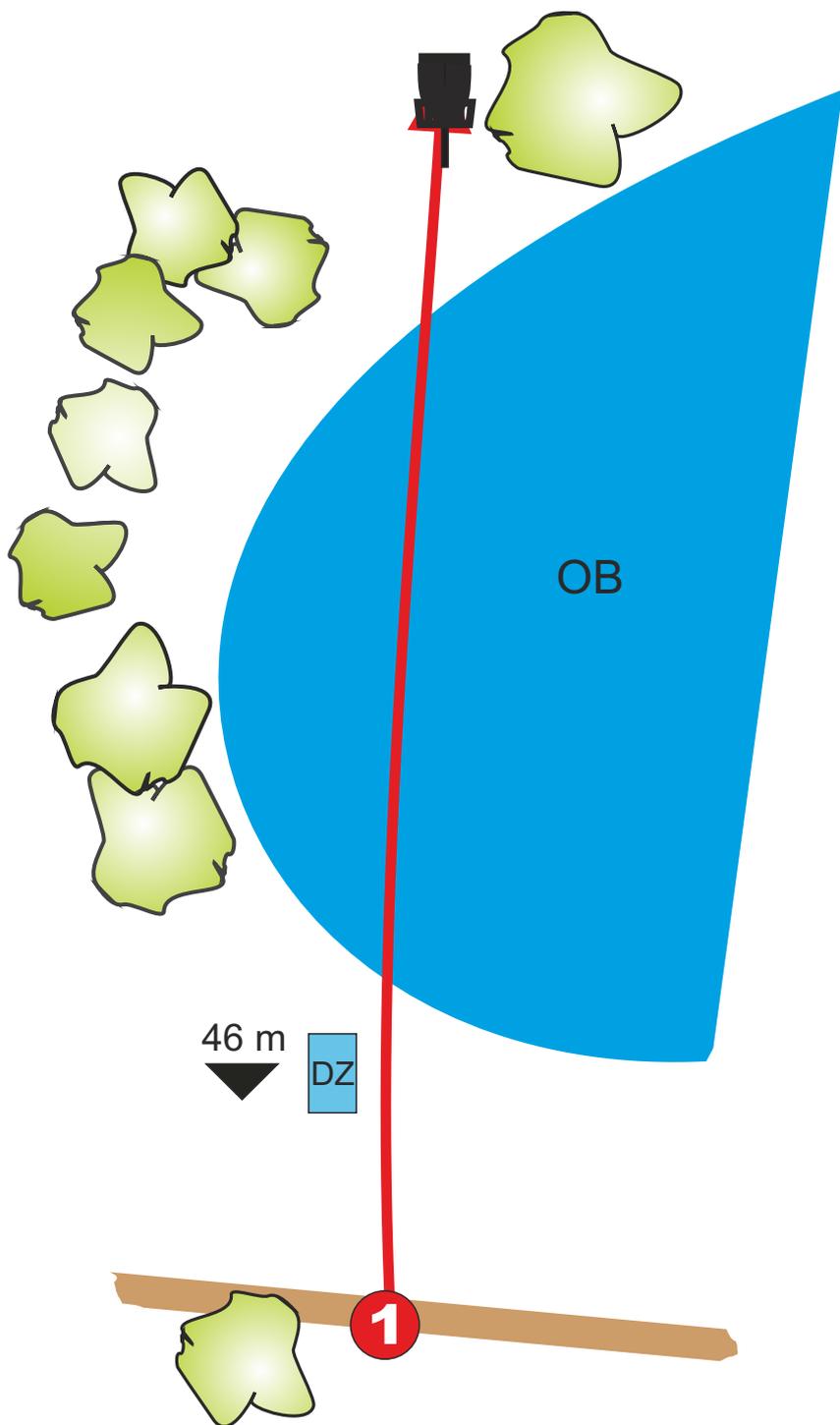


WALD
SCHWIMM
BAD

loaded



BAHN



119 m



Par 3

Wird mit dem ersten Wurf über das Wasser gespielt und das Ufer nicht erreicht = Dropzone mit Strafwurf.

Wird mit dem ersten Wurf über Wasser gespielt, dann Land erreicht und danach geht die Scheibe ins Wasser = normale OB-Regel.

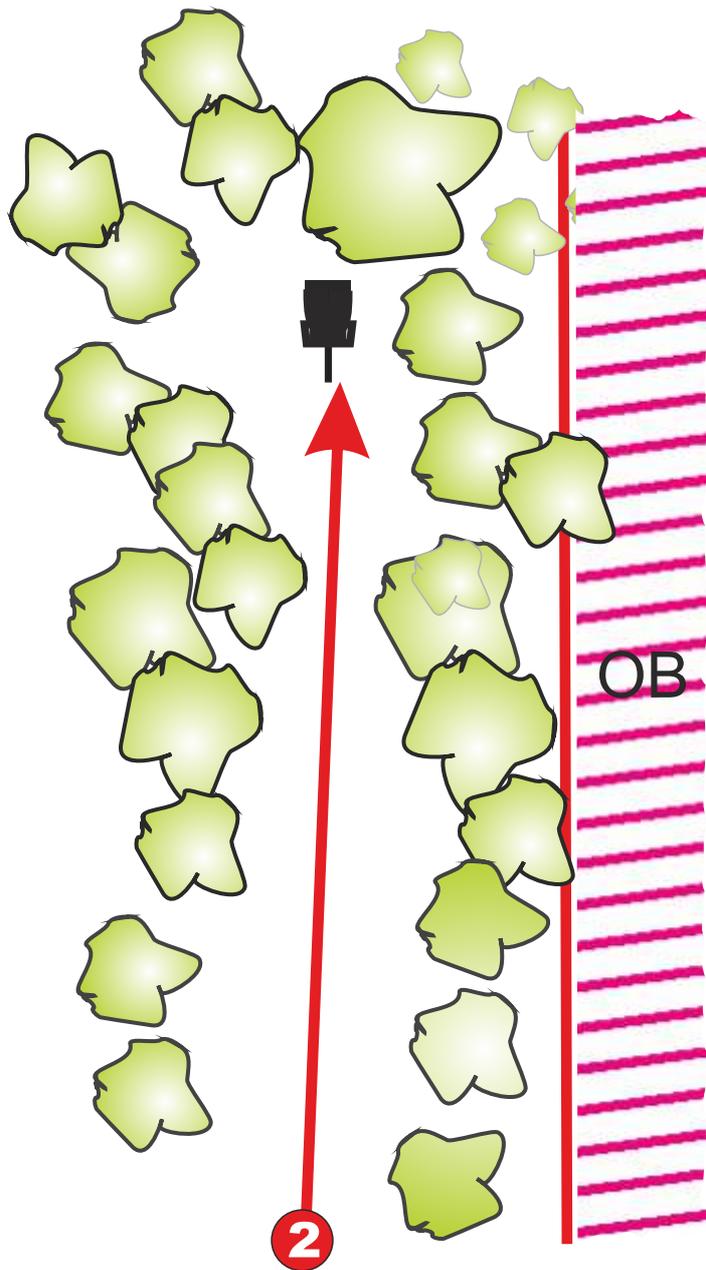
Ab dem zweiten Wurf immer normale OB-Regel anwenden.

Bahn 3 beachten!



WALD
SCHWIMM
BAD

loaded



BAHN



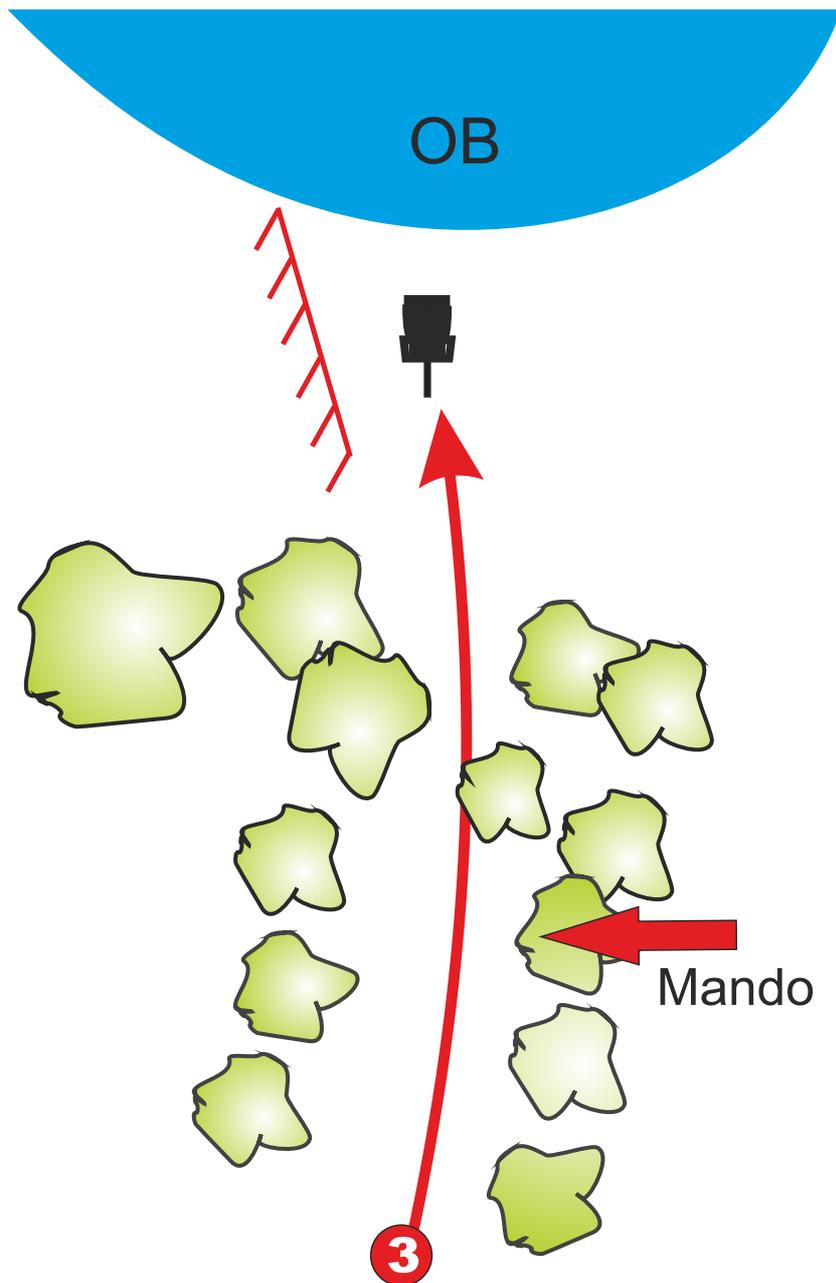
128 m



Par 4

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





BAHN



58 m

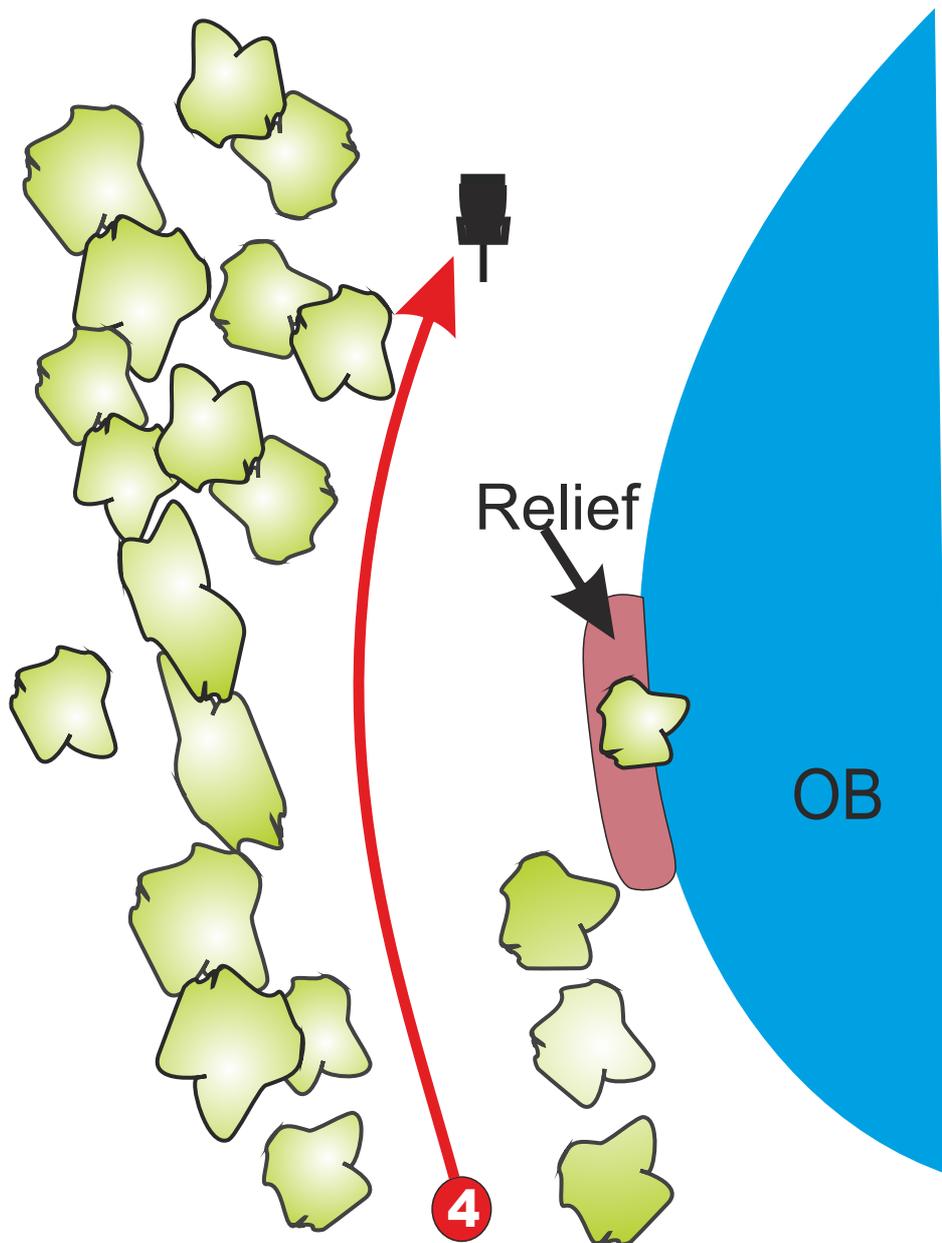


Par 3

Das Mando ist links zu umspielen. Es dient der Sicherheit für den Zuschauerbereich! Wird das Mando verfehlt = ree Tee / ree throw mit Strafwurf.

Höhendifferenz - 4 Meter





BAHN



94 m

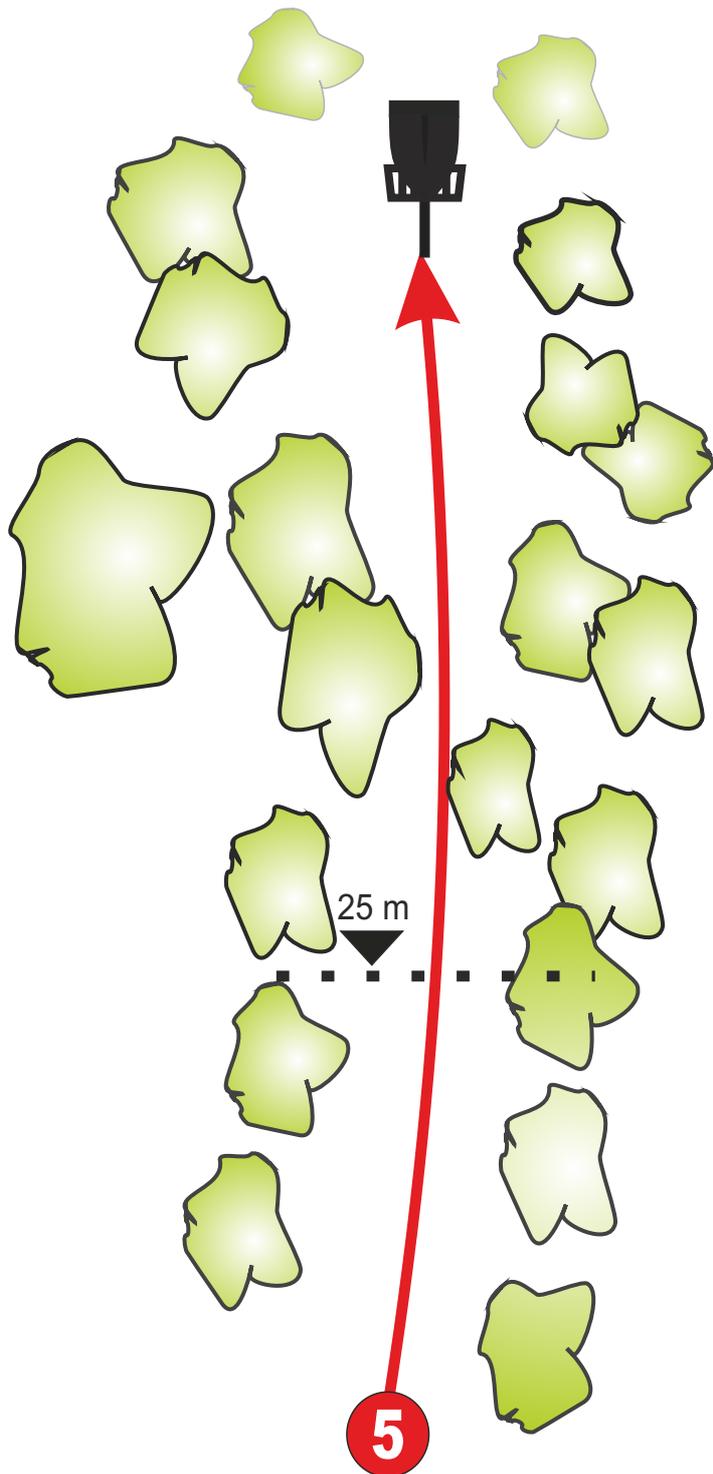


Par 3

Rechts Relief im Bereich der steilen Böschungskante mit Dornengestrüpp. Zur allgemeinen Sicherheit die Netze nicht betreten, Scheiben mit Angel zurückholen. Auf der Wasserseite Boot benutzen. Neue Lage bis 1 Meter links neben der Schnur, nicht näher zum Korb, kein Strafpunkt. Bei Wasser-OB in diesem Bereich ist die Lage in gleicher Weise herzustellen, jedoch mit Strafpunkt.

WALD
SCHWIMM
BAD

loaded



BAHN



121 m

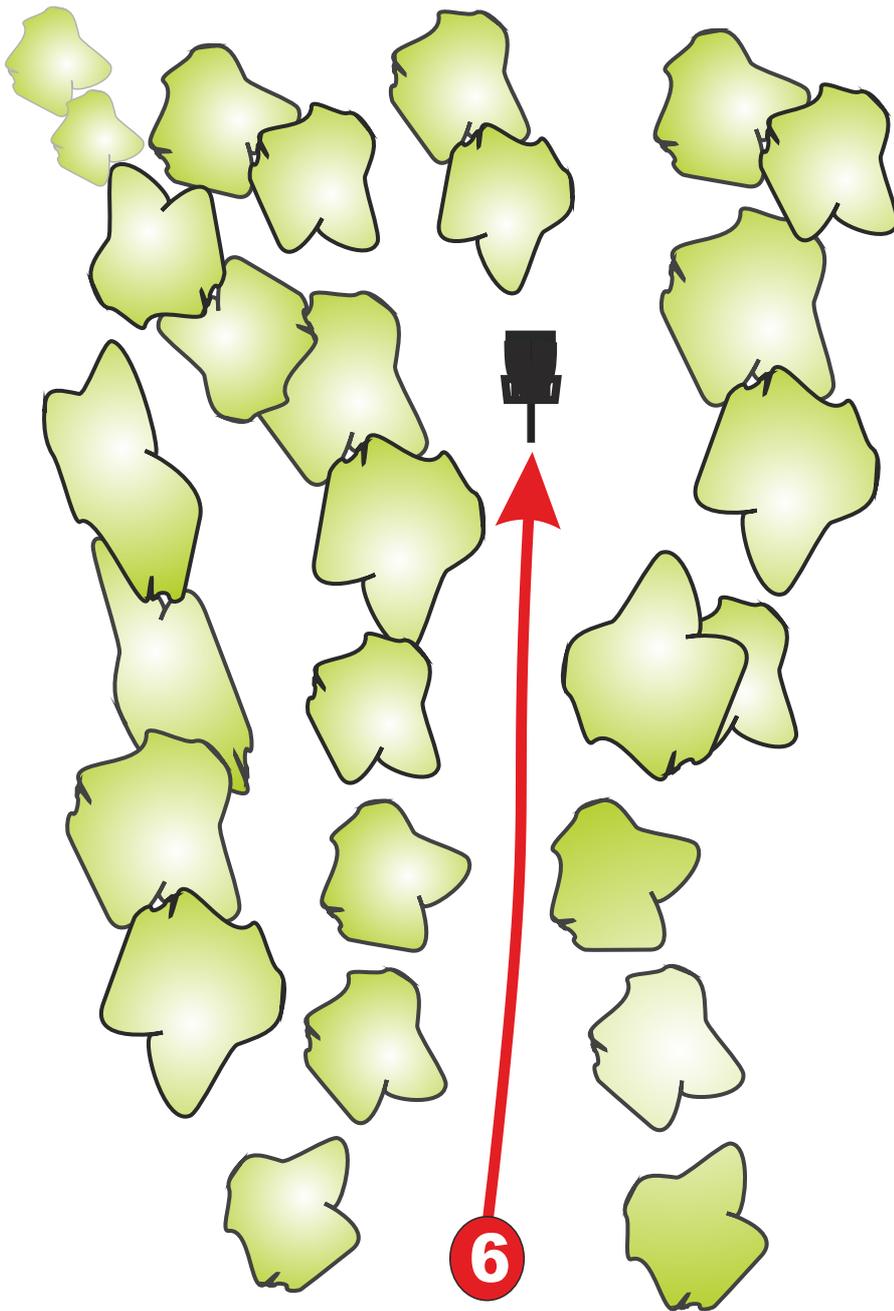


Par 4

Keine Einschränkungen.

Höhendifferenz + 5 m.

WALD
SCHWIMM
BAD



BAHN

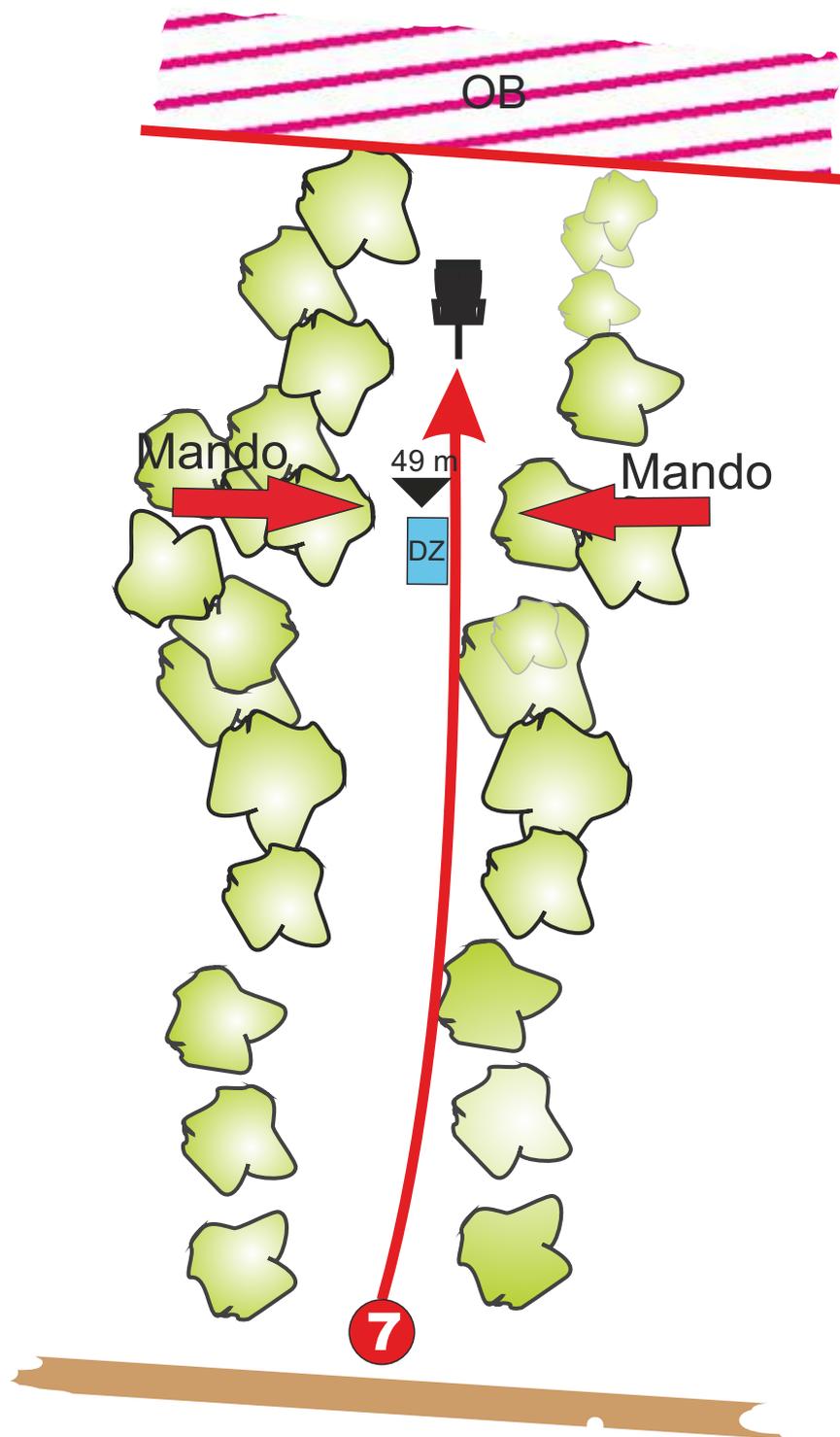


68 m



Par 3

Keine Einschränkungen.



BAHN



64 m



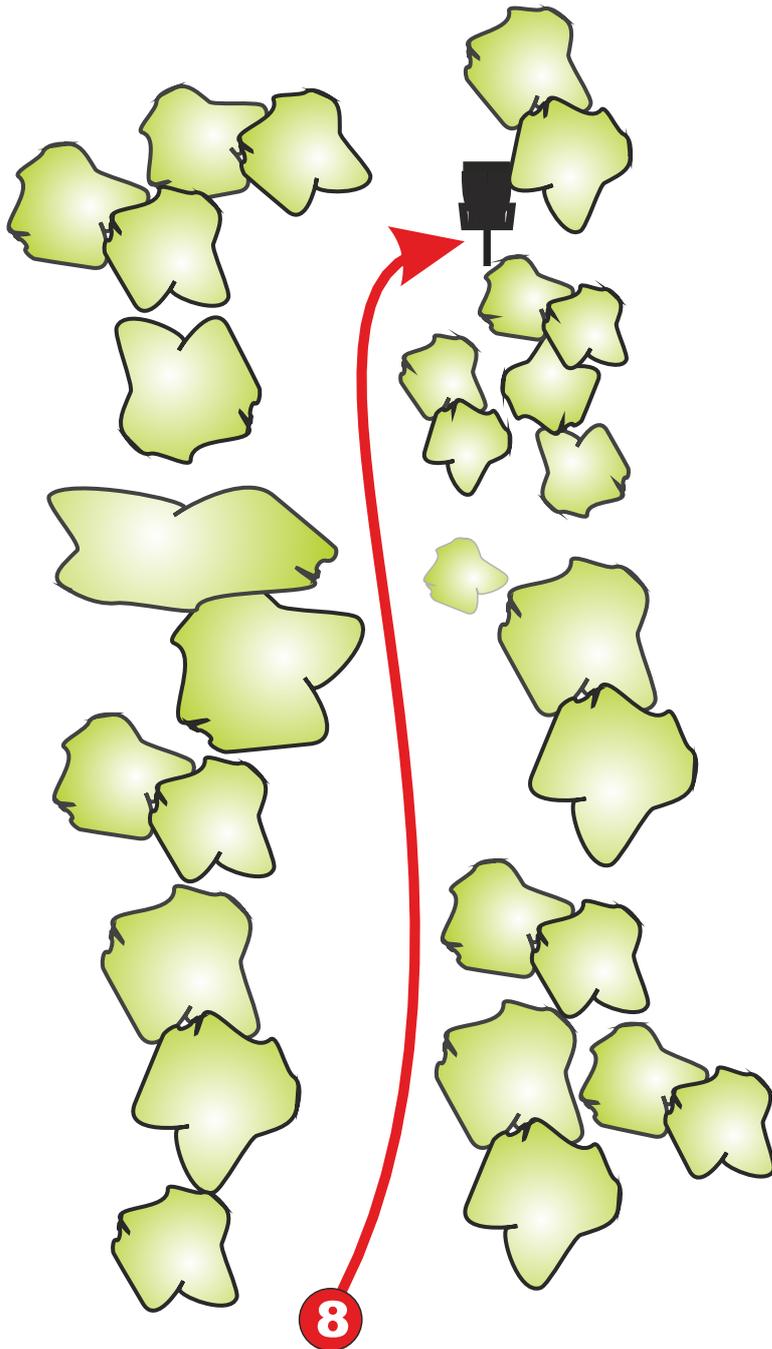
Par 3

Die Spielbahn ist hinter dem Korb begrenzt.
Das Doppelmando ist zu durchspielen,
bei Verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt.



WALD
SCHWIMM
BAD

19
loaded



Keine Einschränkungen.

BAHN



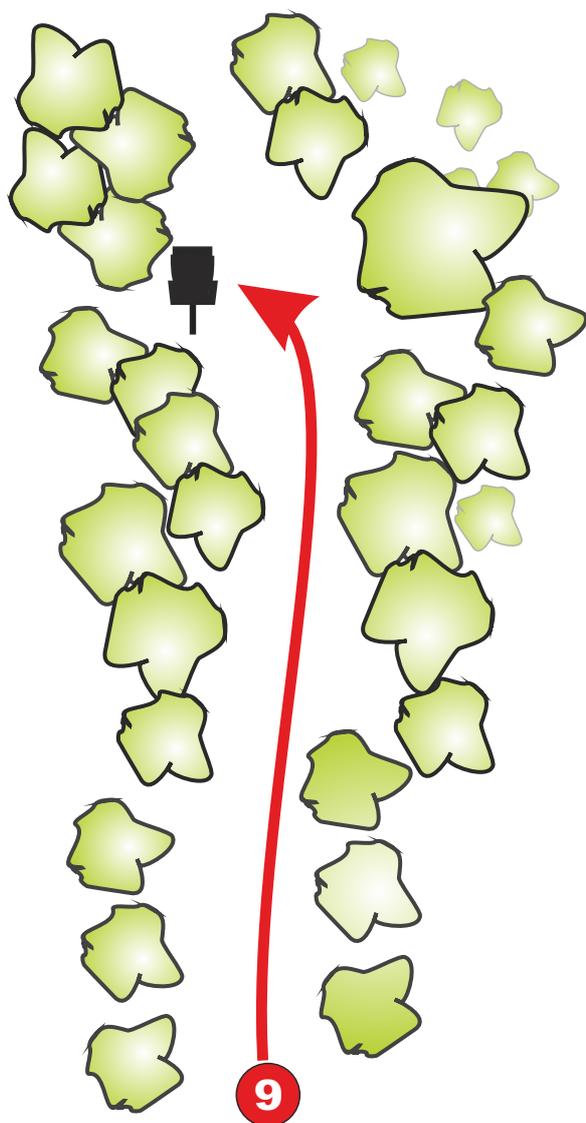
76 m



Par 3

WALD
SCHWIMM
BAD

9
loaded



Keine Einschränkungen.

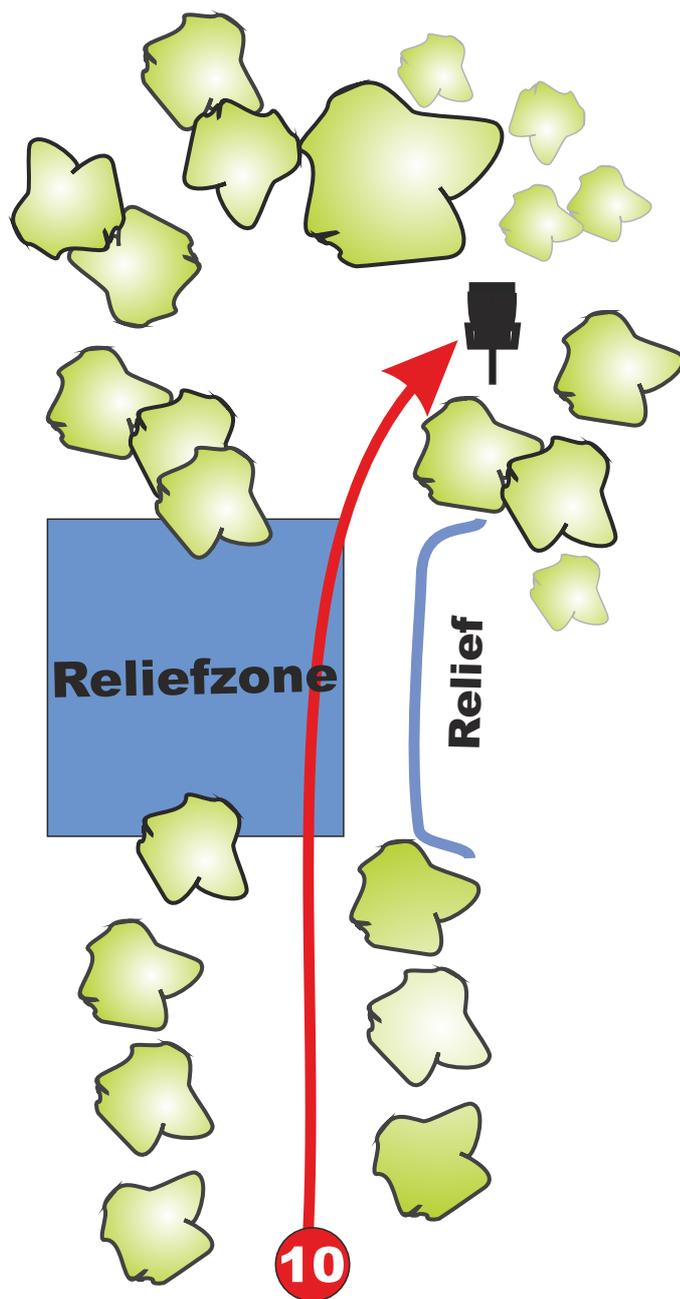
BAHN



83 m



Par 3



BAHN



86 m

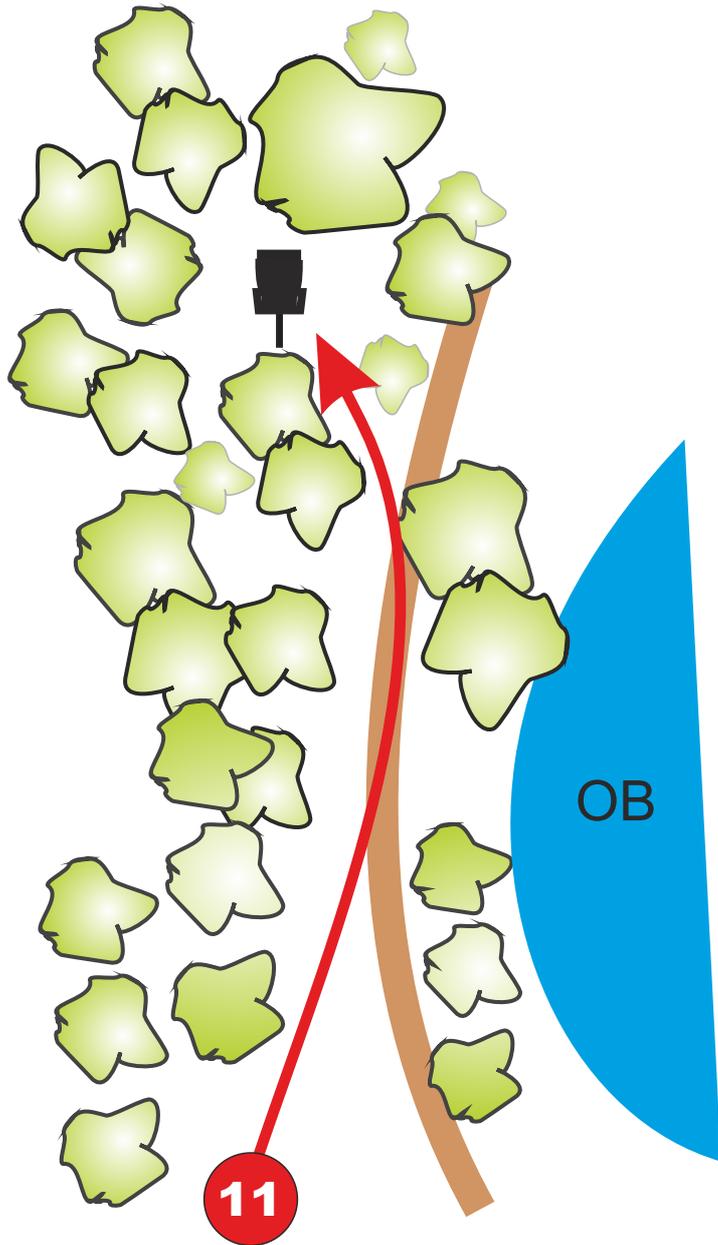


Par 3

Zeitweises Wasser auf der linken Seite der Spielbahn (Plane) ist Reliefzone. Lage darf in „line of play“ ohne Strafpunkt in beliebiger Länge vom Korb weg verändert werden, sodass ein einwandfreier Stand möglich ist. Reliefzone rechts am Hang beachten.

WALD
SCHWIMM
BAD

re
loaded



BAHN

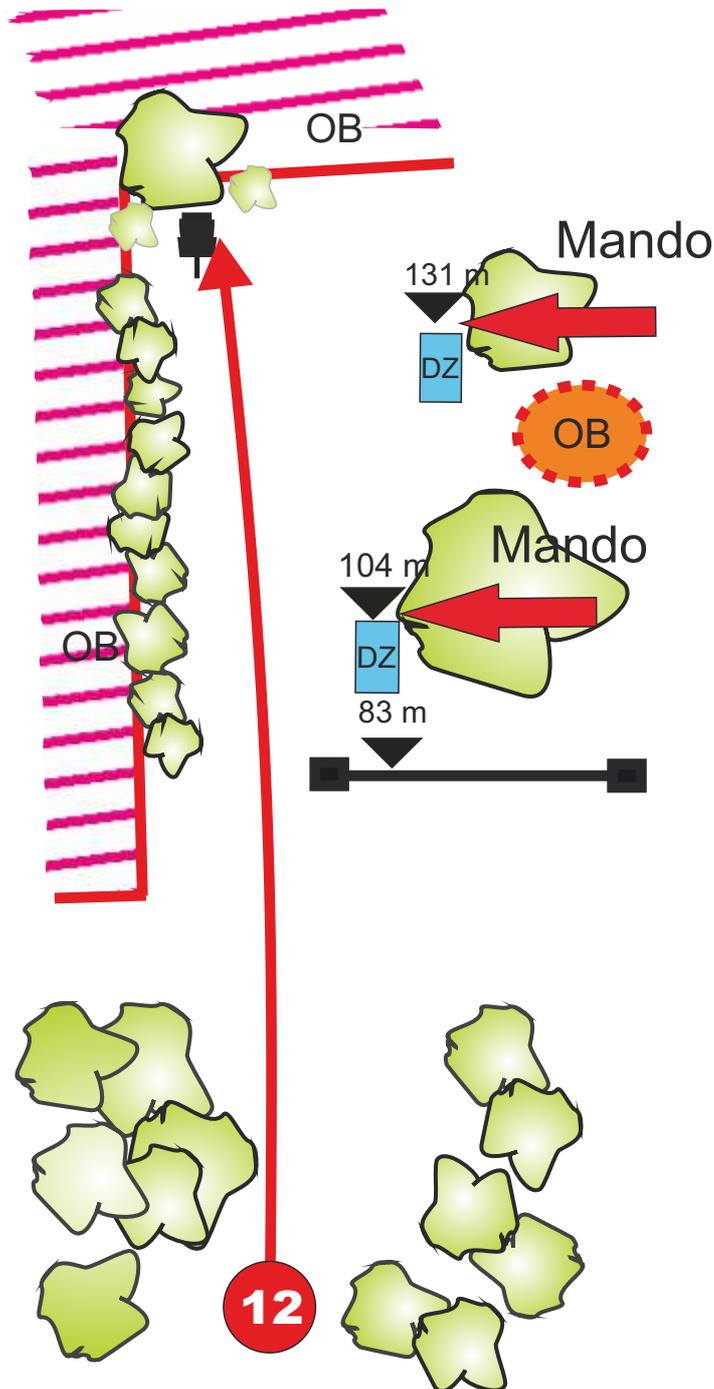


95 m



Par 3

Keine Einschränkungen.



BAHN



151 m



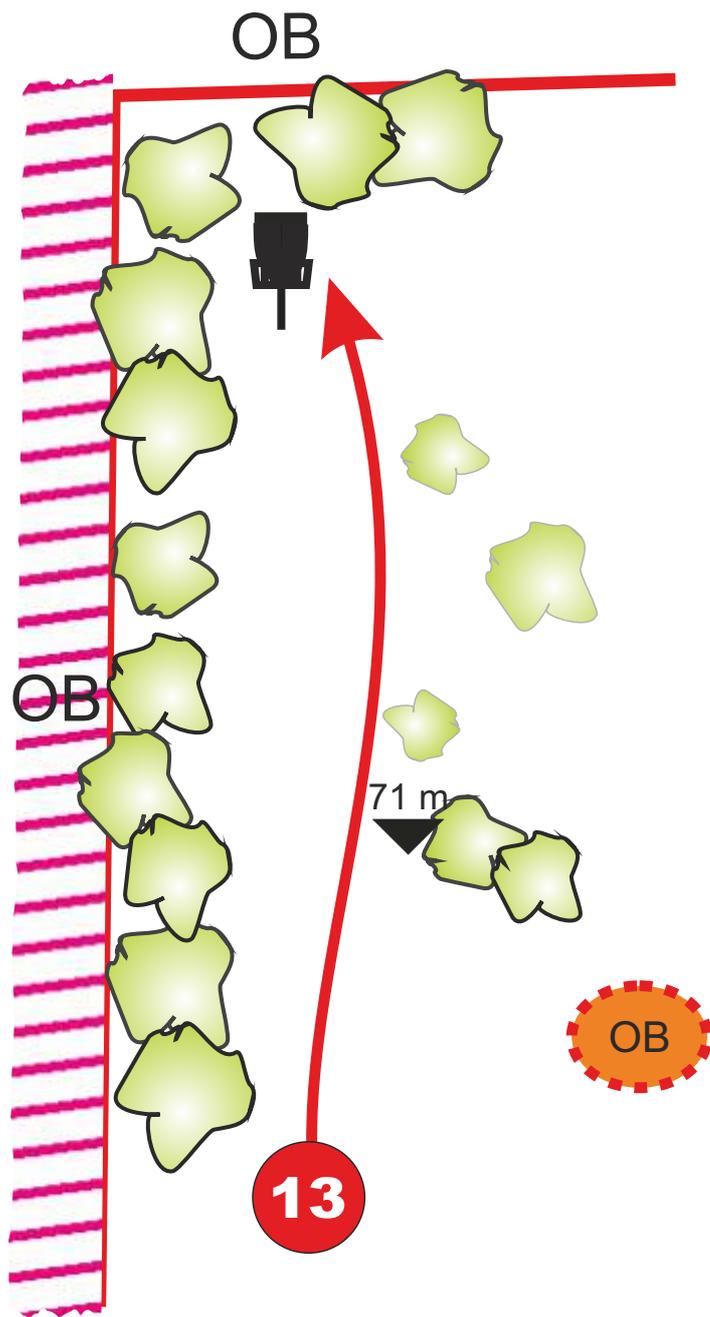
Par 4

Die Spielbahn ist links und hinten durch einen Zaun begrenzt.

Beide Mandos sind links zu umspielen,
bei Verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt.

Die Insel der Bahn 14 ist OB.





BAHN



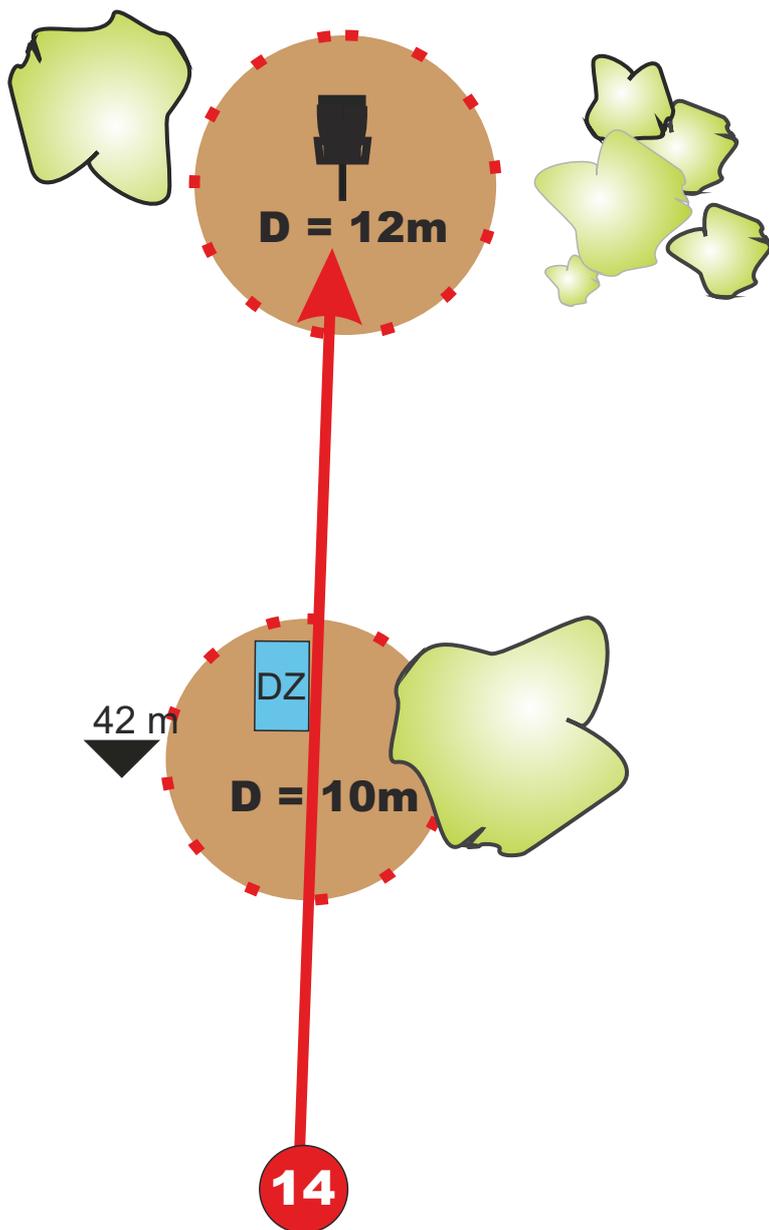
144 m



Par 4

Die Spielbahn ist links und hinten durch einen Zaun begrenzt.
Die Insel der Bahn 14 ist OB.





BAHN



77 m



Par 3

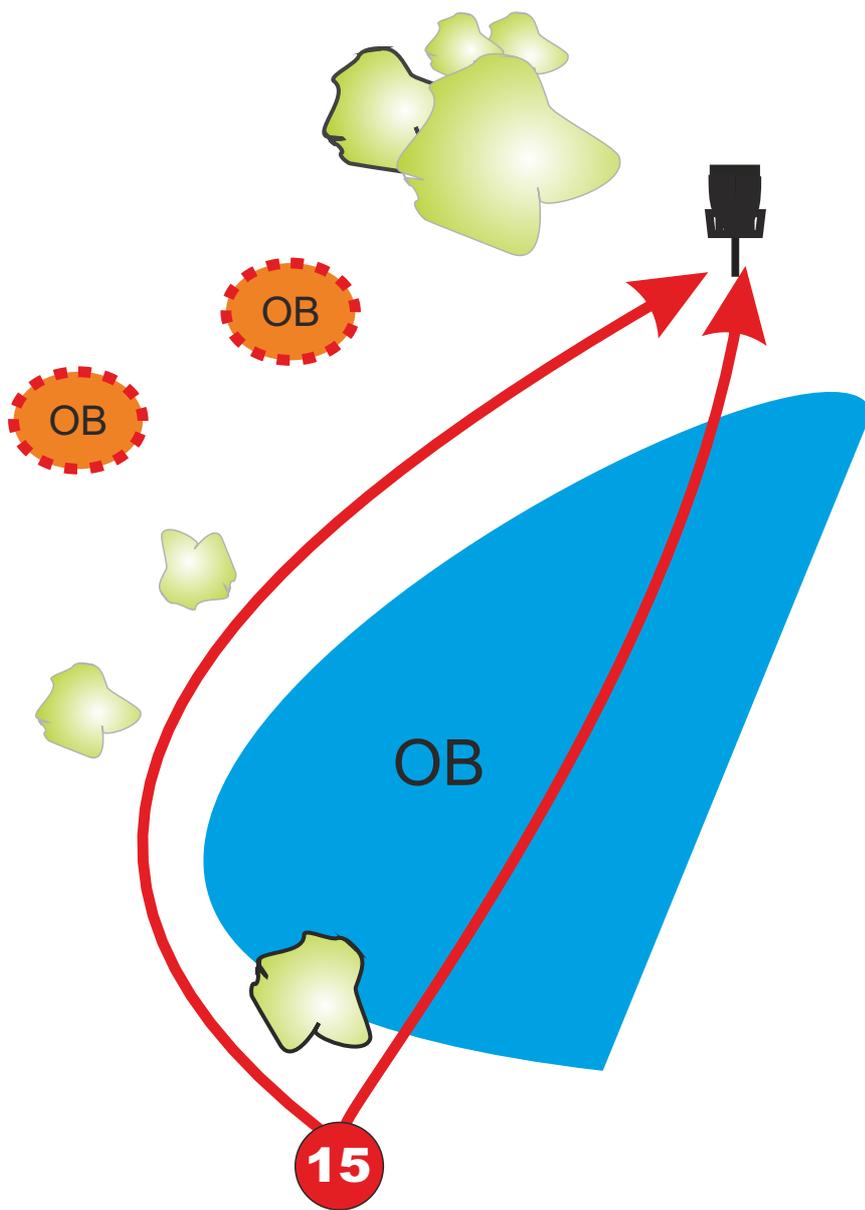
Doppelinsel:

Kommt beim ersten Wurf die Scheibe auf keiner Insel zur Ruhe = DZ mit Strafpunkt.

Danach muss von der DZ aus die Scheibe auf der zweiten Insel zur Ruhe kommen, sonst Wiederholung ohne Strafpunkt.

WALD
SCHWIMM
BAD

loaded



BAHN



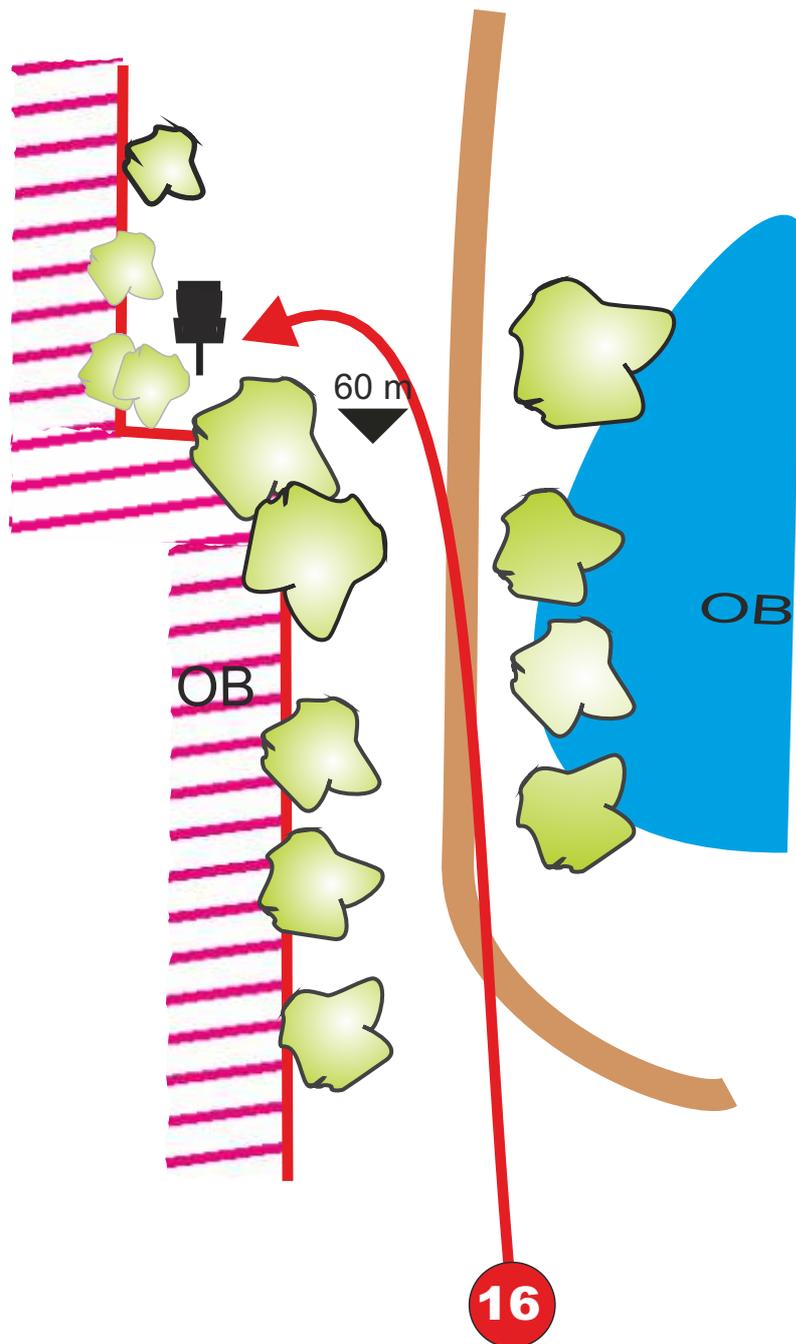
115 m



Par 3

Die Inseln der Spielbahn 14 sind OB.





BAHN



68 m



Par 3

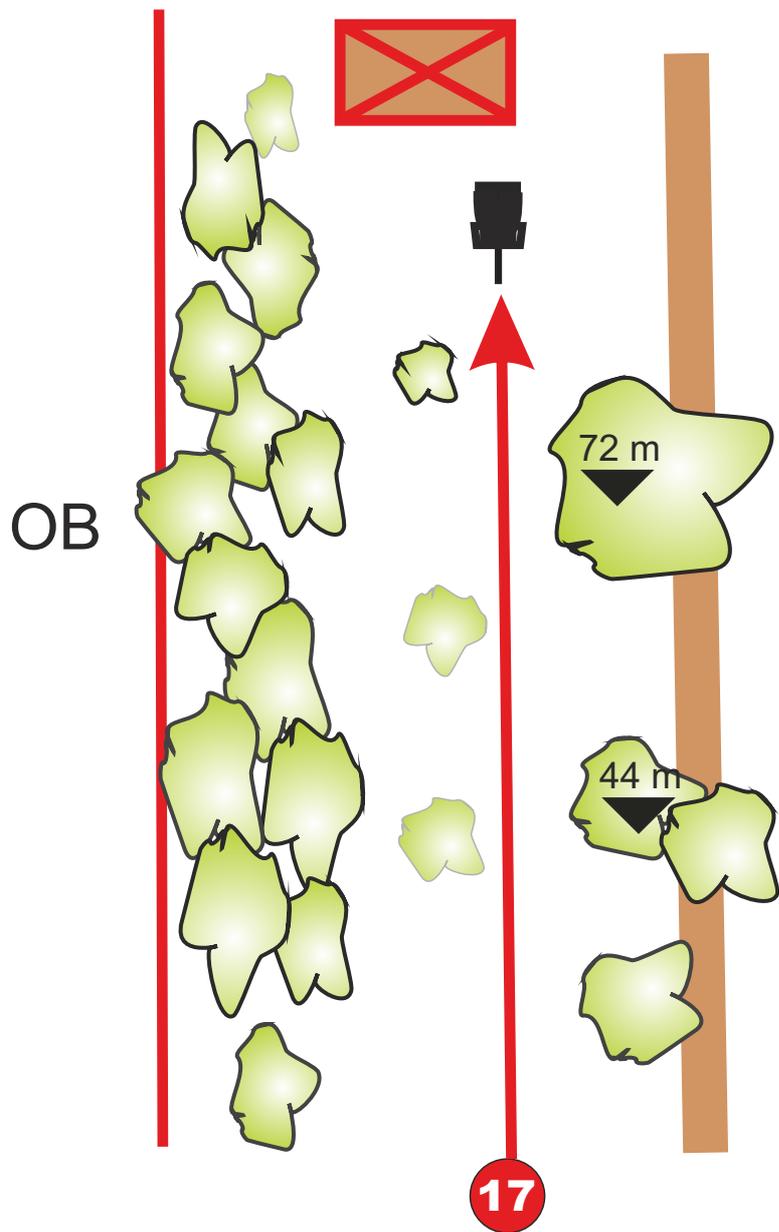
Die Spielbahn ist links durch einen Zaun
und rechts durch den See begrenzt.

Spotter am Eck des Zaunes erforderlich!



WALD
SCHWIMM
BAD

loaded



BAHN



119 m



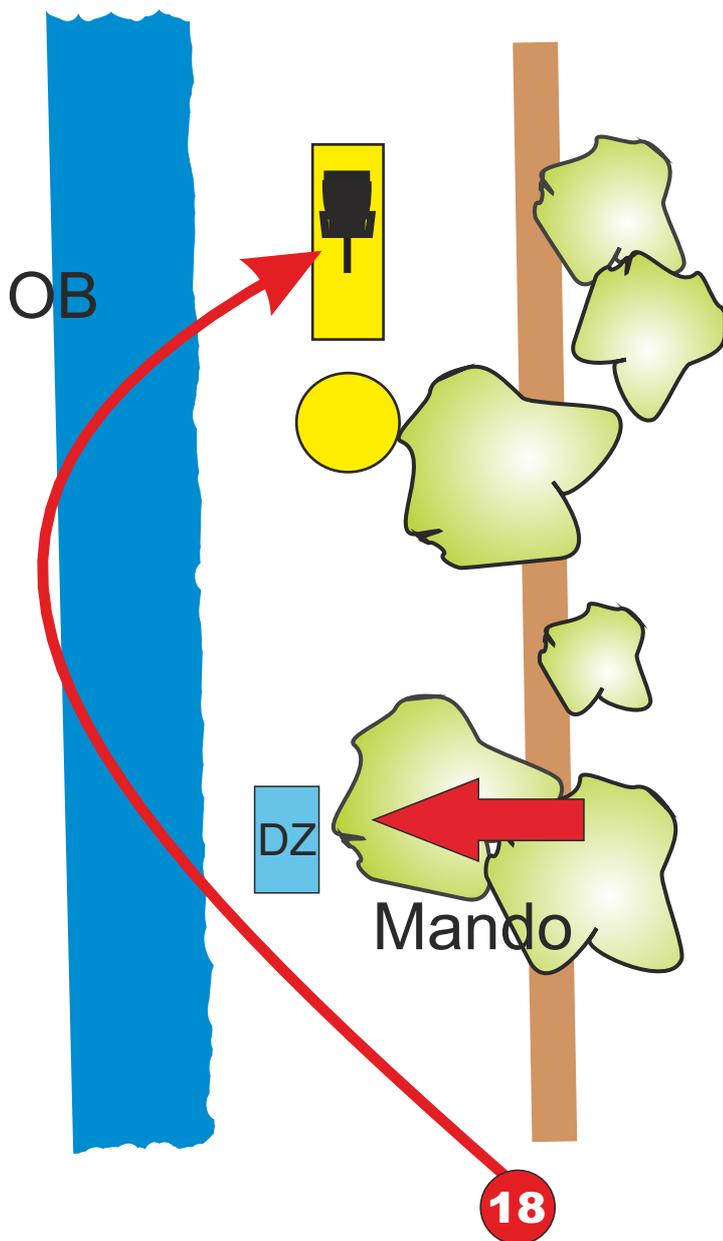
Par 3

Die Spielbahn ist links durch einen Zaun begrenzt.



WALD
SCHWIMM
BAD

loaded



BAHN



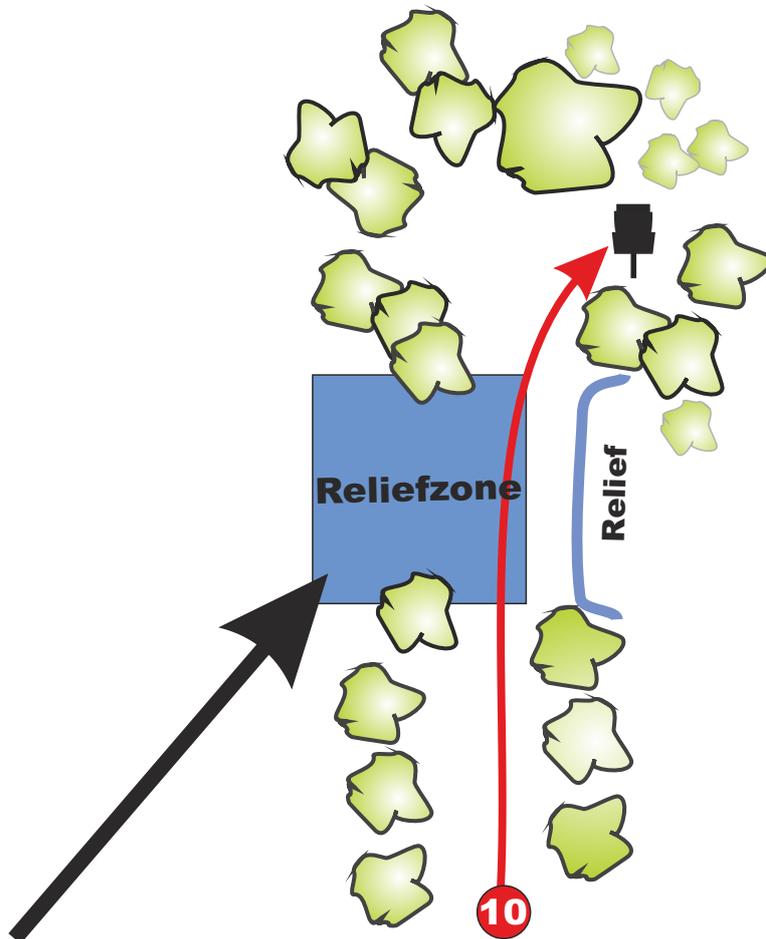
85 m



Par 3

Das Mando ist links zu umspielen.
Bei Verfehlen = Dropzone mit Strafpunkt.
Der Korb steht erhöht auf einem Spielgerät.
Höhendifferenz - 3 m.





BAHN



86 m

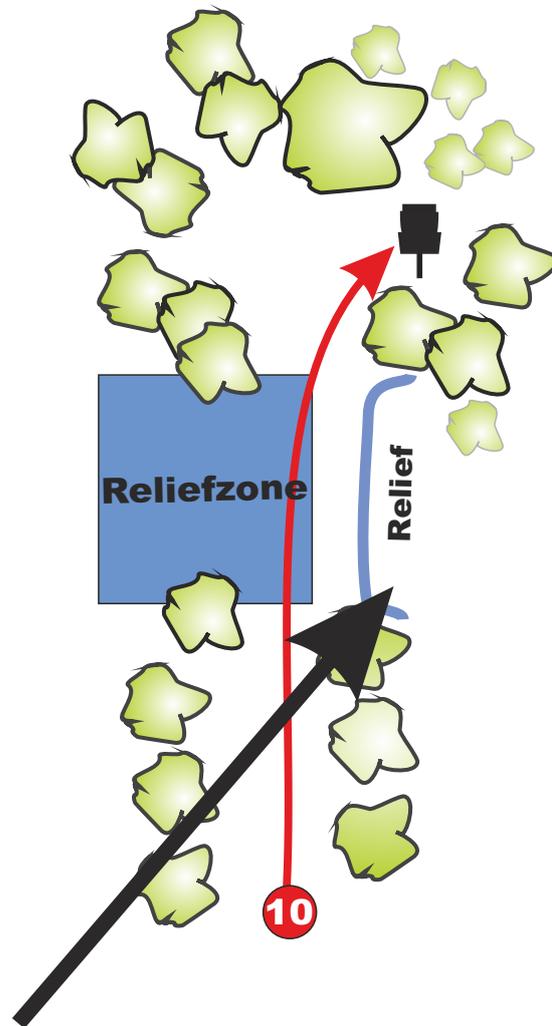


Par 3

Die Plane deckt eine Wasserfläche ab und ist eine Reliefzone!

Plane nicht betreten, Scheibe mit der Angel von der Fläche holen.

Lage in „line of play“ ohne Strafpunkt hinter die Plane verlegen.



BAHN



86 m



Par 3

Der Hang ist eine Reliefzone.

Kommt eine Scheibe am Hang zur Ruhe, kann die Lage ohne Strafpunkt nach unten auf den Weg verändert werden. Das untere Ende der Reliefzone bildet die Schnur.

Neue Lage nicht näher zum Korb!