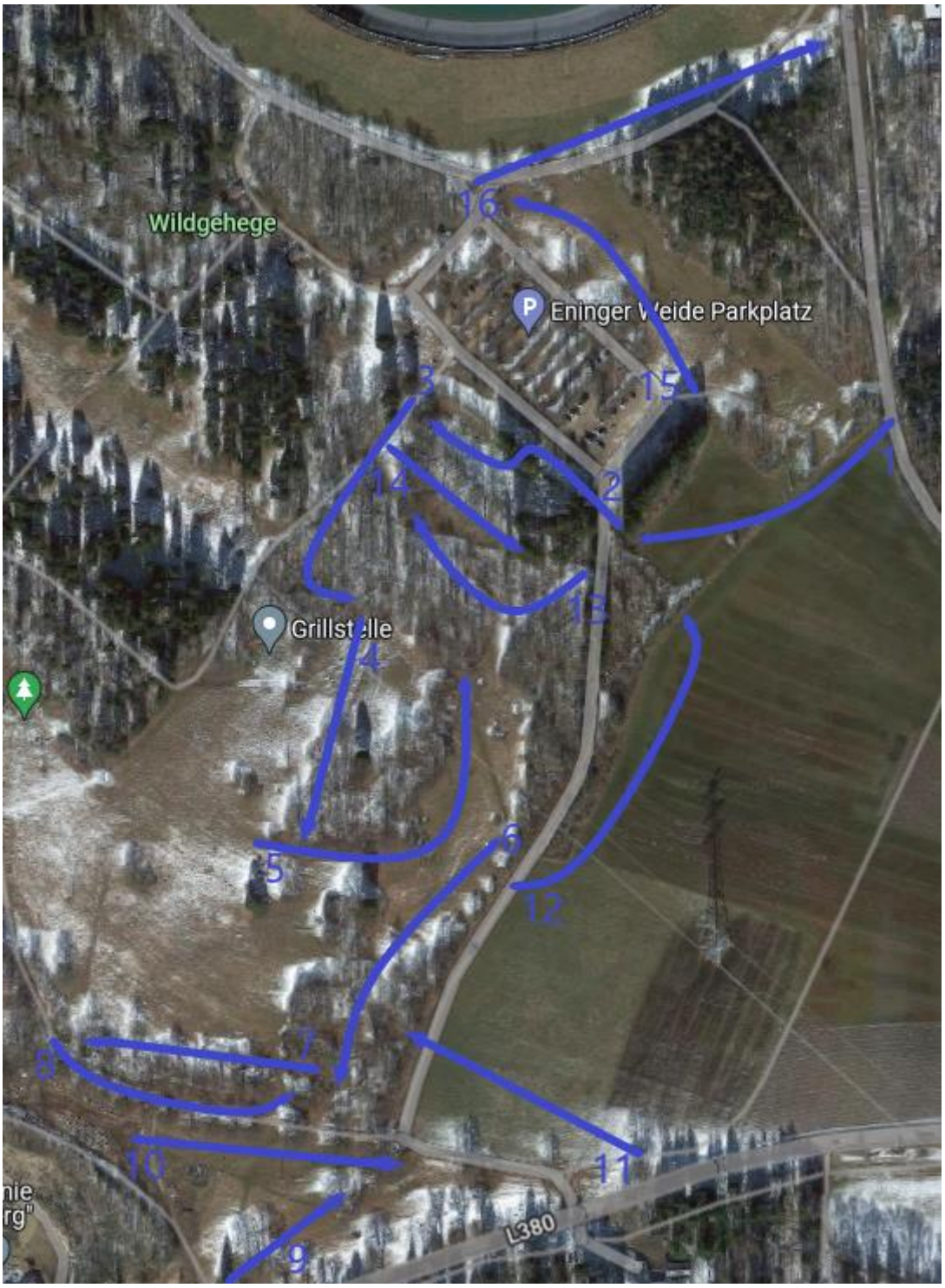
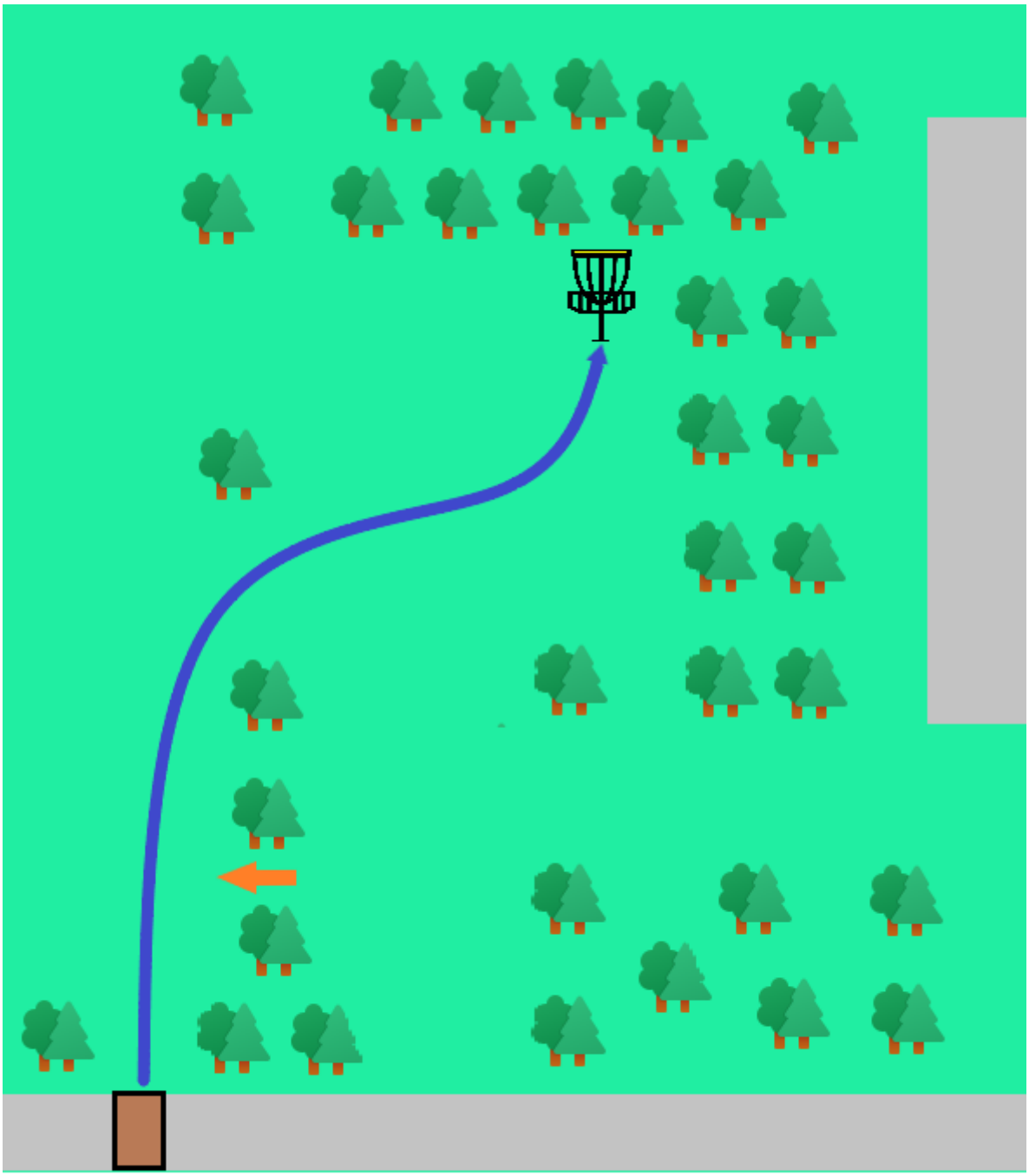
Charity Open 2023



16 Bahnen - Par 57 - Durchschnittslänge von 141m/Bahn

Bahn 1

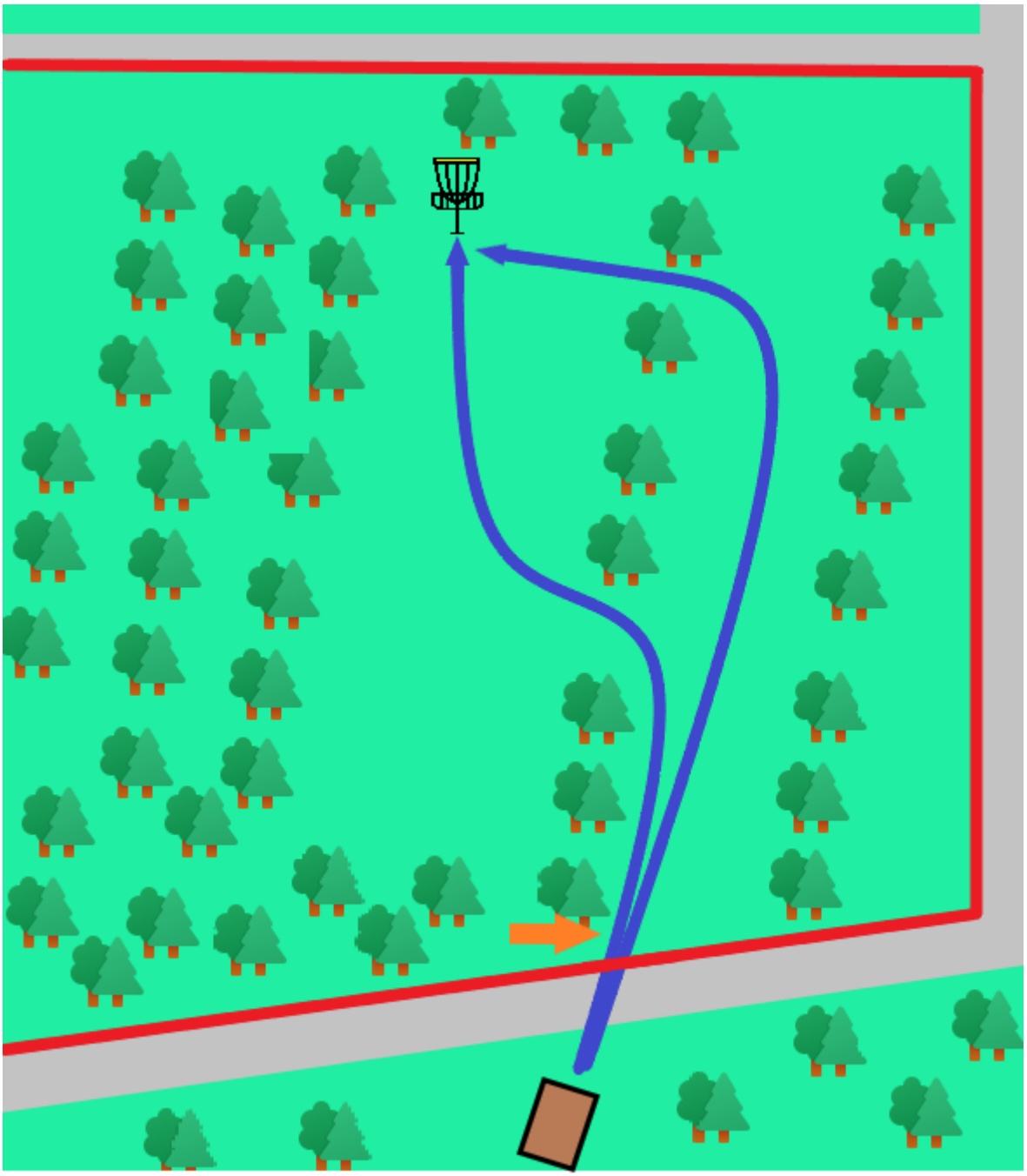


Bahn 1 - PAR 4 - 160m - Mando links zu umspielen

Abwurf von der Straße hinter Tee 1 auf Korb 2.

Mando Baum (nach circa 35m) links zu umspielen, Dropzone direkt links neben dem Mando.

Bahn 2



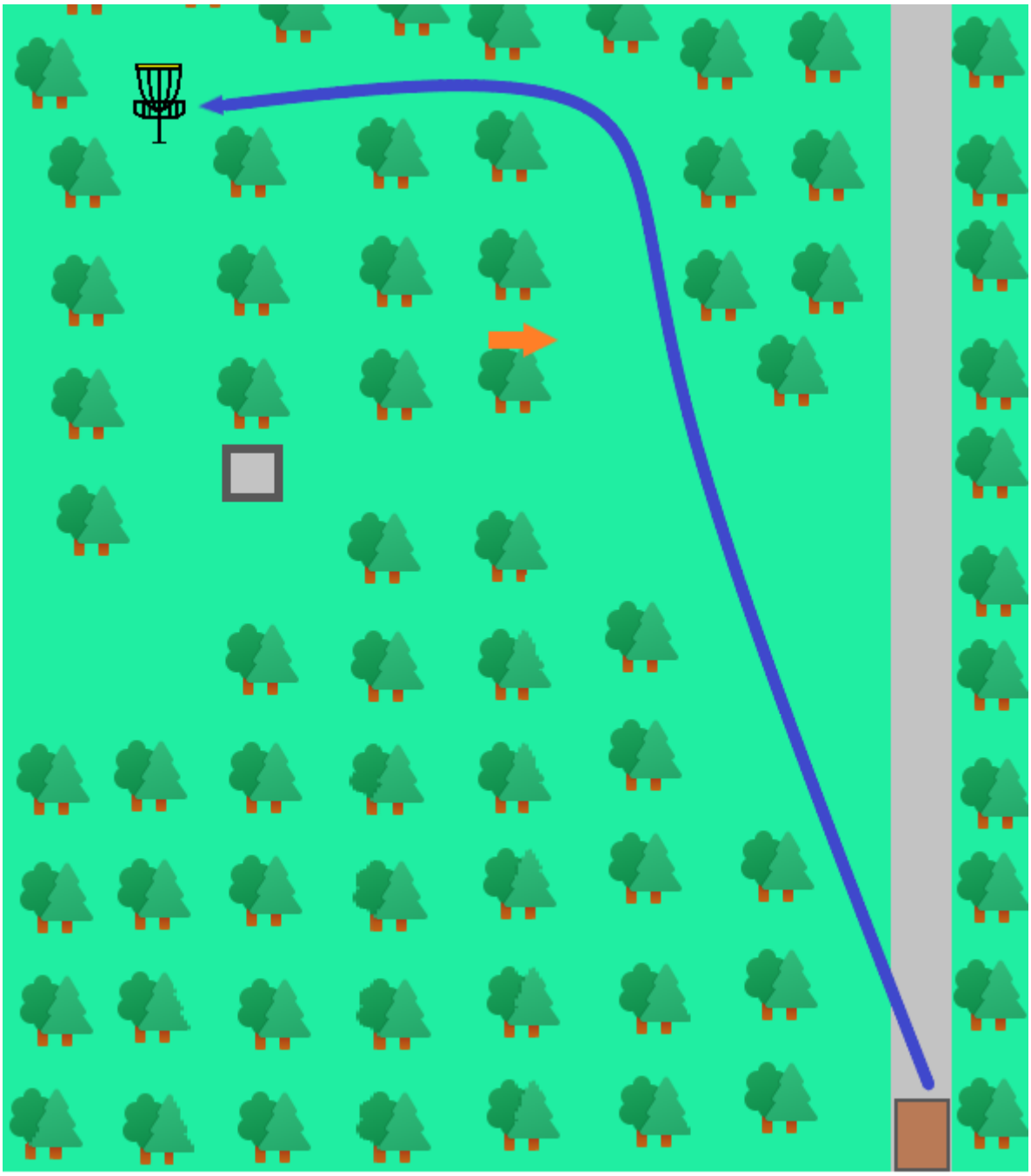
Bahn 2 - PAR 4 - 118m - Mando rechts zu umspielen

Abwurf auf dem Weg von klassischem Korb2 zu klassischer Bahn 3 auf Korb 3.

Mando ist der rechte abgeschirmte Baum von Tee 3 aus, Dropzone mittig auf dem Fairway.

Straße und Parkplatz OB.

Bahn 3

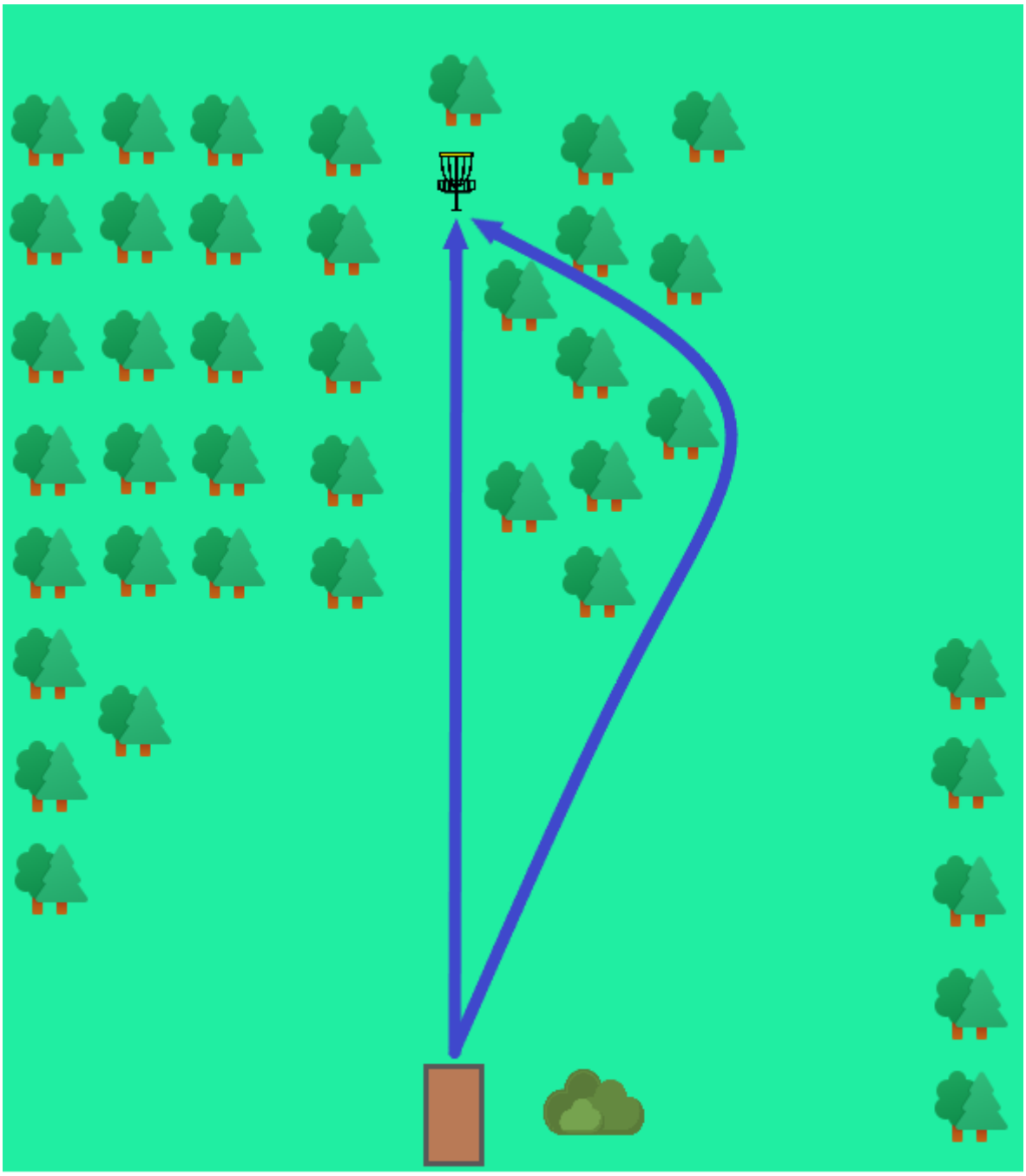


Bahn 3 - PAR 4 - 116m - Mando rechts zu umspielen

Abwurf hinter der Schranke auf klassischen Korb 4.

Mando wie auf der klassischen 4, Dropzone klassischer Abwurf 4.

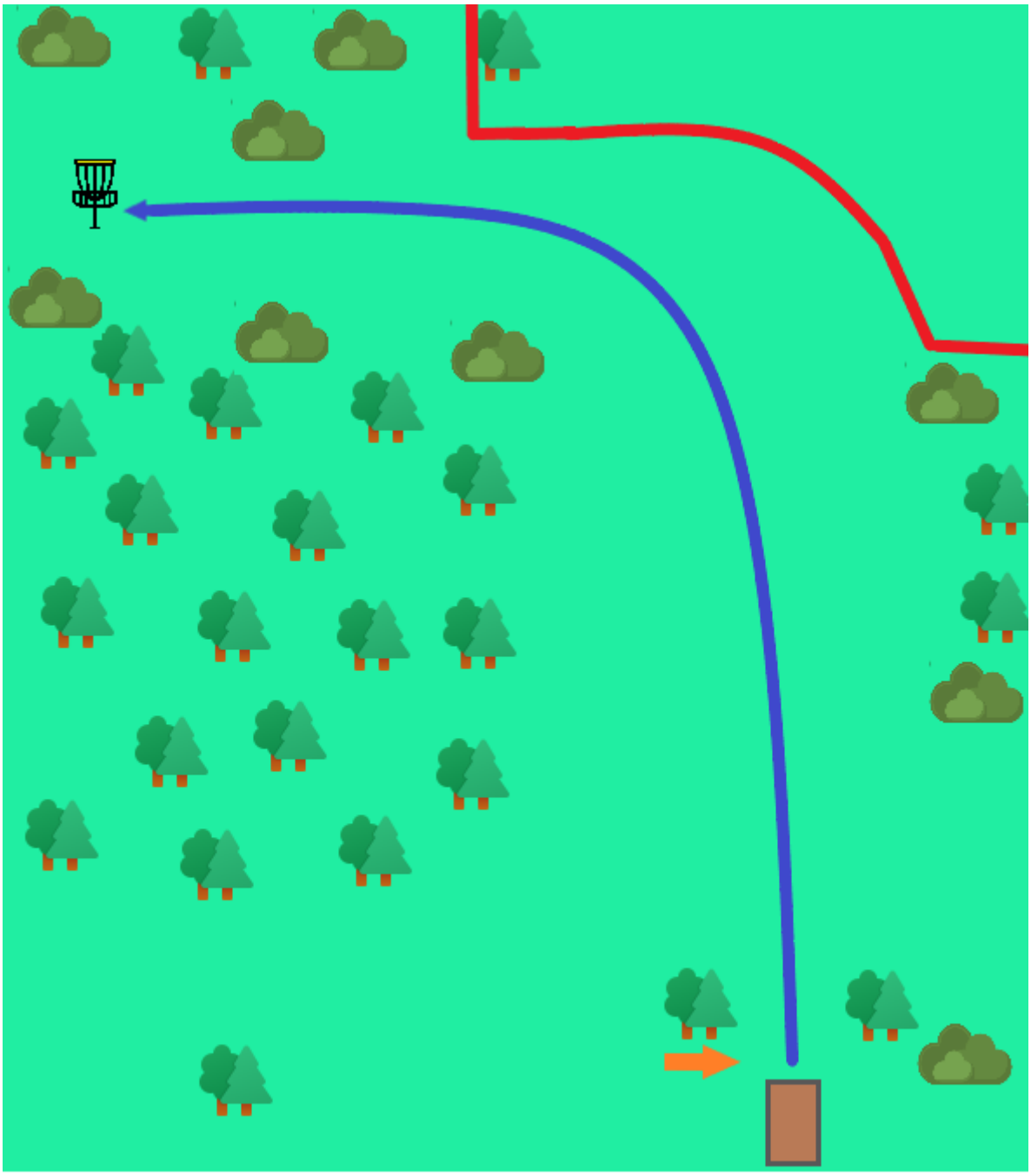
Bahn 4



Bahn 4 - PAR 3 - 122m

Abwurf neben dem Gebüsch, wenn man bei klassischen Korb 4 aus dem Wald kommt auf klassischen Korb 6.

Bahn 5



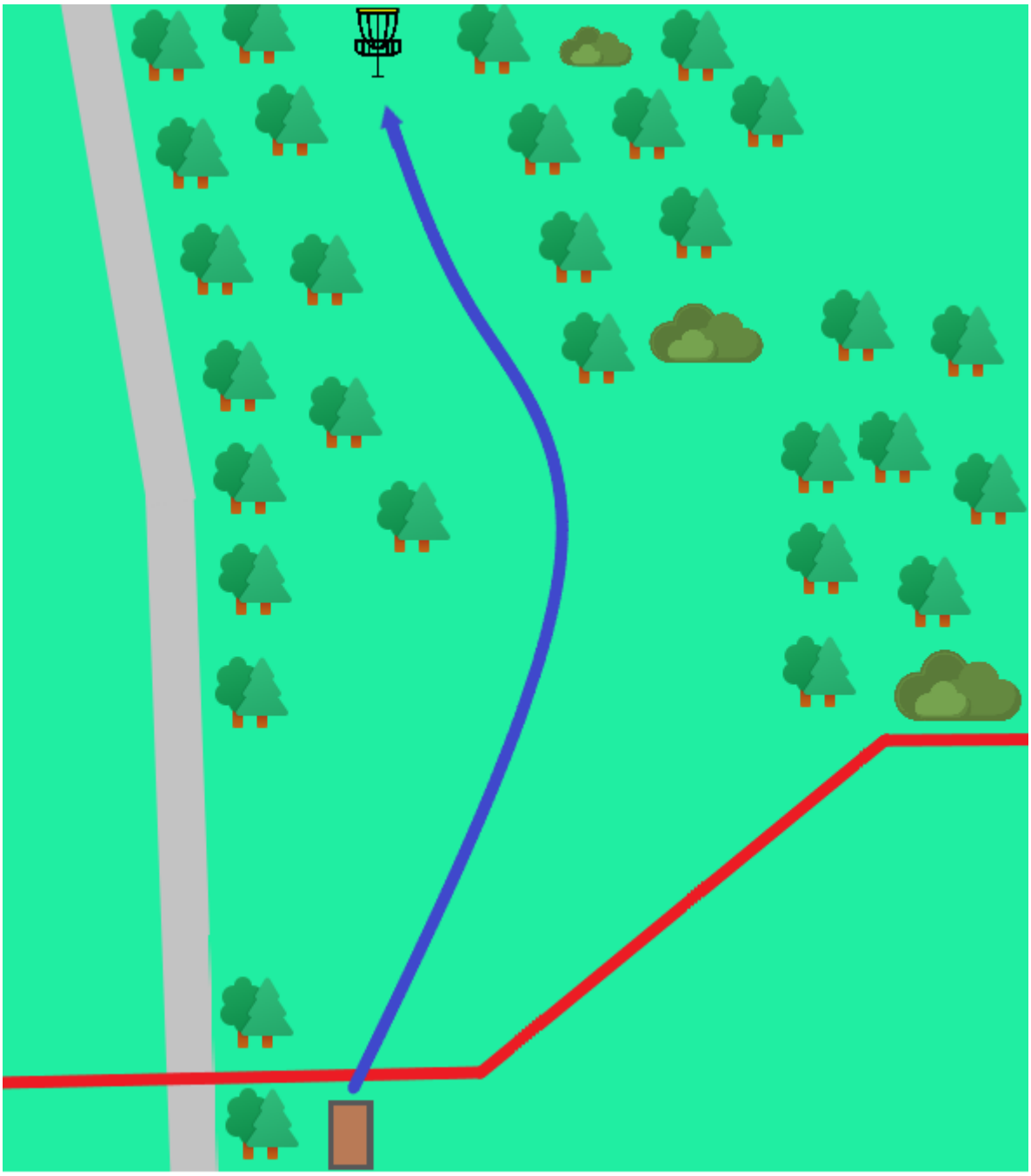
Bahn 5 - PAR 4 - 198m - Mando rechts zu umspielen

Klassischer Abwurf 7 auf Korb 8.

Mando ist der erste Baum links und ist rechts zu umspielen, Re-Tee bei Verfehlen.

Rot markierter Bereich wird als Hazard gespielt.

Bahn 6

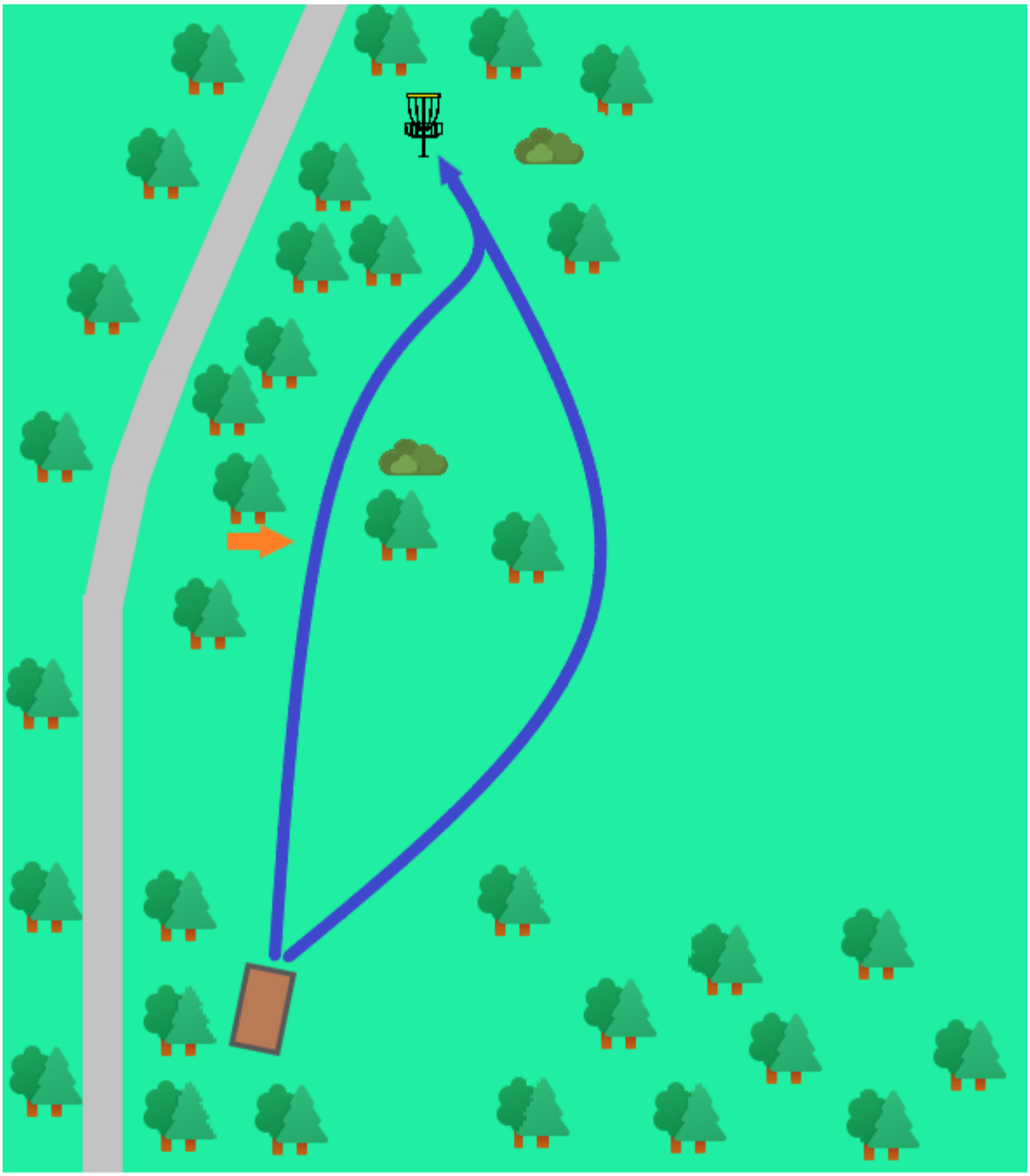


Bahn 6 - PAR 4 - 173m

Abwurf am klassischen Abwurf 9 auf den verlängerten Korb 9 in der Schneise.

Rot markierter Bereich wird als Hazard gespielt.

Bahn 7

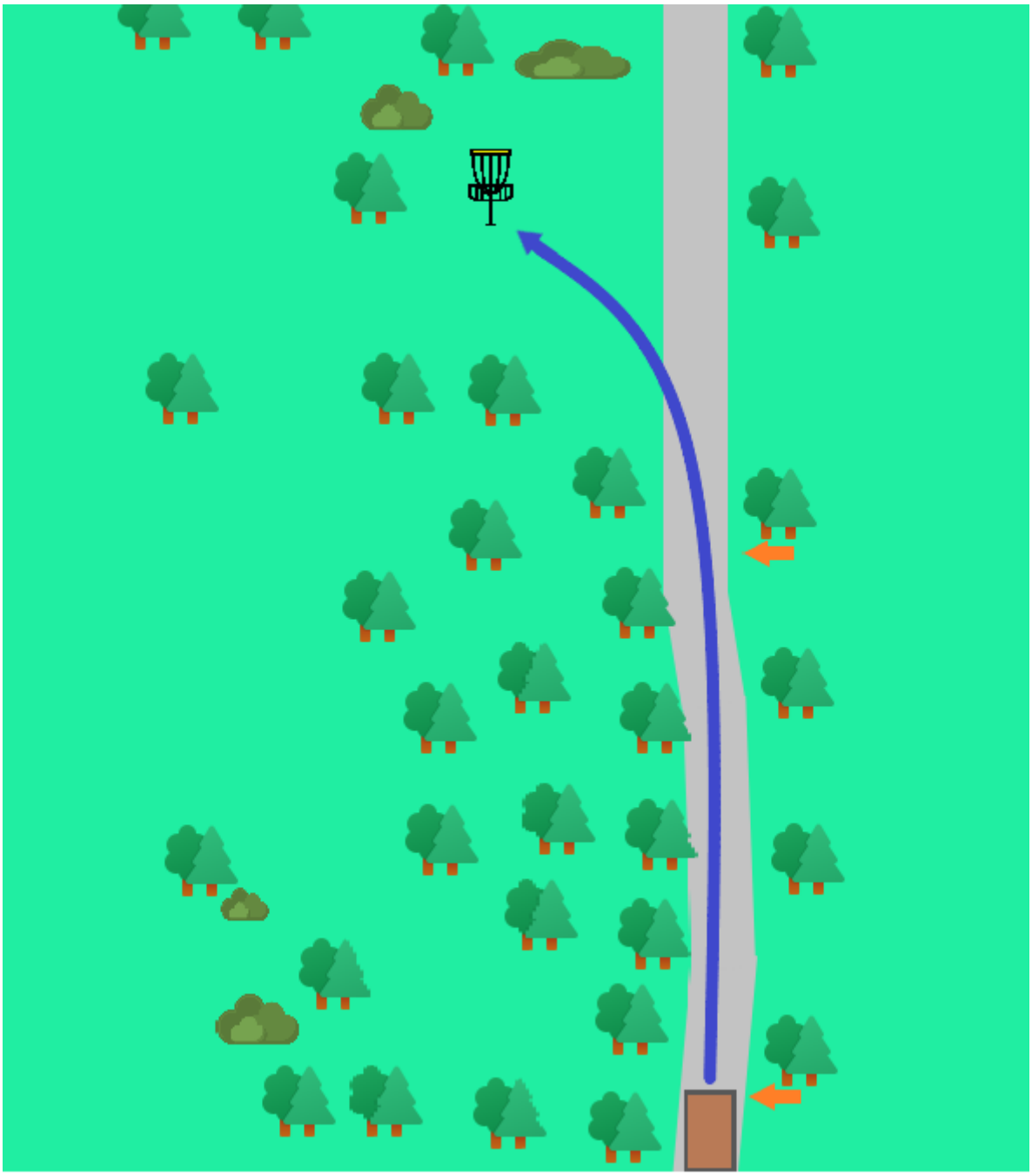


Bahn 7 - PAR 3 - 114m - Mando rechts zu umspielen

Abwurf hinter klassischem Korb 10 auf klassischen Korb 11.

Mando ist der große Baum links auf Höhe des klassischen Abwurfs 11, Dropzone klassischer Abwurf 11.

Bahn 8

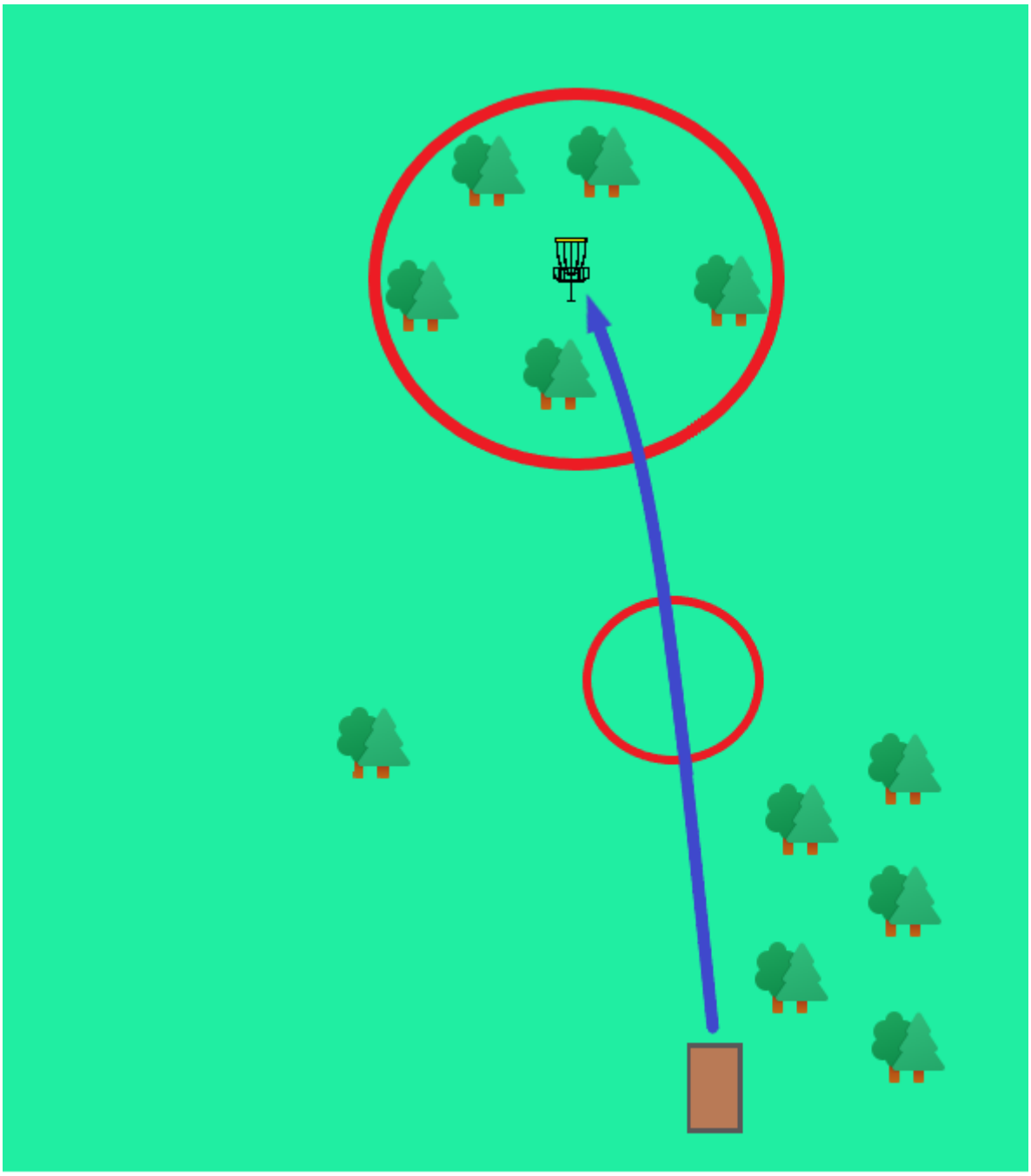


Bahn 8 - PAR 4 - 134m - Mandos links zu umspielen

Abwurf auf dem Weg nach links in der Kurve hinter klassischem Abwurf 12 auf klassischen Korb 12.

Mandos sind links zu umspielen; Re-Tee bei Verfehlen des ersten Mandos und Dropzone auf dem Weg am zweiten Mando.

Bahn 9

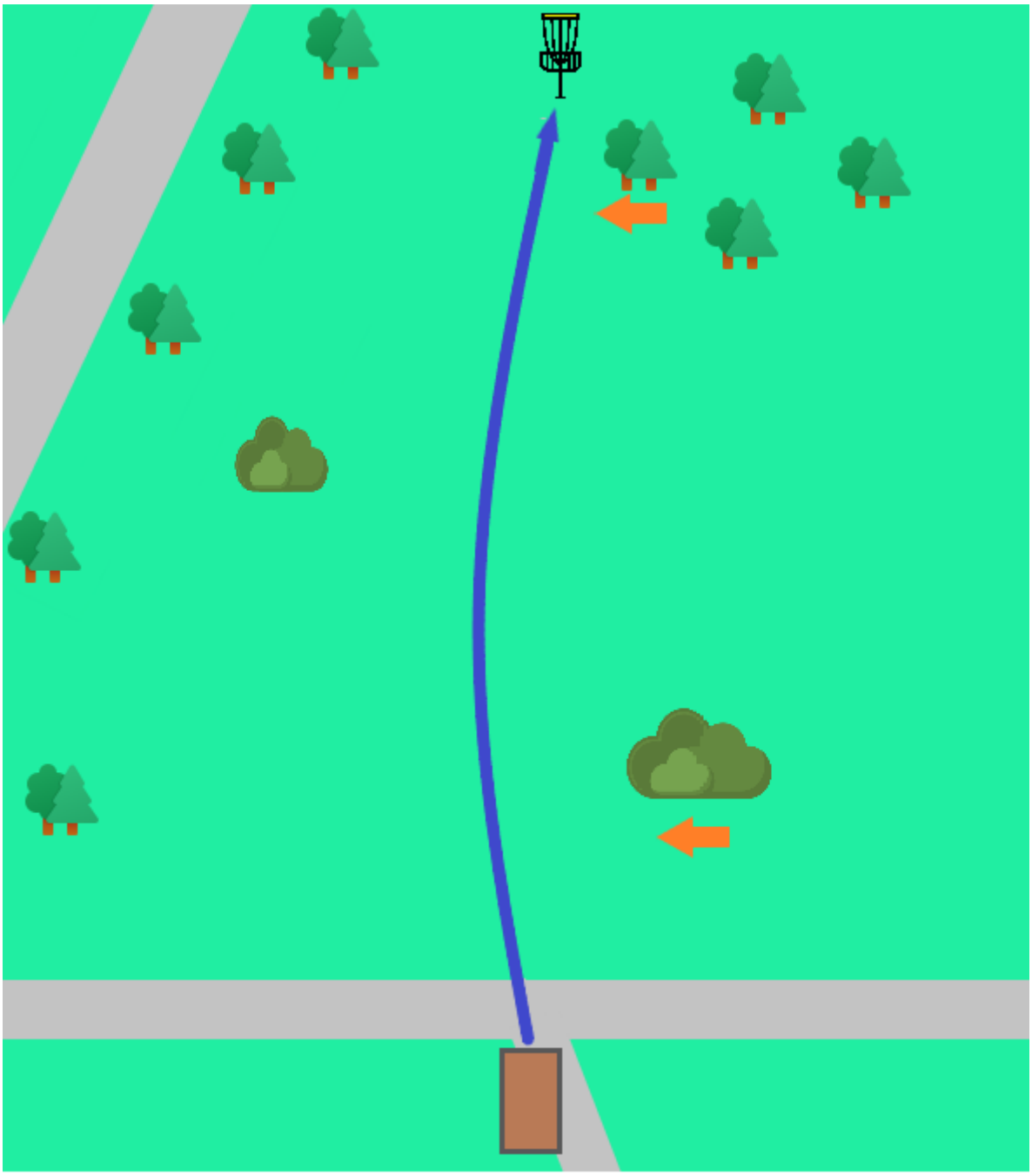


Bahn 9 - PAR 3 - 75m - Doppelinsel Bahn

Abwurf am klassischen Abwurf 13 auf klassischen Korb 13 im Baumstumpf erhöht.

Doppelinsel Bahn; wenn beide Inseln mit dem ersten Wurf verfehlt wurden, geht man zur Dropzone in der ersten Insel, danach wird mit ganz normalen OB Regeln gespielt. (***"Hole X – Island Green: Any throw from the Tee must come-to-rest on the Island Green to be able to mark on the Island Green. Throws from the Tee that don't come-to-rest on the Island Green, must proceed to the Drop Zone with a penalty throw. All subsequent throws from the Drop Zone or Island Green use normal OB rules."***)

Bahn 10

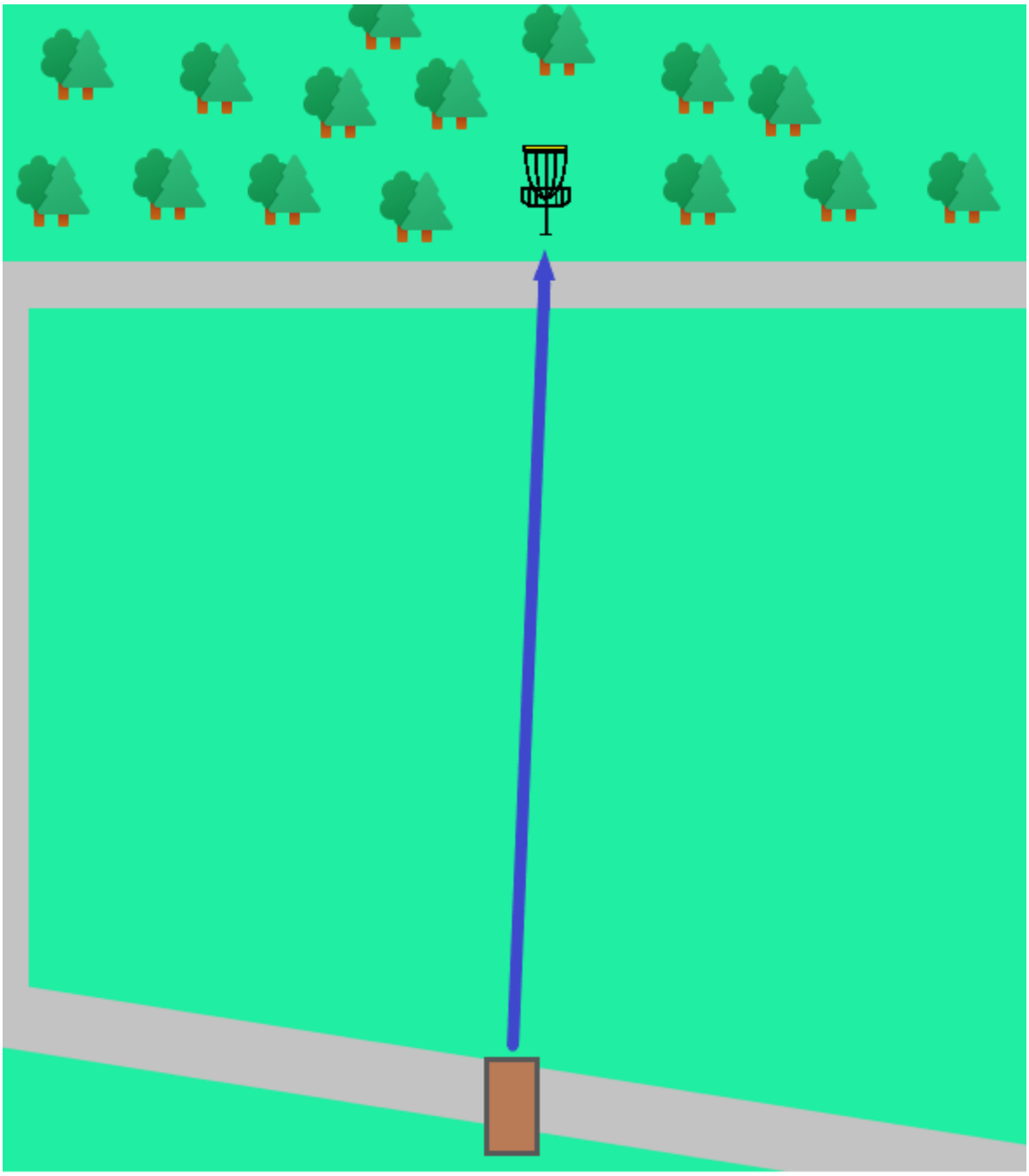


Bahn 10 - PAR 3 - 141m - Mandos links zu umspielen

Abwurf links hinter klassischem Abwurf 14 auf klassischen Korb 14.

Mandos sind das am Gebüsch, Dropzone ist klassische Abwurf 14 und auf Höhe des klassischen Korbs 13, Dropzone ist ein paar Meter links hinter dem Mandobaum.

Bahn 11

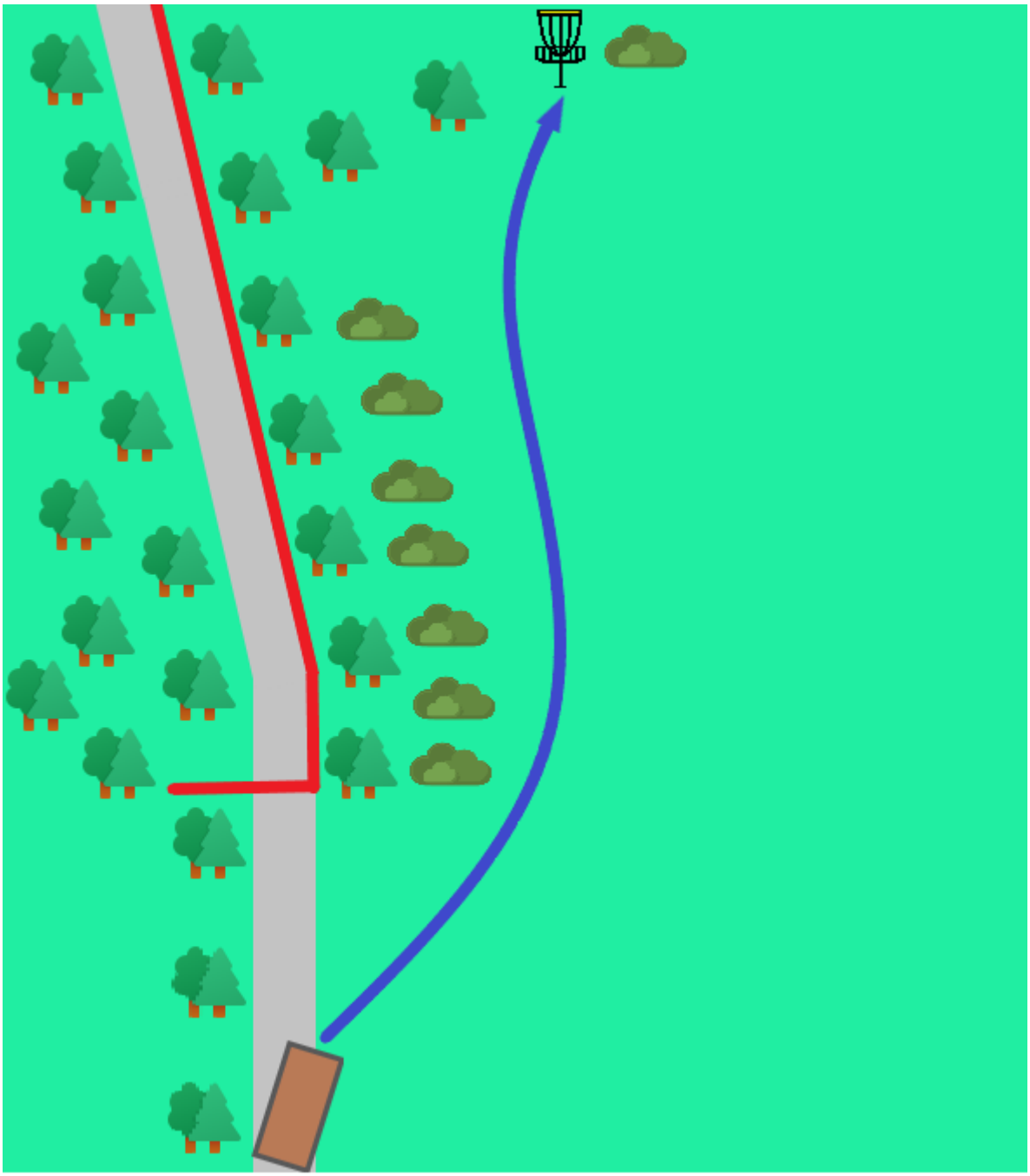


Bahn 11 - PAR 3 - 130m

Abwurf auf dem Weg rechts vom klassischen Abwurf 15, an eingezeichneter Stelle auf klassischen Korb 15.

Weg ist kein OB oder Hazard.

Bahn 12

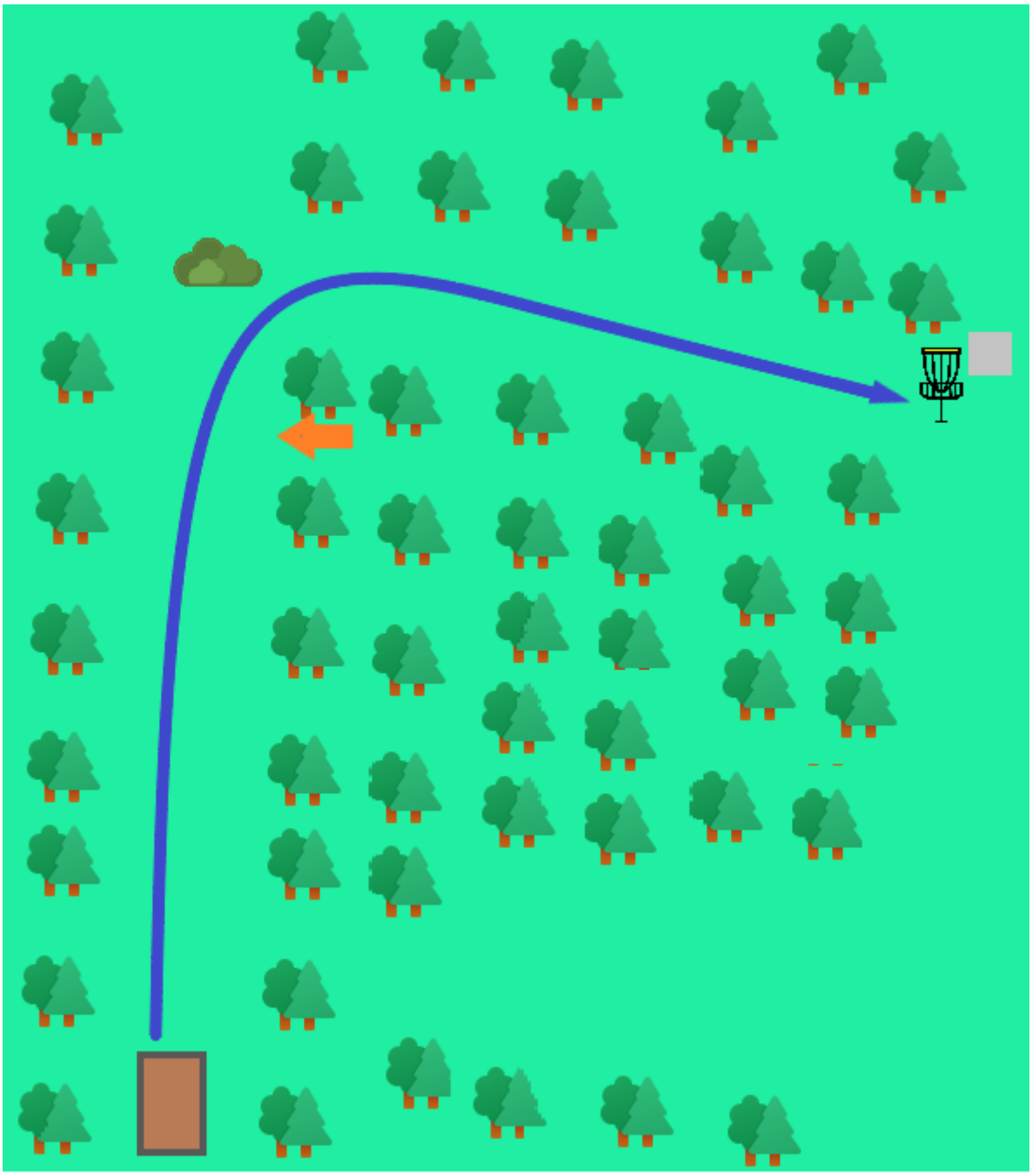


Bahn 12 - PAR 4 - 206m

Abwurf auf der Zufahrtsstraße, 20m vor dem ehemaligen Strommasten, auf Korb an eingezeichneter Stelle (grob Richtung klassischer Korb 16).

Straße wie eingezeichnet OB.

Bahn 13

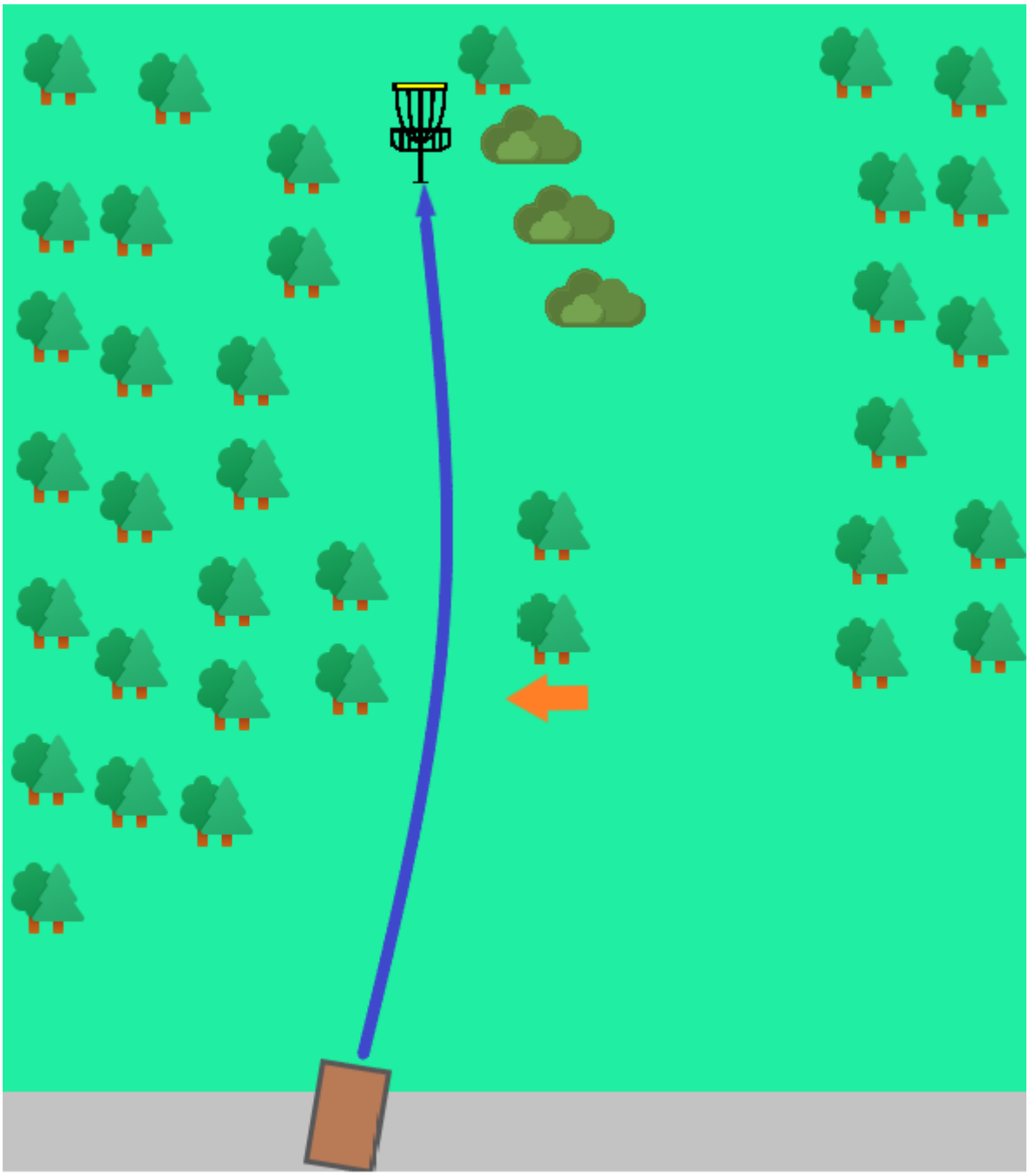


Bahn 13 - PAR 4 - 126m - Mando links zu umspielen

Abwurf etwas hinter klassischem Abwurf 3c auf Korb vor dem Stromhäusle.

Mando ist der hohe Baum und links zu umspielen, Dropzone ist nahe des klassischen Korb 3c.

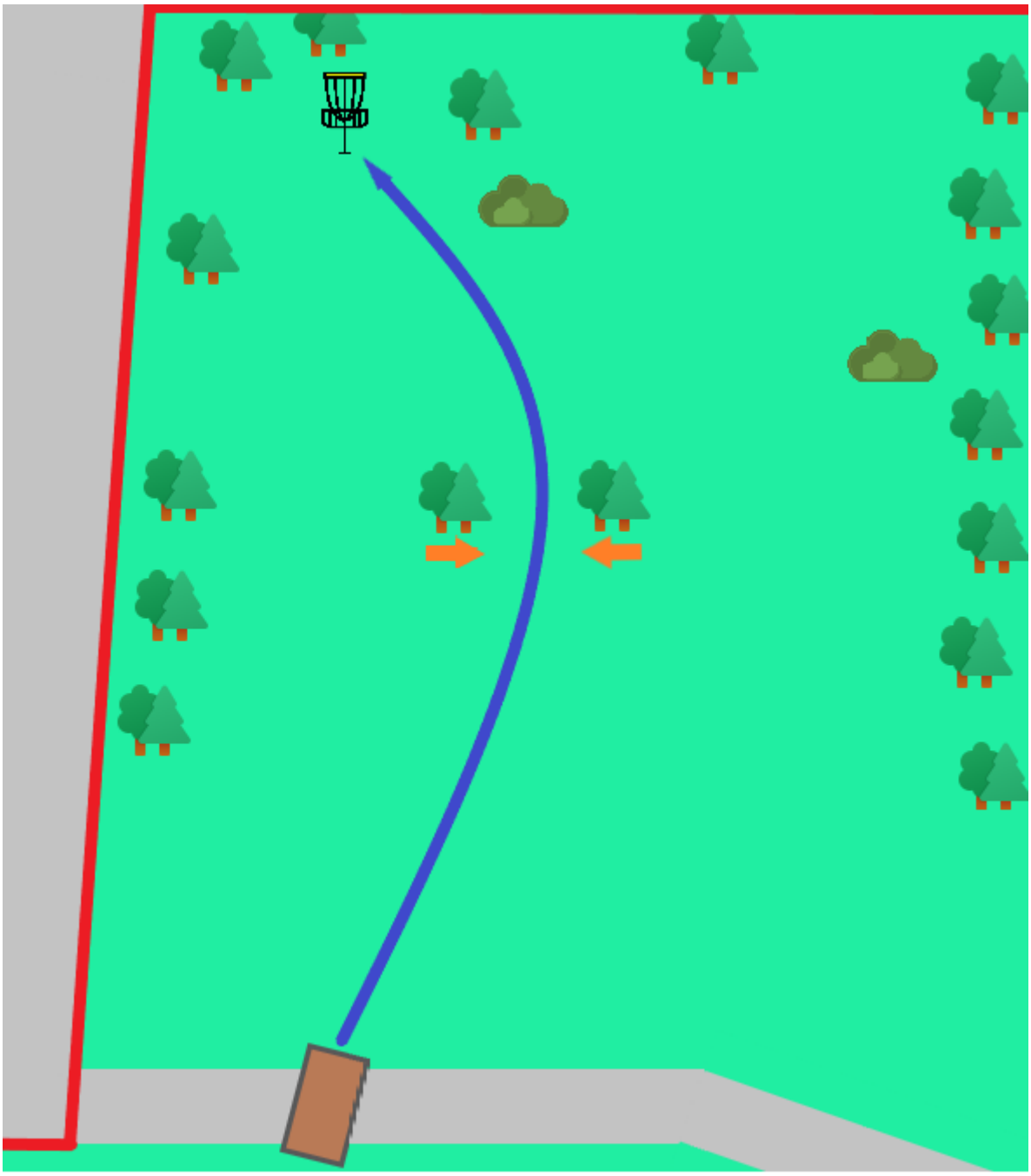
Bahn 14



Bahn 14 - PAR 3 - 88m - Mando links zu umspielen

Abwurf hinter klassischen Korb 3d auf dem Weg, auf Korb in der Tasche vor klassischem Abwurf 3d.

Bahn 15



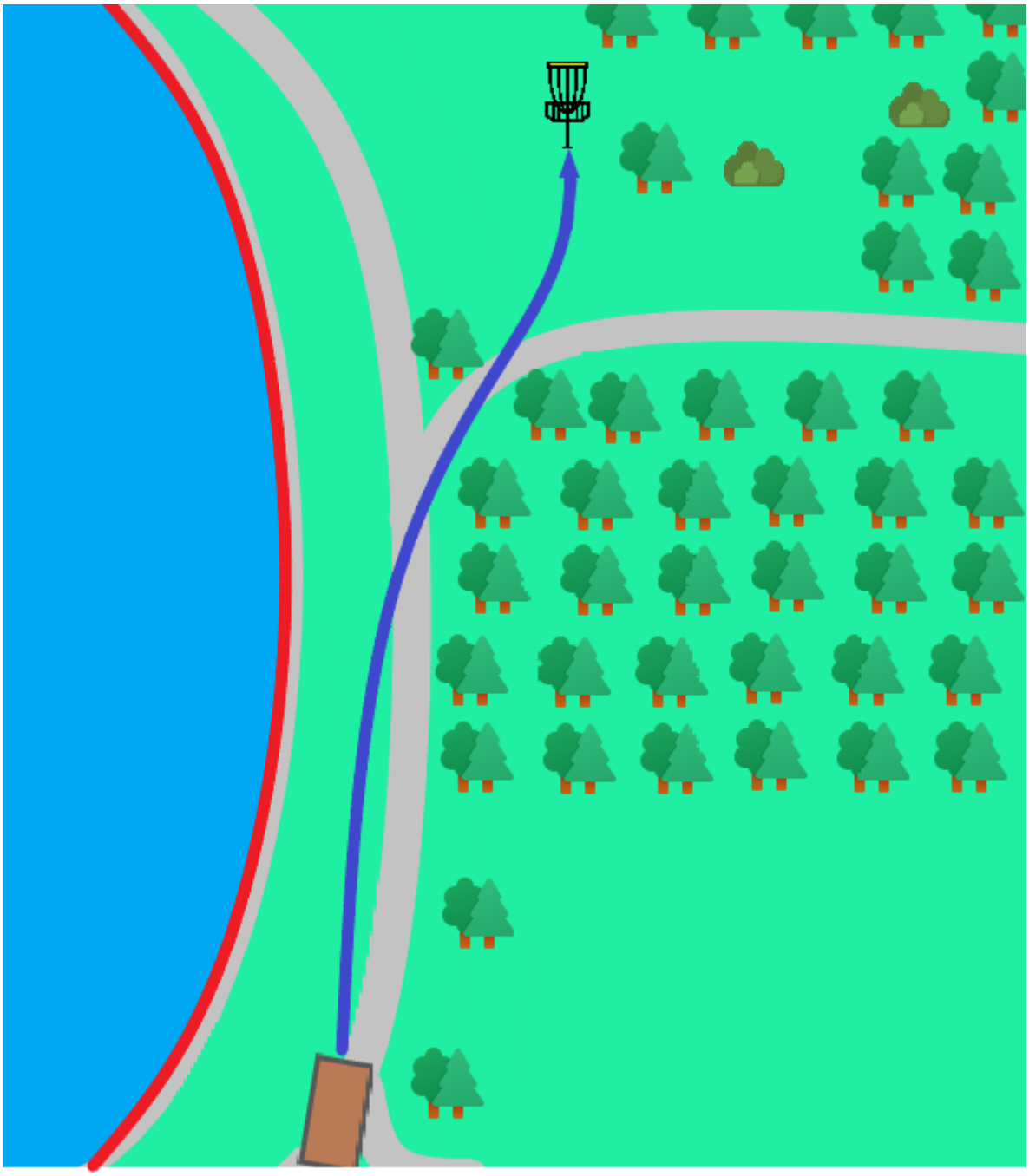
Bahn 15 - PAR 3 - 131m - Doppelmando

Abwurf ist auf Weg vom Parkplatz in Richtung klassischem Korb 17.

Straße und Parkplatz sind OB.

Doppelmando sind die zwei kleinen Bäume, Dropzone ist zwischen den Mandobäumen.

Bahn 16



Bahn 16 - PAR 4 - 195m - Speicherbecken OB

Abwurf an der Weggabelung 70m hinter dem klassischen Abwurf 18 auf den Übungskorb.

Das Pumpspeicherwerk ist OB, Wege und Straße nicht.