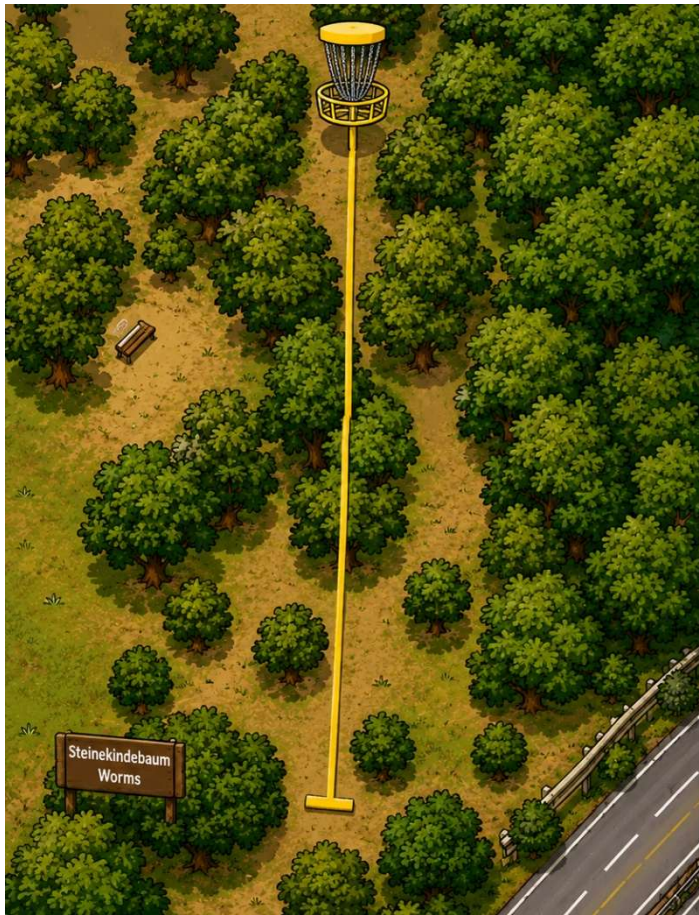
82 Meter

Regeln:

Inselbahn - Außerhalb der Insel ist Hazard. Bleibt die Scheibe im Hazard liegen, wird mit einem Strafpunkt weitergespielt, wo die Scheibe liegengeblieben ist.



Bahn 17



Bahn 17

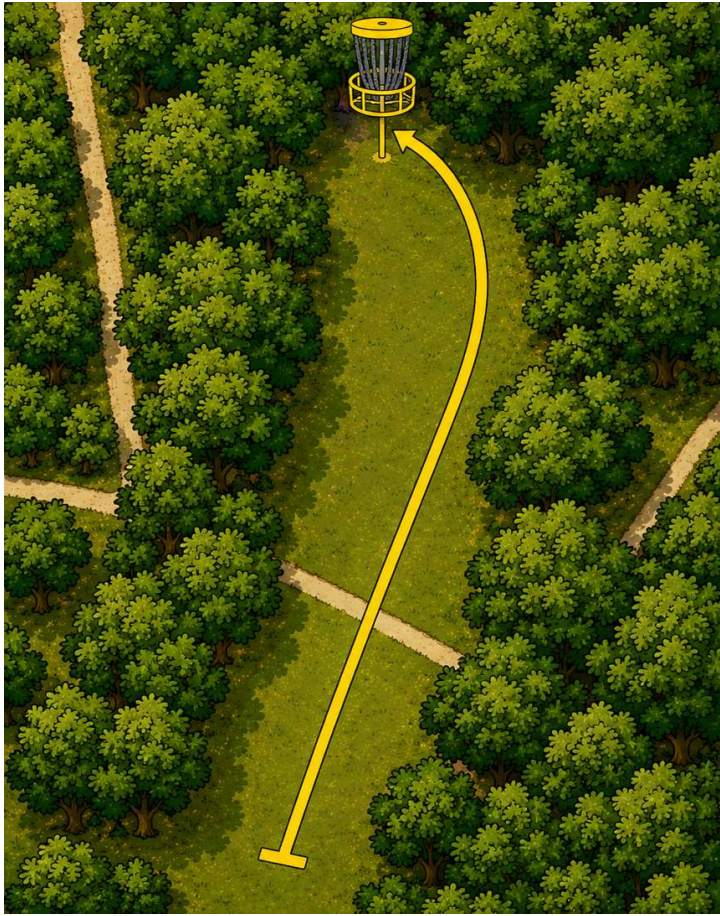
Par 3

76 Meter

Regeln:



Bahn 18



Bahn 18

Par 3

115 Meter

Regeln:

Auf Passanten achten.

