

6. Vereinsfest

ChaiNgaroos

Spreeauenpark Cottbus



6. Vereinsfest Chaingaroos



Spreearuenpark Cottbus

6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

1

PAR 3 | 6 73 m

REGELN & HINWEISE

OB: Der Hauptweg (einschließlich des Tee-Bereichs) und alles links davon. Der Bach und alles dahinter.

MANDO: Double Mando. Wird das Mando von einer beliebigen Lage verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der DZ oder der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.



6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

2

PAR 3 | 6 80 m

REGELN & HINWEISE

OB: Alle Wege und alles jenseits davon.

MANDO: Double Mando. Wird das Mando von einer beliebigen Lage verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.



6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

3

PAR 3 | 6 55 m

REGELN & HINWEISE

OB: Alle Wege und alles jenseits davon.

ACHTUNG: Bitte achtet besonders auf mögliche Parkbesucher in der Nähe des Spielplatzes.



6. Vereinsfest

Chaingaroos

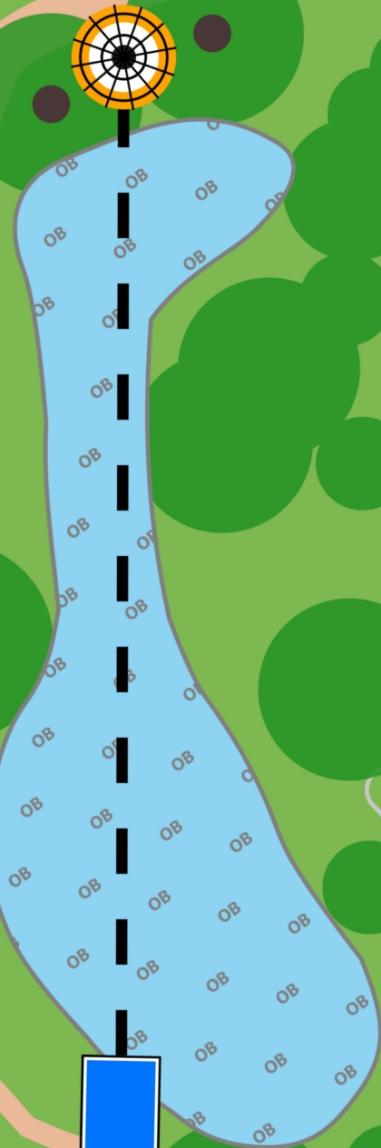
Bahn

4

PAR 3 | 6 47 m

REGELN & HINWEISE

OB: Der Teich.



6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

5

PAR 3 | 6 80 m

REGELN & HINWEISE

OB: Der Zaun und alles jenseits davon.

OB

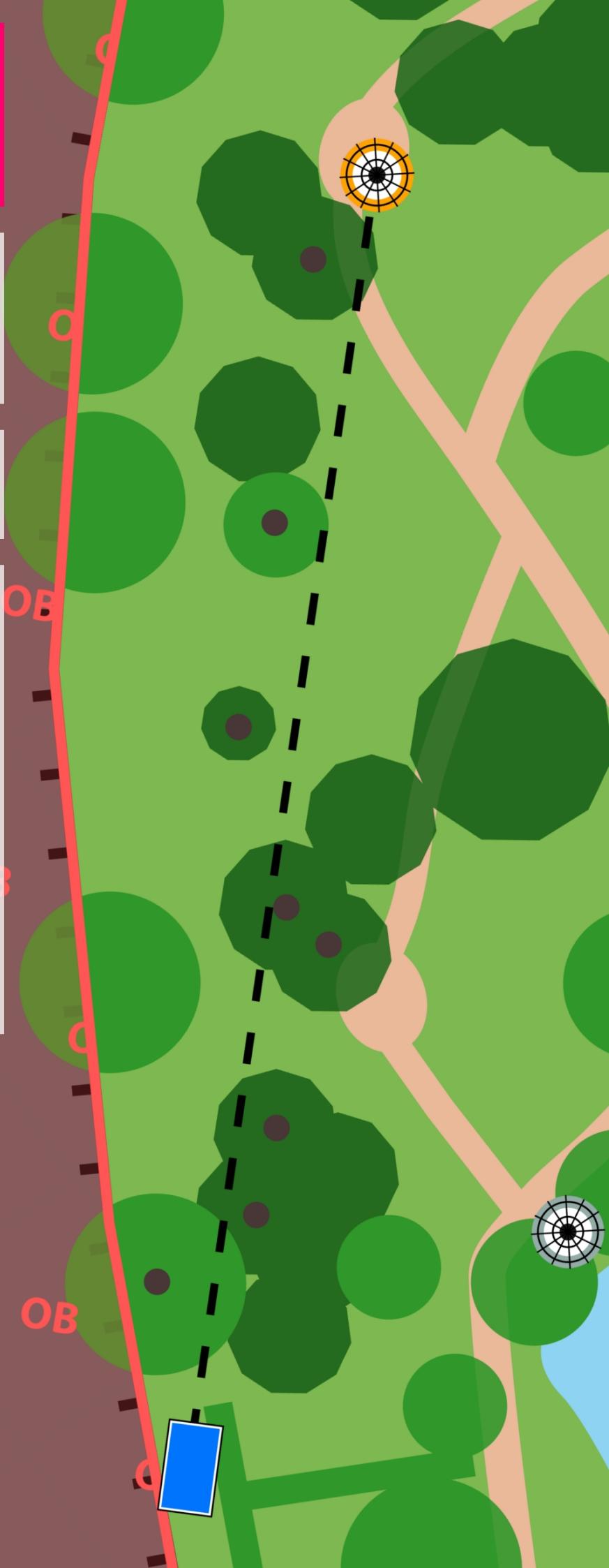
OB

OB

OB

OB

OB



6. Vereinsfest

Chaingaroos

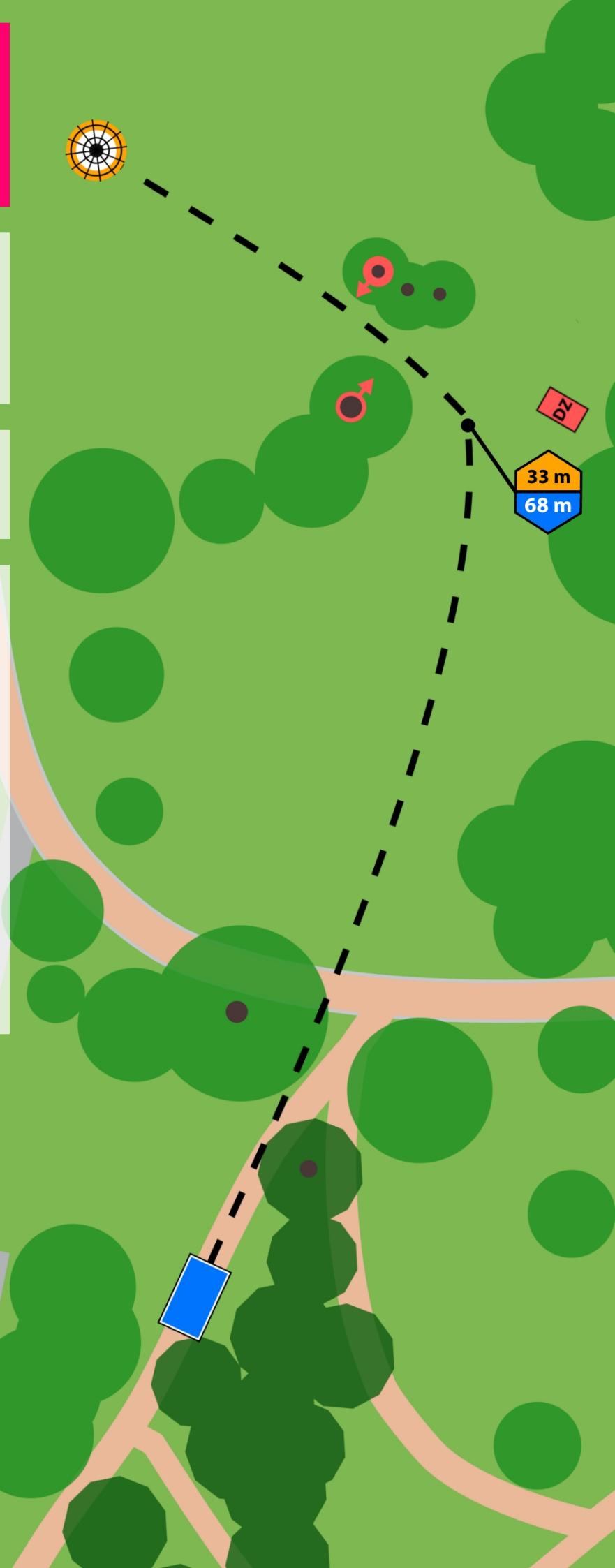
Bahn

6

PAR 4 | 8 101 m

REGELN & HINWEISE

MANDO: Double Mando. Wird das Mando von einer beliebigen Lage verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der DZ oder der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.



6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

7

PAR 3 | 6 99 m

REGELN & HINWEISE



6. Vereinsfest Chaingaroos

Bahn

8

PAR 3 | 6 108 m

REGELN & HINWEISE

MANDO: Wird das Mando von einer beliebigen Lage verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.



6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

9

PAR 4 | 8 199 m

REGELN & HINWEISE

OB: Das durch den Zaun markierte Gehege der Przewalski-Wildpferde.

MANDO: Wird das Mando von einer OB beliebigen Lage verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der DZ oder der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.

ACHTUNG: Bitte klettert NICHT über den Zaun des Geheges, um verlorene Scheiben wiederzuholen.

DZ



6. Vereinsfest

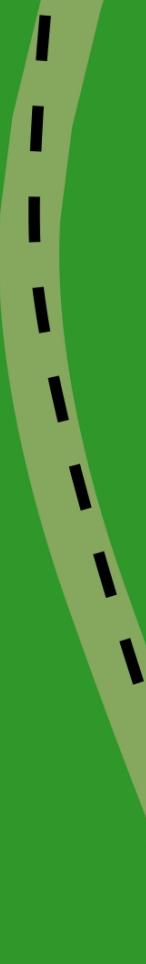
Chaingaroos

Bahn

10

PAR 3 | 6 57 m

REGELN & HINWEISE



6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

11

PAR 3 | 6 110 m

REGELN & HINWEISE



6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

1 2

PAR 3 | 6 90 m

REGELN & HINWEISE

OB: Der Bach und alles dahinter.

MANDO: Double Mando. Wird das Mando von einer beliebigen Lage verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der DZ oder der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.

6. Vereinsfest

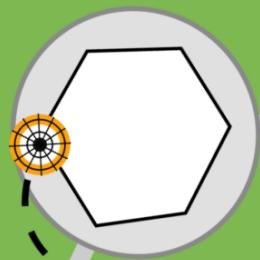
Chaingaroos

Bahn

13

PAR 4|8 **128 m**

REGELN & HINWEISE



54 m
74 m



6. Vereinsfest

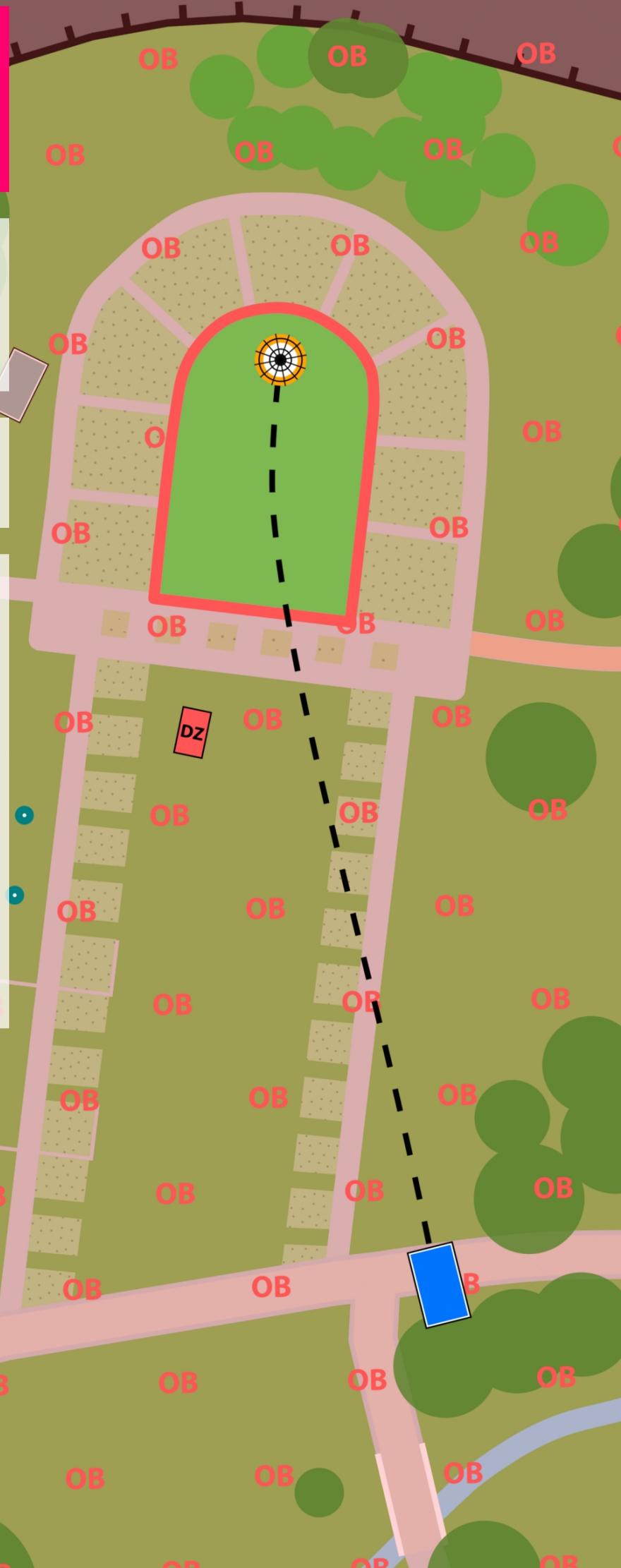
Chaingaroos



REGELN & HINWEISE

INSEL: Die vom Kopfsteinweg abgegrenzte OB Wiese, auf der der Korb steht, ist eine Insel. Alle Bereiche außerhalb dieser Insel sind OB.

DROP ZONE: Würfe vom Tee müssen auf der Insel zum Ruhen kommen, damit eine Lage OB innerhalb der Insel markiert werden darf. Würfe vom Tee, die nicht auf der Insel zum Ruhen kommen, führen zum Weiterspielen von der DZ mit Strafwurf. Für alle folgenden Würfe gelten die normalen OB-Regeln.



6. Vereinsfest Chaingaroos

Bahn

15

PAR 3 | 6 82 m

REGELN & HINWEISE

OB: Der Hauptweg und alles dahinter.
Der kleine Kopfsteinweg zum
Messegelände und alles rechts
davon. Der Zaun und alles jenseits
davon.



6. Vereinsfest

Chaingaroos

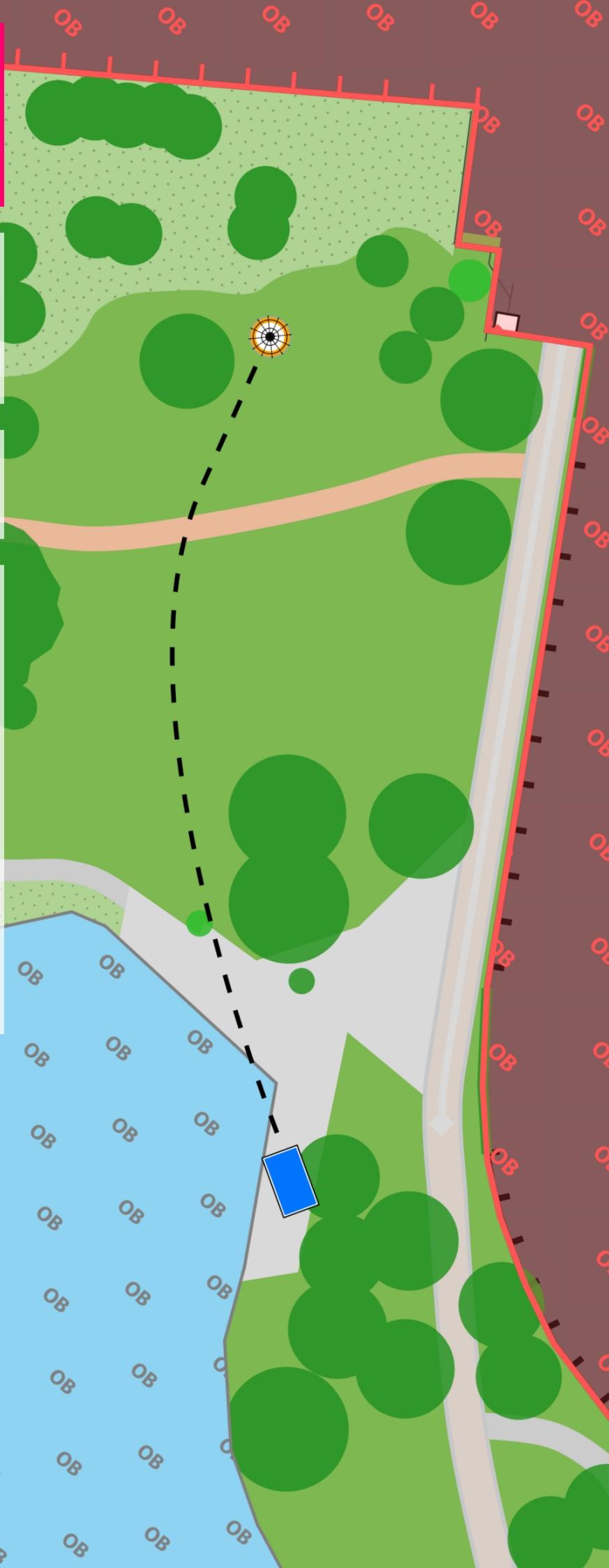
Bahn

16

PAR 3 | 6 93 m

REGELN & HINWEISE

OB: Der Weiher. Der Zaun und alles jenseits davon.



6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

17

PAR 4 | 8 182 m

REGELN & HINWEISE

OB: Der Weiher. Der Zaun und alles jenseits davon.

ACHTUNG: Hinter dem Zaun entlang des Fairways verläuft eine elektrische Absperrung gegen Wildtiere. Berührt diese Absperrung nicht, falls ihr versucht, eine Scheibe direkt hinter dem Zaun zu retten.

6. Vereinsfest

Chaingaroos

Bahn

18

PAR 3 | 6

90 m

REGELN & HINWEISE

OB: Der Weiher. Der Hauptweg und alles rechts davon.
Unter Inkaufnahme von **zwei Strafwürfen** kann die Bahn direkt an der DZ begonnen werden.

DROPZONE: Landet ein Wurf im OB, muss die Bahn mit einem Strafwurf entweder **(1)** von der DZ, **(2)** von der vorherigen Lage oder **(3)** innerhalb der erlaubten Spielfläche im Radius von 1 m um den Punkt, an dem die Scheibe zuletzt inbounds war, fortgesetzt werden.

