

Bahn	Abwurf	Korb	Par	Thema	Besonderheit
1	Straße Korb 17	16	3	Warm up	Achtet auf Spieler an Bahn 17
2	hinten Korb 16	Strommast	4	Metall love	Bahn ist beendet, wenn die Scheibe Metall am großen Strommast berührt. Auf dem Fairway ist eine Zone wie eine Insel markiert. Kommt die Scheibe darin zur Ruhe, darf einmalig ein Wurf von der Gesamtwurfszahl abgezogen werden.
3	rechts vom Strommasten	Pyramide	3	Pyramide	Vom Tee wird auf eine markierte Pyramide geworfen, die in 4 schmalere werdende Zonen unterteilt ist. Landet die Scheibe in der ersten, breitesten Zone, erhält der Spielende 1 Punkt, in der nächsten 2 etc. Maximalpunktzahl ist 4 in der Zone nahe der Pyramidenspitze. Jeder hat 3 Würfe, die Punktzahlen werden addiert. 12 Punkte = Score 1, 9-11 Punkte = Score 2, 6-8 Punkte = Score 3, 3-5 Punkte = Score 4, unter 3 Punkte = Score 5.
4	Straße vor Korb 15	14	3	Mando Love	Der markierte Baum vor dem Korb wird als Mando gespielt. Vor dem Wurf wird die Scheibe "gedeckelt" - wenn Deckel nach oben liegt, wird das Mando links umspielt, ansonsten rechts. DropZone einheitlich links vom Mandobaum am Straßenrand. Das Mando spielt ab Dropzone keine Rolle mehr.
5	Nähe Korb 12	Nähe Tee 12	3	Marksman	Relativ kurze Bahn, dafür mit Präzision beim Putt auf einen Marksman-Korb.
6	Rund um Korb 11	11	3	Putting Contest Destiny	Mehr oder weniger knifflige Puttingpositionen sind farblich markiert. Ein Farbwürfel entscheidet, aber welcher Position der Spielende putten muss. Jeder macht 4 Putts von einer Position. 4 Treffer = Score 1, 3 Treffer = Score 2, 2 Treffer = Score 3, 1 Treffer = Score 4, 0 Treffer = Score 5.
7	15m vor Tee 11	10	3	Destiny	Münzwurf entscheidet, ob durch den Tunnel oder über die Baumgruppe rund um Tee 11 gespielt wird. Zahl = Tunnel. Wer im Gebüsch hängen bleibt, spielt von dieser Lage weiter. Re-Tee nur dann, wenn die vorgeschriebene Linie verfehlt wird und die Scheibe das Gebüsch passiert hat (Re-Tee ohne Strafwurf, also = Wurf 2)
8	Korb verlängerte 9	9	3	Bag Change	Die Bags werden im Flight nach Körpergröße getauscht. Der Größte gibt seinen an den Zweitgrößten etc., der Kleinste an den Größten.
9	8	3c	4	No drivers?	für alle über 80m Werfer gilt: no drivers
10	3d	3d	3	Wheel of Chance	Das Glücksrad bestimmt, wie der Drive dieser Bahn gespielt werden muss.
11	4	4 erhöht	3	Hanging Basket	Die Bahn wird normal inklusive Mando gespielt, lediglich die Korbposition unterscheidet sich etwas vom Standard, da der Korb erhöht und leicht zurückversetzt hängt.
12	5	5	3	Flexible Tee	Ziel ist Standardkorb 5. Es gibt verschiedene, markierte Abwürfe. Der Würfel entscheidet, ab welchem Abwurf gespielt werden muss. 1 = links in Richtung Standardkorb 8 nahe Gebüsch bei Korb 8, 2 = links vom Gebüsch bei Tee 5, 3 = rechts vom Gebüsch bei Tee 5, 4 = Standard Tee 5, 5 = Aus dem Gebüsch rechts von der Grillstelle, 6 = freie Wahl aus Positionen 1-3 oder 5 (also ohne Standard-Tee)
13	6	6	4	Minimarker	Am Tee liegen Minimarker bereit. Mit diesen ist die komplette Bahn zu spielen, bis der Minimarker im Minikorb zur Ruhe kommt. Minimarker am Korb in Tüte packen. Sofern am Tee keine Minimarker mehr vorhanden sind, bitte Tüte bei Korb 6 holen.
14	nahe Tee 7	Seilbahn-Ostereier	4	Stefs Easter Hole	Passend zum Karsamstag sind Ostereier das Ziel dieser Bahn. Diese fahren wie eine Seilbahn von links nach rechts über den Fairway. Jeder Spielende kann bis zu 5 Scheiben werfen, solange die Eier VON LINKS NACH RECHTS in Bewegung sind. Jede Berührung eines Eis zählt als Treffer. Ein Mitspieler zieht die Seilbahn ganz nach links und schickt sie auf Kommando auf die Reise. 5 Treffer = Score 1 in Metrix, 4 Treffer = Score 2, 3 Treffer = Score 3, 2 Treffer Score 4, 1 Treffer = Score 5, 0 Treffer = Score 6.
15	Nähe Tee 9		3	Tic Tac Toe	Es spielt jeder 2 Paarungen. Nr. 1 in der Box spielt gegen die Nr. 2 und Nr. 3, Nr. 2 gegen Nr. 1 und Nr. 4, Nr. 3 gegen Nr. 1 und Nr. 4. Im Dreierflight spielt jeder gegen jeden. Jeder Spieler darf ein Mal beginnen, beim ersten Spiel wird der Erstwerfer durch Scheiben deckeln ermittelt. Sieger ist, wer zuerst eine Dreierreihe fertig hat (auch diagonal möglich). Felder können dabei NICHT doppelt belegt werden, es gilt immer der Ersttreffer. Scheiben auf der Linie werden dem Feld zugeordnet, in der die Scheibe mehr liegt. <u>Pro Spieler maximal 7 Würfe!</u> Ein Sieg ergibt 2 Punkte, ein Unentschieden je 1 Punkt, eine Niederlage 0 Punkte. Die Punkte der 2 Spiele eines Spielenden werden addiert. 4 Punkte = Score 1. 3 Punkte = Score 2, 2 Punkte = Score 3, 1 Punkt = Score 4, 0 Punkte = Score 5. Bitte zügig spielen auf 2 parallelen Feldern, das kann etwas dauern ...
16	16	2	3	One disc only	Wir spielen die komplette Bahn mit nur einer Scheibe nach Wahl des Spielenden
17	Strommast auf Fairway 2	Netz auf Sickergrube	3	Net hunter	Statt eines Korbes beenden wir die Bahn, sobald die Scheibe das aufgespannte Netz berührt, egal wo. Der Rahmen gehört zum Netz.
18	Grillwiese	Grillwiese	6	Putting Contest	Jeder macht 10 Putts. Am Boden sind 10 Markierungen, wir beginnen bei der nächsten zum Korb (4m Abstand). Sobald der Putt trifft, geht es 1 Markierung = 1 Meter nach hinten etc. Wer mit 10 Würfeln die weiteste Puttposition trifft, erhält Score 1, bei der zweitweiteste Score 2 usw. Die kürzeste Puttposition entspricht somit einem Score von 10. Info: Par auf dieser Bahn entspricht mit insgesamt 10 Würfeln einen weitesten Putt aus 8 Metern.