

Raja reeglid (kõikidel radadel on jõgi, kergliiklustee ja kruusatee OB (v.a korvidel 6. ja 10 kergliiklustee):

- 1.OB liin on vasakul kergliiklustee mänguala poolne serv
- 2.OB liin on vasakul kergliiklustee mänguala poolne serv
- 3.OB liin on vasakul kergliiklustee mänguala poolne serv
- 4.OB liin on vasakul kergliiklustee mänguala poolne serv. Rajal on kaks mandot (puudele märgitud). Esimesest mandost tuleb mängida vasakult, teisest mandost paremalt poolt. Mandoga eksides DZ ja karistuseks lisandub +1. Kui eksitakse mõlema mandoga, siis mängitakse mando juurest, millega esimesena eksiti.
- 5.OB vasakul olev kruusatee mänguala poolne serv. Mando on otse ees olev kask. Mandoga eksimuse korral lisandub viskele +1 ja jätkatakse DZ-st.
- 6.OB jõgi vasakul (märgitud tikkudega). Rajal on mando, millest tuleb mängida mööda paremalt. Mandoga eksides DZ ja karistuseks lisandub +1. NB! Kergliiklustee ei ole OB.
- 7.OB vasakul kergliiklustee mängualapoolne serv ja üle selle ning paremal kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
- 8.OB vasakul kergliiklustee mängualapoolne serv ja üle selle ning paremal kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
- 9.OB vasakul kergliiklustee mängualapoolne serv ja üle selle ning paremal kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
- 10.OB paremal kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle. Samuti korvi taga olev sõidutee mängualapoolne äär ja jõgi vasakul.
- 11.OB vasakul kergliiklustee mängualapoolne serv ja üle selle ning paremal jõgi (märgitud tikkudega)
- 12.-13.OB puudub.
14. Rajal on mando, milles tuleb mängida mööda vasakult. Eksimuse korral DZ ja karistuseks +1.
- 15.OB jõgi (märgitud tikkudega). Esimese viske puhul, kui vise OB, siis DZ ja karistuseks +1. DZ asub sillal. Kui vise maandub sillal, siis see ei ole OB.
- 16.OB vasakul olev kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
- 17.OB vasakul olev kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle.
- 18.OB vasakul olev kruusatee mänguala poolne serv ja üle selle