

FIRST RUN Vol. 2



Caddy book

powered by

ultimo
frisbee shop



Übersichtskarte des Parcours







FIRST RUN

Vol. 2



Legende

Wichtige Orte

	Parkplatz
	kostenloser Eingang
	Kassen-Eingang
	Player's Meeting
	Toiletten
	Mittagessen (Park Café)

Bahnelemente

	Abwurf
	Korb
	relevante Baumstämme
	Wasser OB
	Festland OB
	Pflichthindernis (Mando)
	Dropzone
	Korb einer anderen Bahn
	Abwurf einer anderen Bahn

Parkelemente

	Zaun
	Laubbaum
	Nadelbaum
	größerer Busch
	Gebüsch oder Beet
	Sandfläche
	Gebäude
	Hauptwege
	Sandwege
	Kopfsteinwege
	Betonflächen
	Asphaltflächen
	Sonnenschirm

Regeln und Hinweise

Allgemeine Kursregeln

gelten für alle Bahnen, für die keine abweichenden spezifischen Regeln notiert sind.

- alles außerhalb des Spreeauenparks (jenseits des Parkzauns) ist OB,
- der Weiher ist OB,
- alle Bäche sind OB,
- auf Bahnen mit Pflichtrouten (Mandos) ist die Richtung der verbotenen Bereiche (restricted space) mit einer pinken Linie auf dem Boden markiert

Bahnspezifische Regeln

Bahn 1 | Par 3 | 73 m

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

MANDO: Double Mando. Wird das Mando vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der DZ oder einem Re-Tee fortgesetzt werden. Wird das Mando von einer anderen Lage als vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der DZ oder der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.

Bahn 2 | Par 3 | 55 m

OB: Alle Wege sowie die Bereiche jenseits der Wege sind OB.

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

Bahn 3 | Par 3 | 63 m

OB: Der Zaun und alles jenseits davon sowie der Teich sind OB.

Bahn 4 | Par 3 | 83 m

OB: Der Hauptweg kurz vor dem Korb ist OB.

Bahn 5 | Par 3 | 105 m

OB: Der Bach und alles jenseits davon ist OB.

Bahn 6 | Par 3 | 128 m

MANDO: Double Mando. Wird das Mando vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Re-Tee inkl. Strafwurf fortgesetzt werden. Wird das Mando von einer anderen Lage als vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.

Bahn 7 | Par 3 | 97 m

Bahn 8 | Par 4 | 210 m

OB: Das durch den Zaun markierte Gehege der Przewalski Wildpferde sowie der Hauptweg hinter dem Korb bzw. alles jenseits davon sind OB.

ACHTUNG: Bitte klettert nicht über den Zaun des Geheges, um verlorene Scheiben wiederzubahnen.

Bahn 9 | Par 3 | 66 m

OB: Der Bach und alles rechts davon ist OB.

Bahn 10 | Par 3 | 88 m

OB: Der Hauptweg und alles dahinter (einschließlich des Tee-Bereichs) sowie der Bach bzw. alles rechts davon sind OB.

DROPZONE: Nach jedem Tee-Shot, der zu keinem Zeitpunkt das OB verlassen hat, muss die Bahn inkl. Strafwurf von der DZ oder mit einem Re-Tee fortgesetzt werden.

Bahn 11 | Par 3 | 95 m

OB: Der gepflasterte Weg bzw. alles links davon, die Brücke sowie der Bach und alles dahinter sind OB.

Bahn 12 | Par 3 | 114 m

OB: Der Weiher, der Bach sowie alles links vom Kopfsteinweg sind OB (der Kopfsteinweg selbst ist nicht OB). **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.

Bahn 13 | Par 4 | 133 m

OB: Der Zaun und alles jenseits davon sowie der Weiher sind OB.

Bahn 14 | Par 3 | 87 m

OB: Der Hauptweg (einschließlich Tee-Bereich) bzw. alles links davon sowie der Weiher sind OB.

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

Bahn 15 | Par 3 | 80 m

OB: Der Zaun und alles jenseits davon ist OB.

Bahn 16 | Par 3 | 105 m

OB: Der Weiher und der Bach sind OB.

Bahn 17 | Par 3 | 79 m

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

DROP ZONE: Jeder Tee-Shot, der nicht auf der Insel landet, führt inkl. Strafwurf zum Weiterspielen von der DZ oder zum Re-Tee. Für alle weiteren Würfe gelten die allgemeinen OB-Regeln.

Bahn 18 | Par 3 | 80 m

OB: Alle Wege und alles jenseits davon ist OB.

MANDO: Double Mando. Wird das Mando vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Re-Tee inkl. Strafwurf fortgesetzt werden. Wird das Mando von einer anderen Lage als vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.

FIRST RUN

Vol. 2



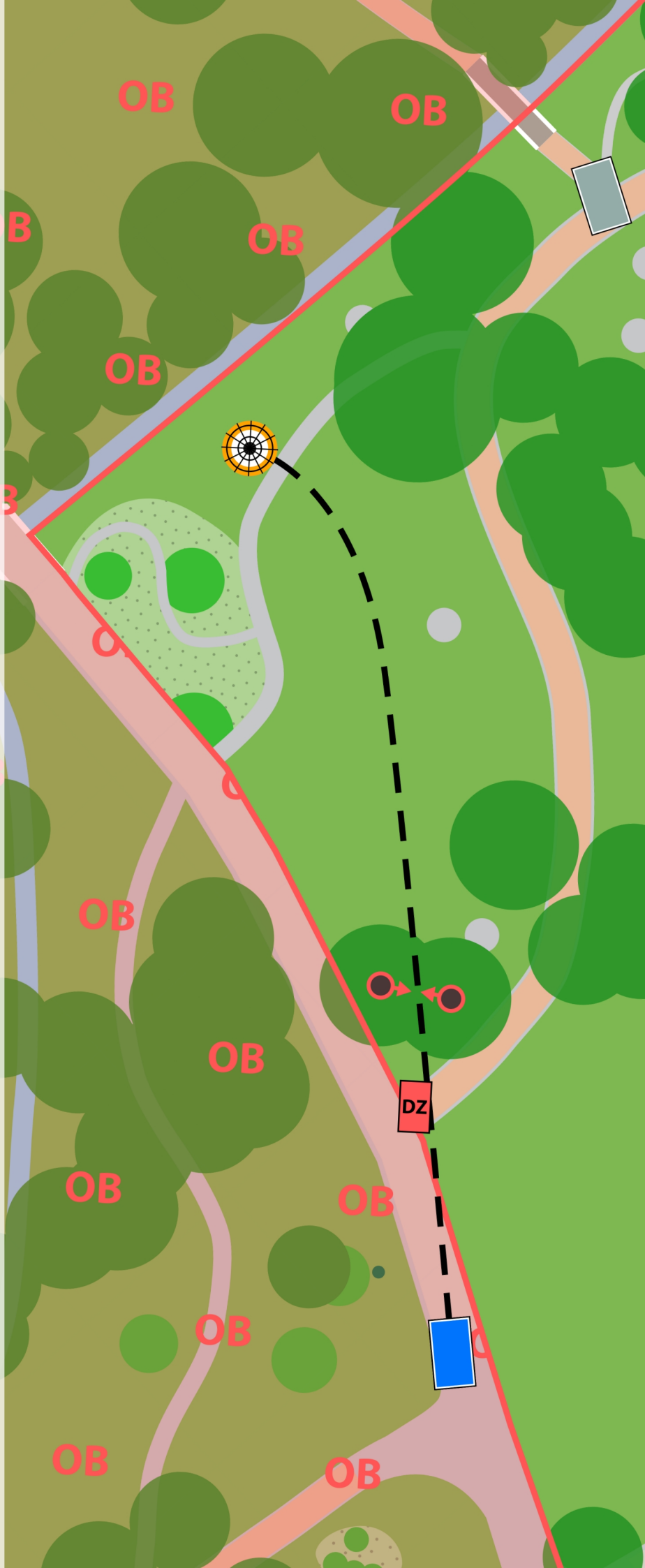
73 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

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

MANDO: Double Mando. Wird das Mando vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der DZ oder einem Re-Tee fortgesetzt werden. Wird das Mando von einer anderen Lage als vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der DZ oder der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.



FIRST RUN

Vol. 2

2

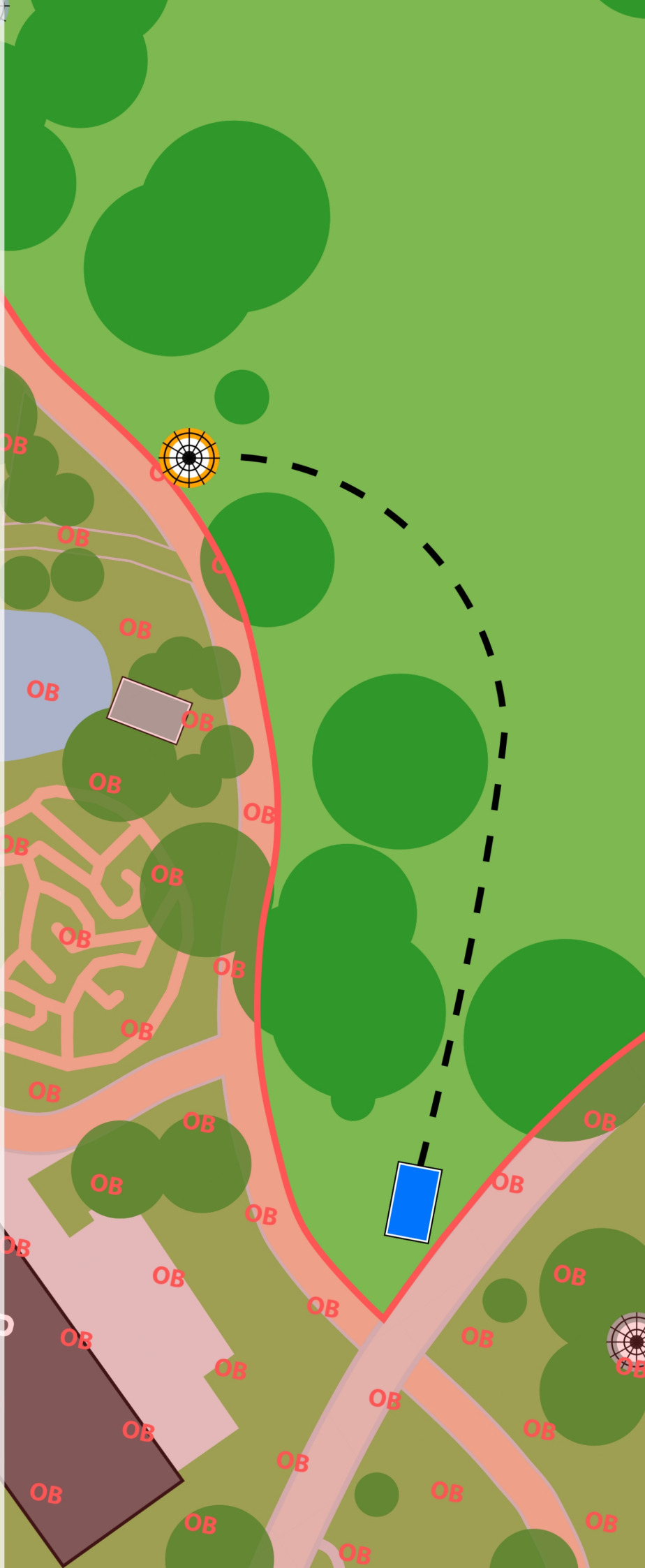
55 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Alle Wege sowie die Bereiche jenseits der Wege sind OB.

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



FIRST RUN

Vol. 2

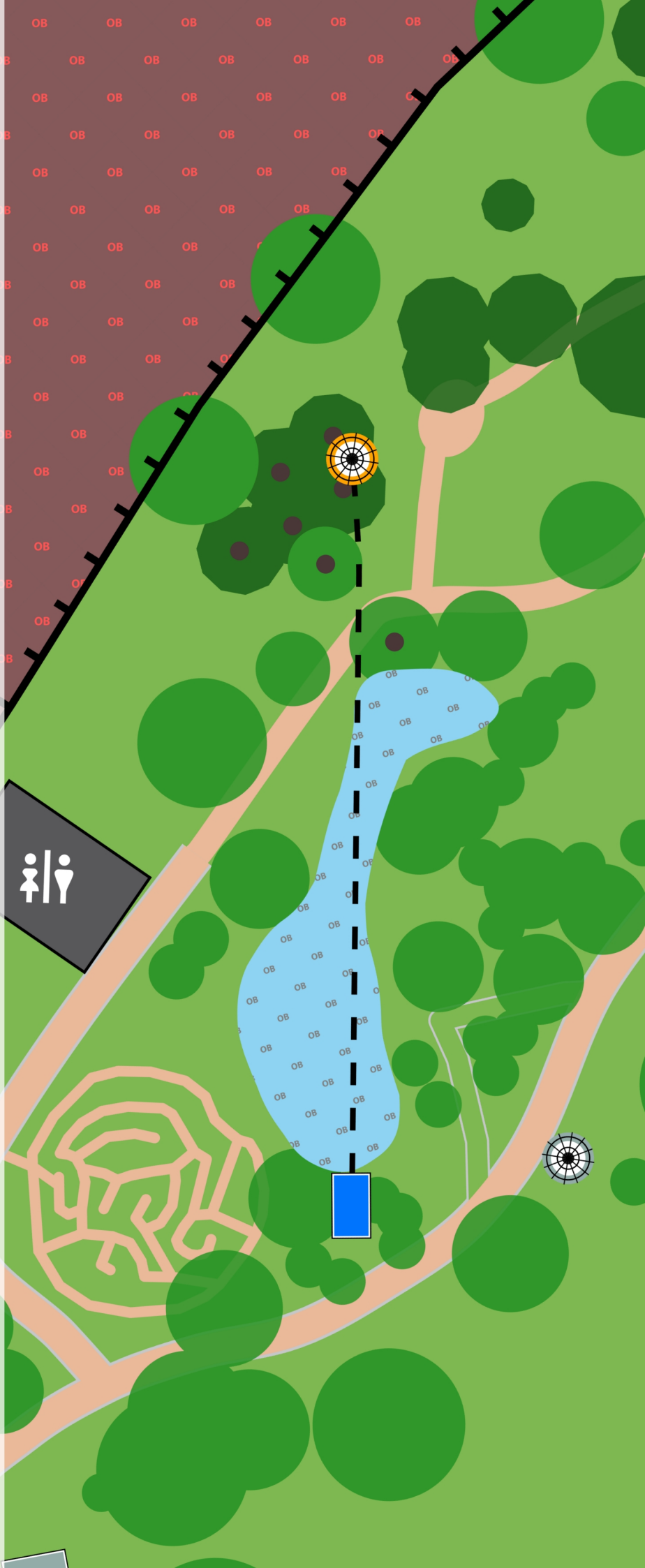
3

63 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der Zaun und alles jenseits davon sowie der Teich sind OB.



FIRST RUN

Vol. 2

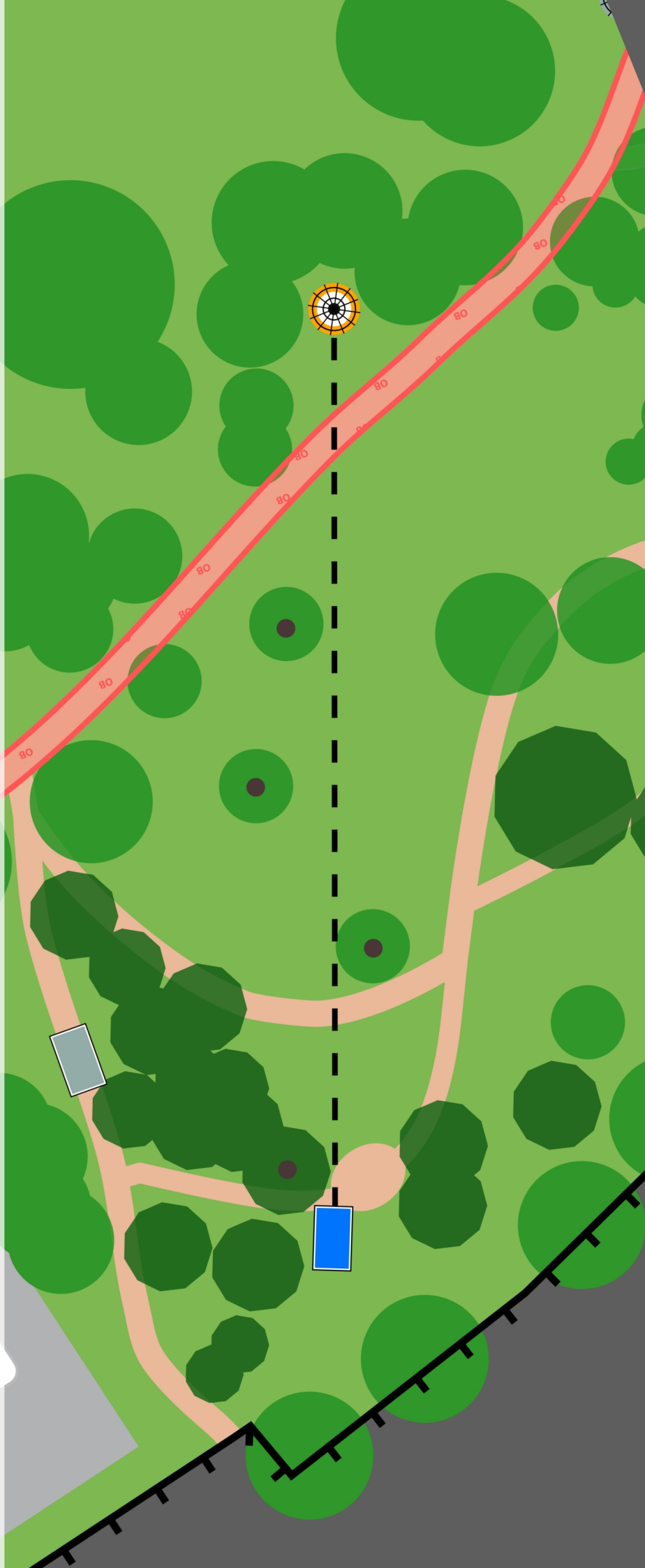
4

83 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der Hauptweg kurz vor dem Korb ist OB.



FIRST RUN

Vol. 2

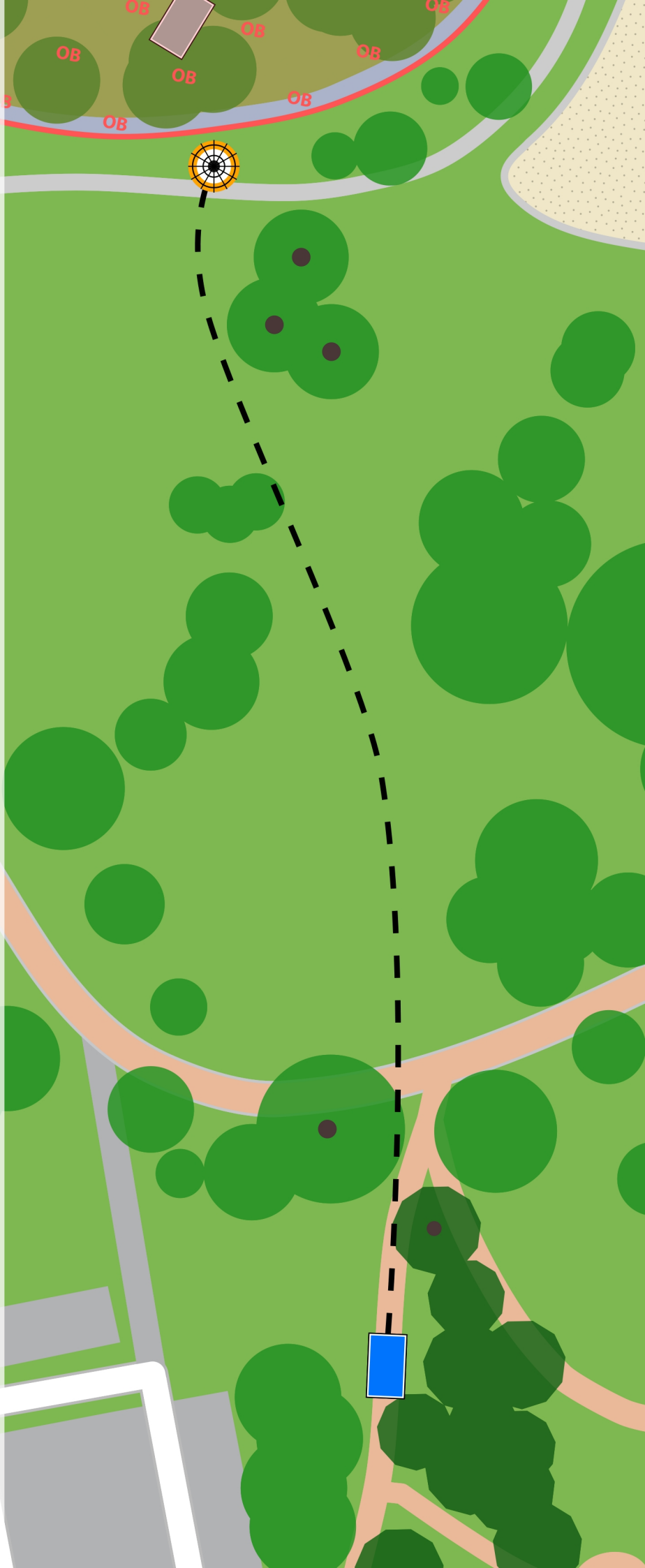
5

105 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der Bach und alles jenseits davon ist OB.



FIRST RUN

Vol. 2

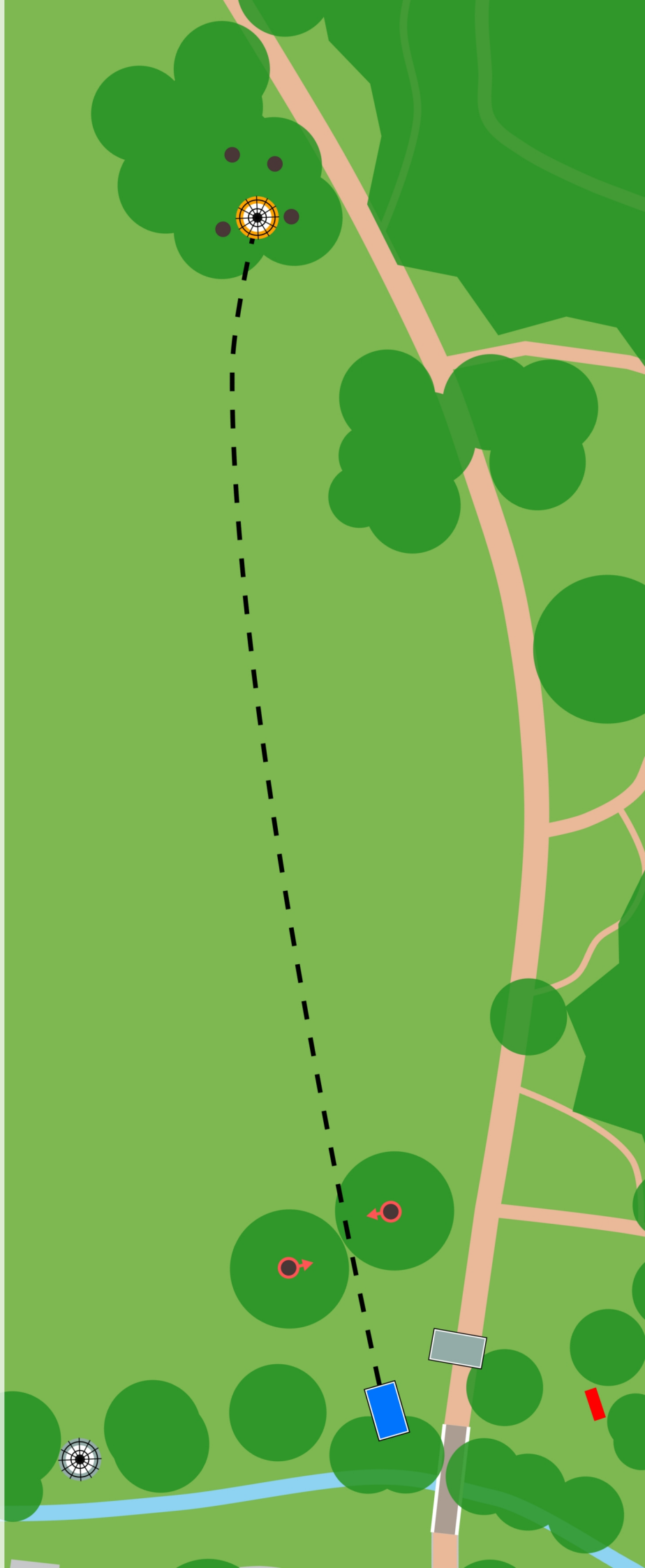


128 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

MANDO: Double Mando. Wird das Mando vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Re-Tee inkl. Strafwurf fortgesetzt werden. Wird das Mando von einer anderen Lage als vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.



FIRST RUN

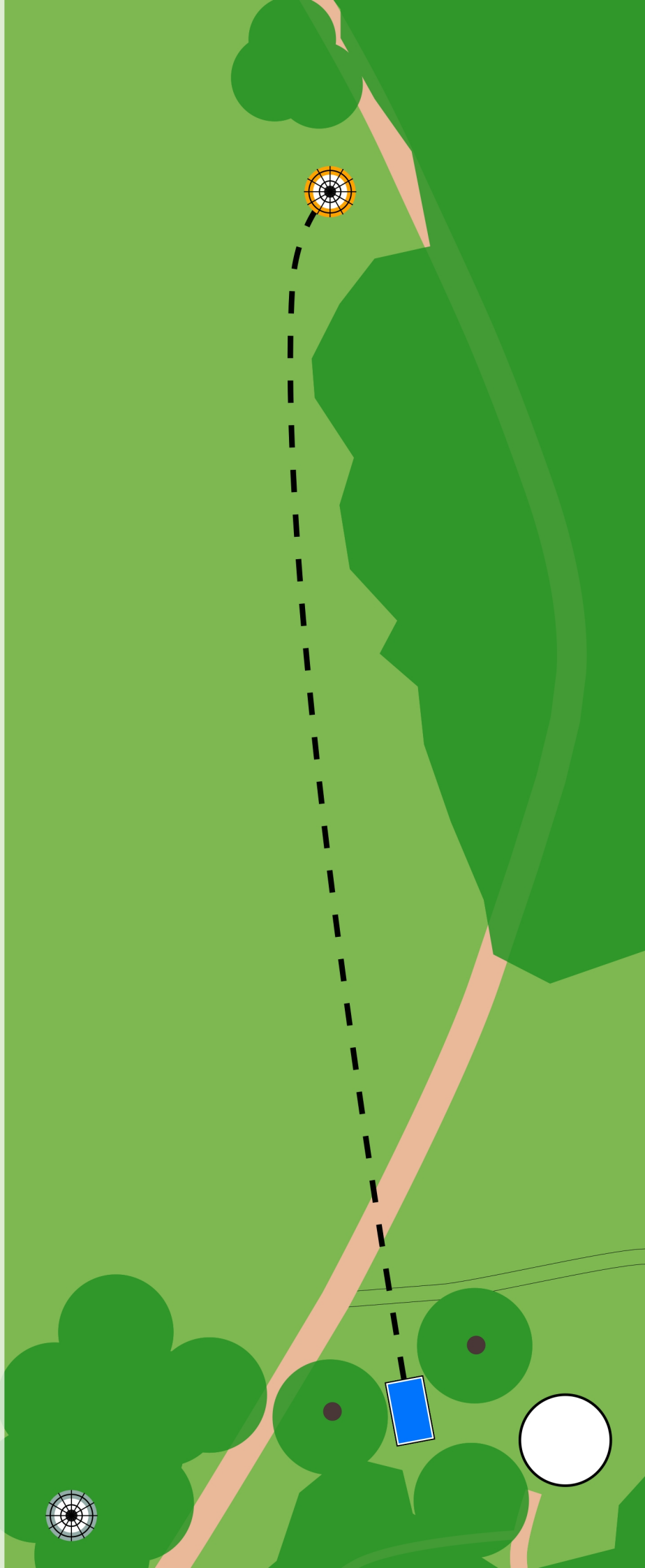
Vol. 2



97 m

Par 3

REGELN & HINWEISE



FIRST RUN

Vol. 2

8

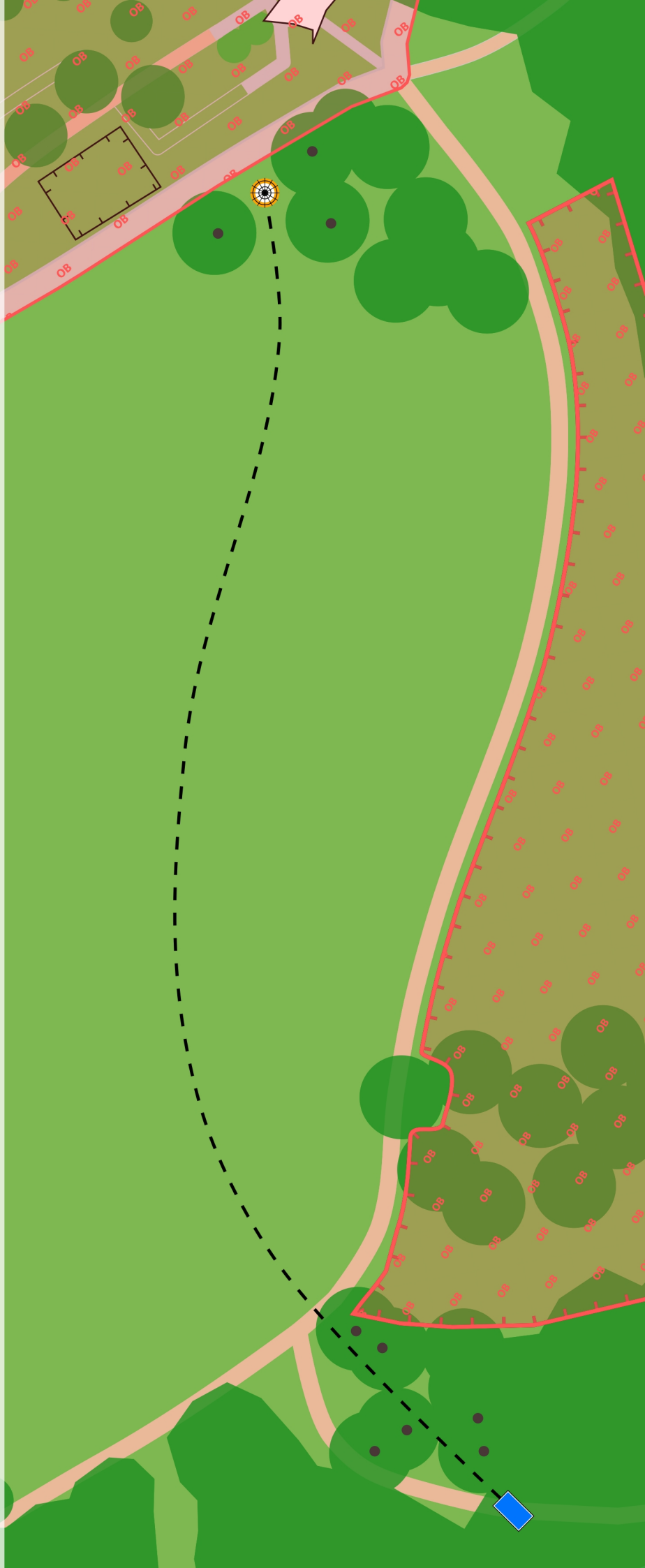
210 m

Par 4

REGELN & HINWEISE

OB: Das durch den Zaun markierte Gehege der Przewalski Wildpferde sowie der Hauptweg hinter dem Korb bzw. alles jenseits davon sind OB.

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



FIRST RUN

Vol. 2

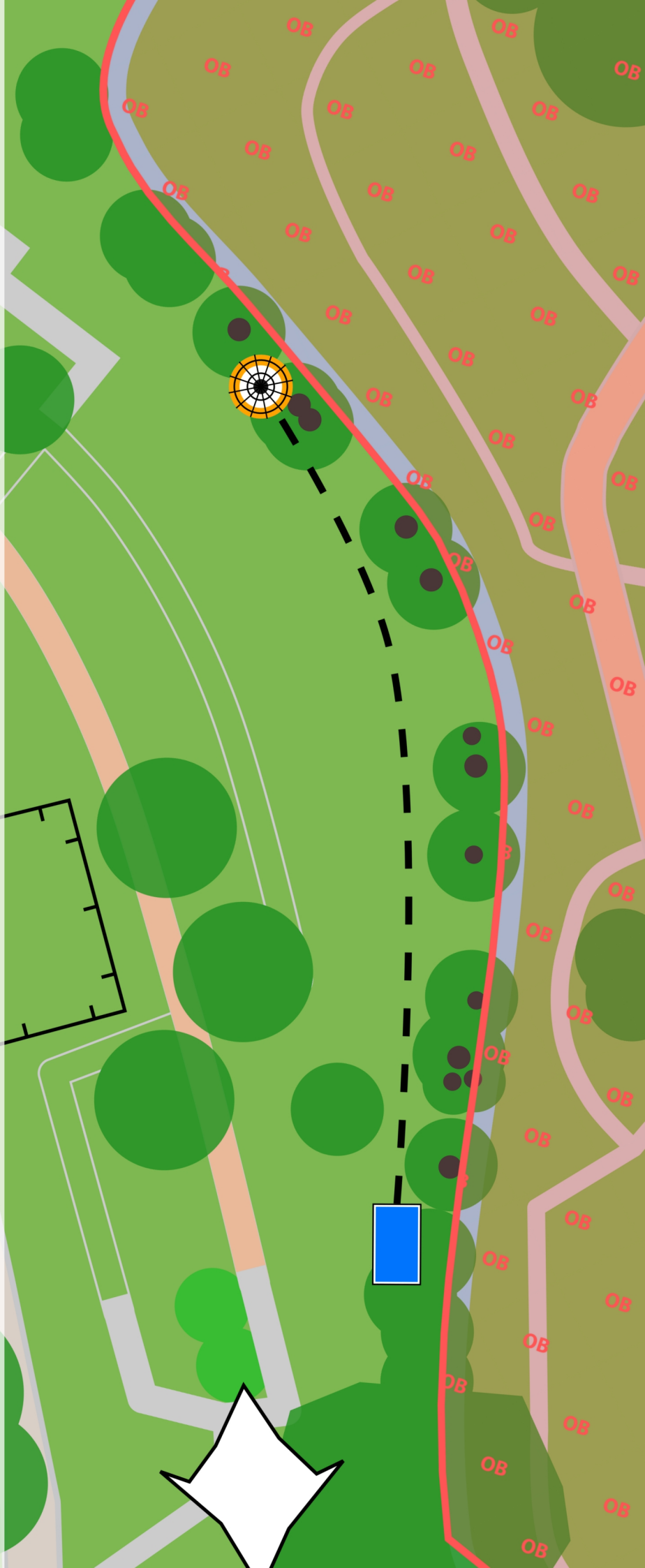
9

66 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der Bach und alles rechts davon ist OB.



10

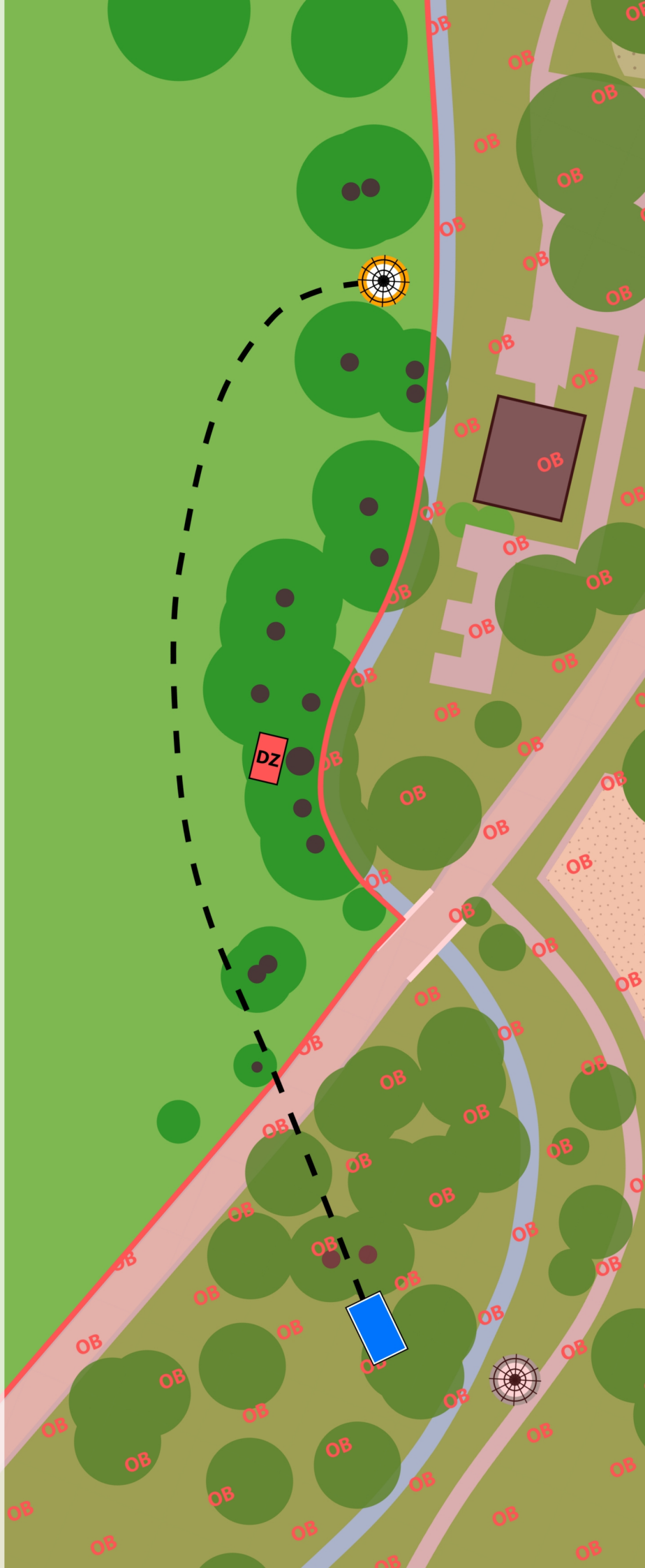
88 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der Hauptweg und alles dahinter (einschließlich des Tee-Bereichs) sowie der Bach bzw. alles rechts davon sind OB.

DROPZONE: Nach jedem Tee-Shot, der zu keinem Zeitpunkt das OB verlassen hat, muss die Bahn inkl. Strafwurf von der DZ oder mit einem Re-Tee fortgesetzt werden.



FIRST RUN

Vol. 2

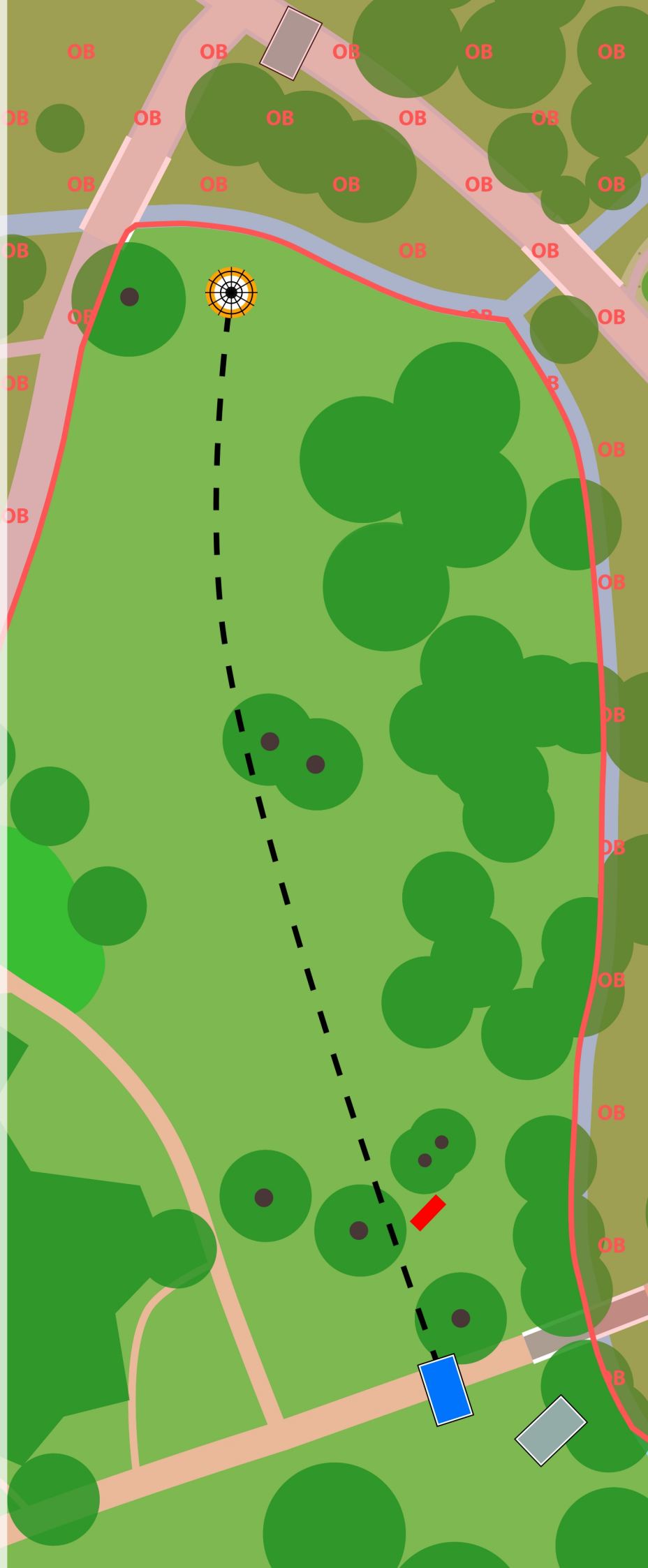
11

95 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der gepflasterte Weg bzw. alles links davon, die Brücke sowie der Bach und alles dahinter sind OB.



FIRST RUN

Vol. 2

12

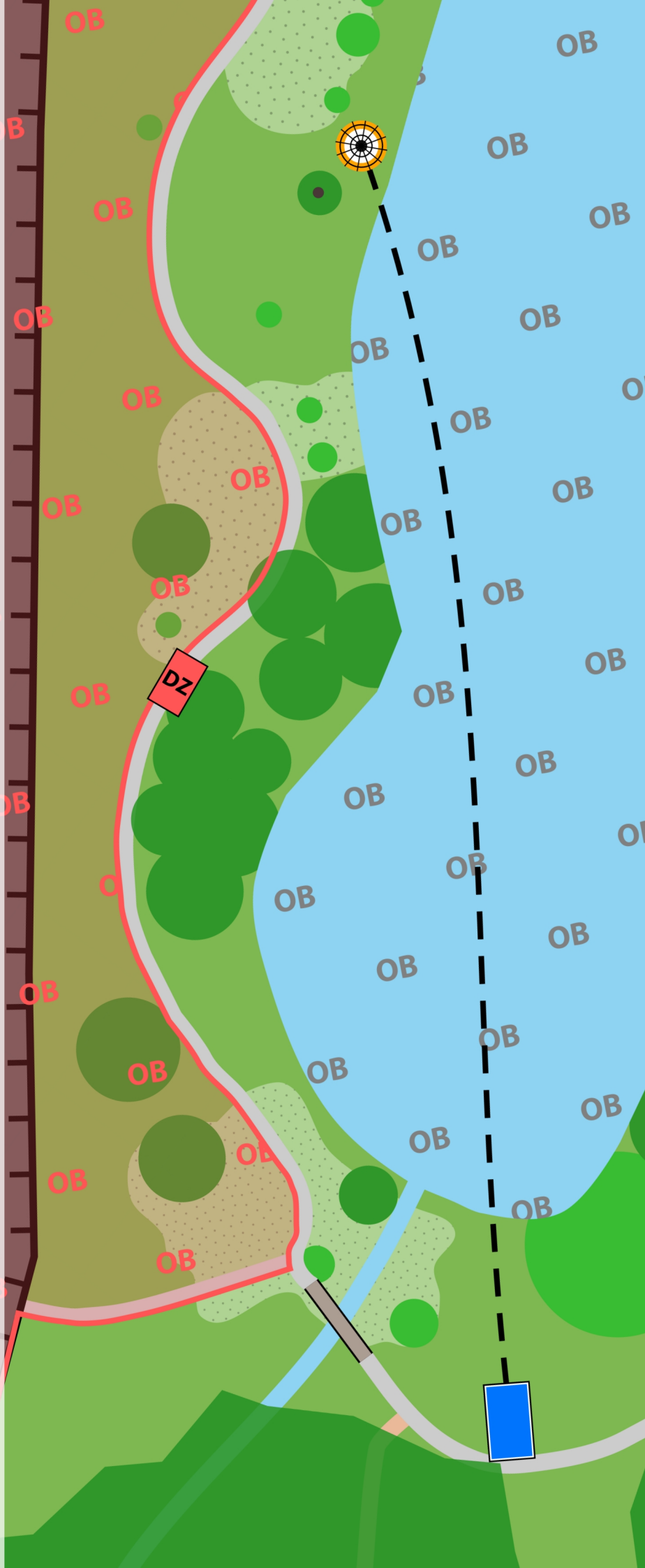
114 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der Weiher, der Bach sowie alles links vom Kopfsteinweg sind OB (der Kopfsteinweg selbst ist nicht OB). 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.



FIRST RUN

Vol. 2

13

133 m

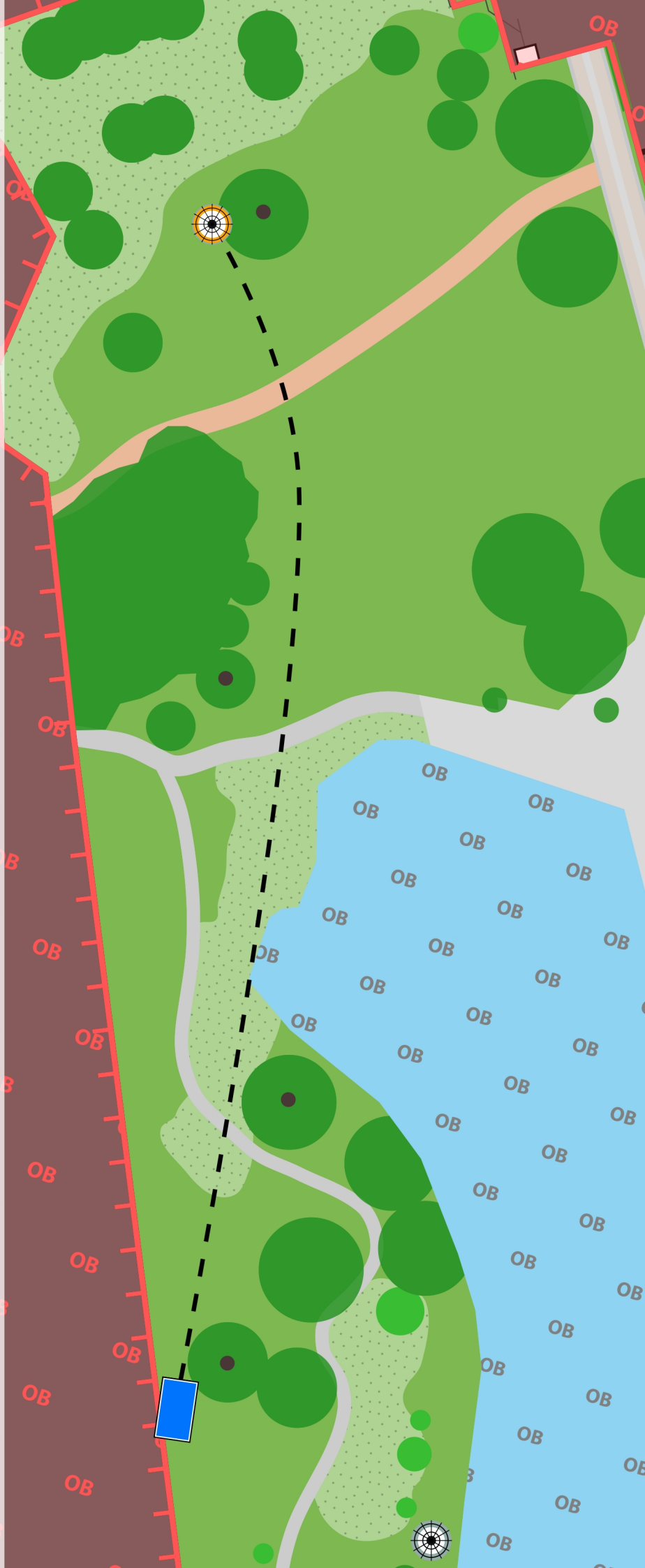
Par 4

REGELN & HINWEISE

OB: Der Zaun und alles jenseits davon sowie der Weiher sind OB.



Beyond
Boundaries
Disc Golf League



FIRST RUN

Vol. 2

14

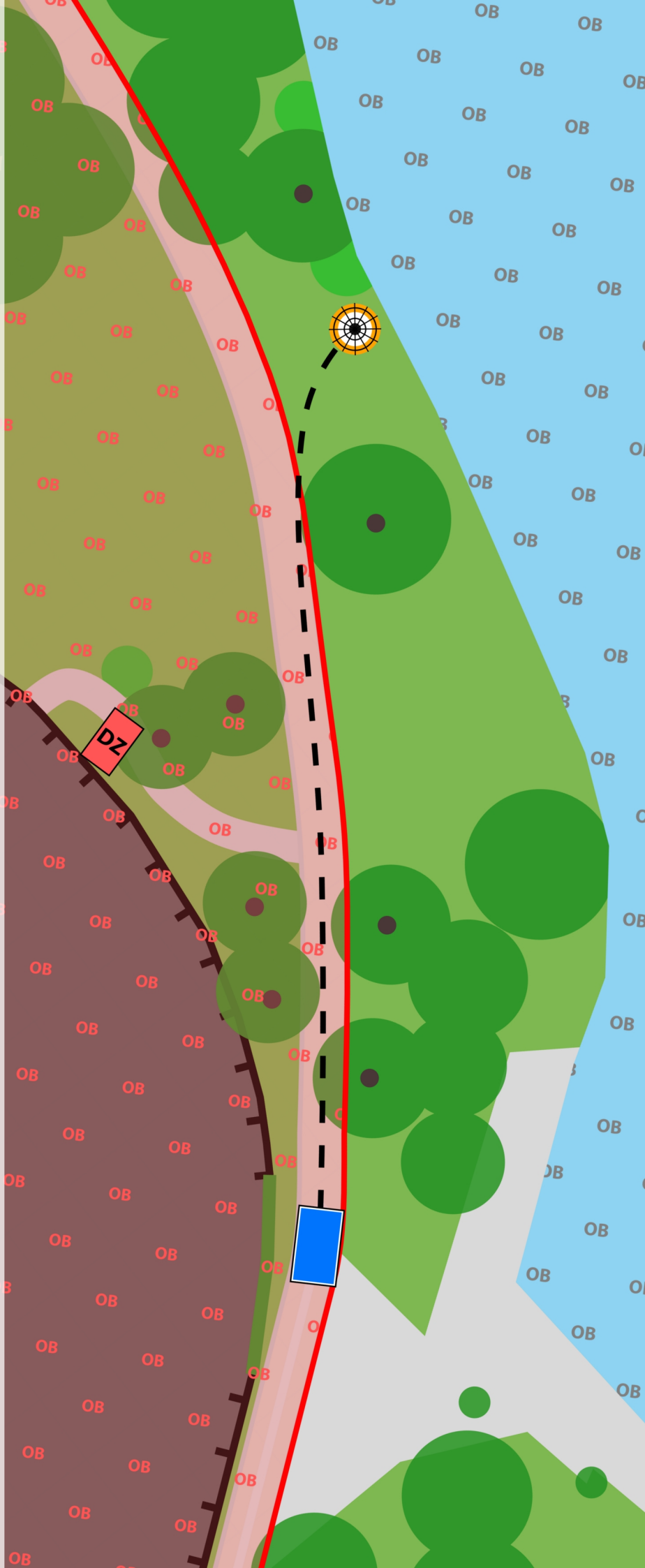
87 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der Hauptweg (einschließlich Tee-Bereich) bzw. alles links davon sowie der Weiher sind OB.

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



FIRST RUN

Vol. 2

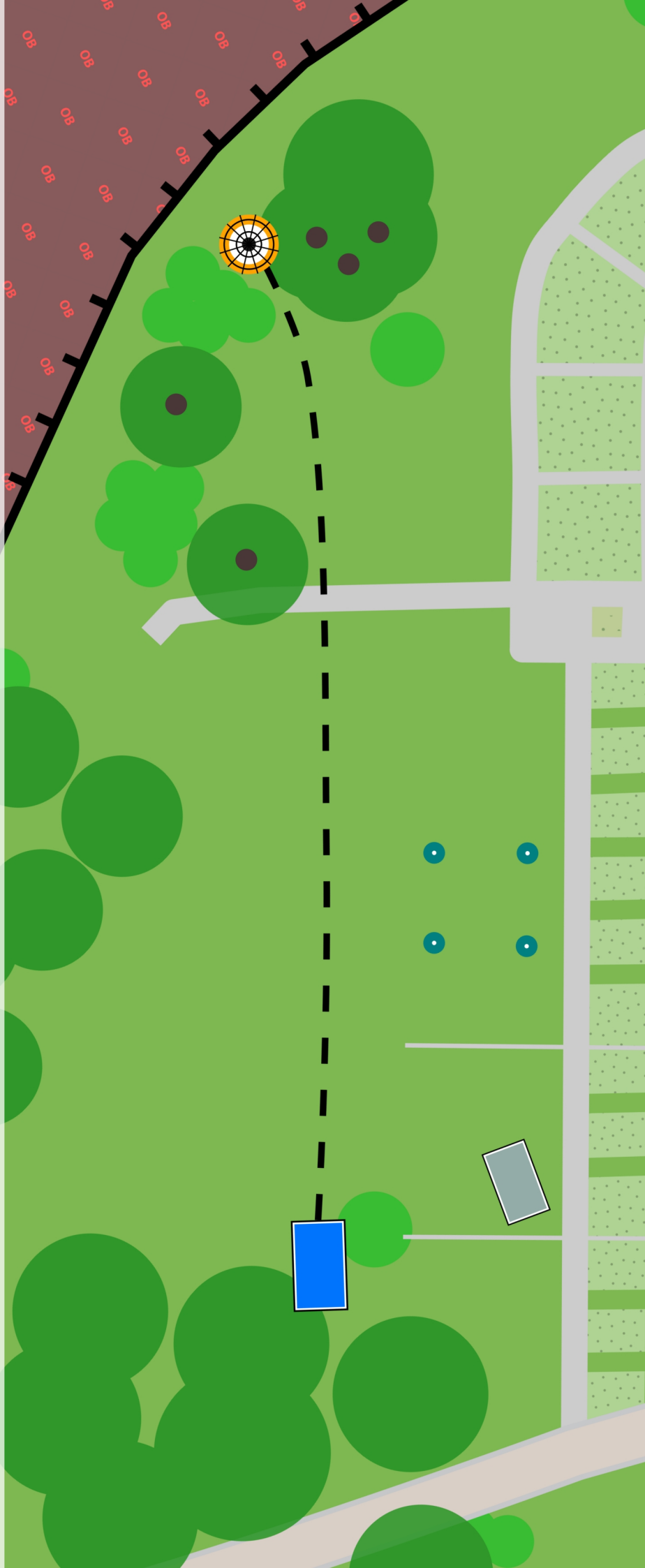
15

80 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Der Zaun und alles jenseits davon ist OB.



FIRST RUN

Vol. 2

16

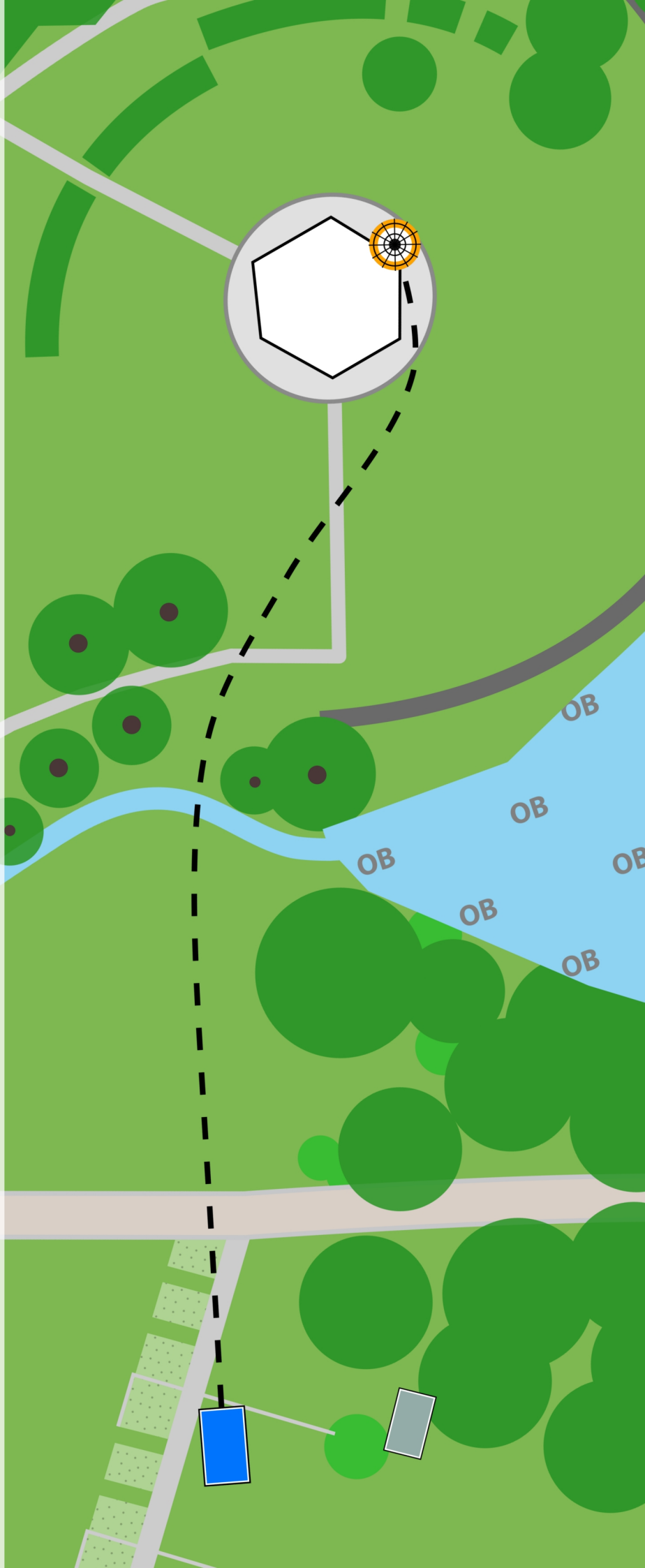
105 m

Par 3



REGELN & HINWEISE

OB: Der Weiher und der Bach sind OB.



FIRST RUN

Vol. 2

17

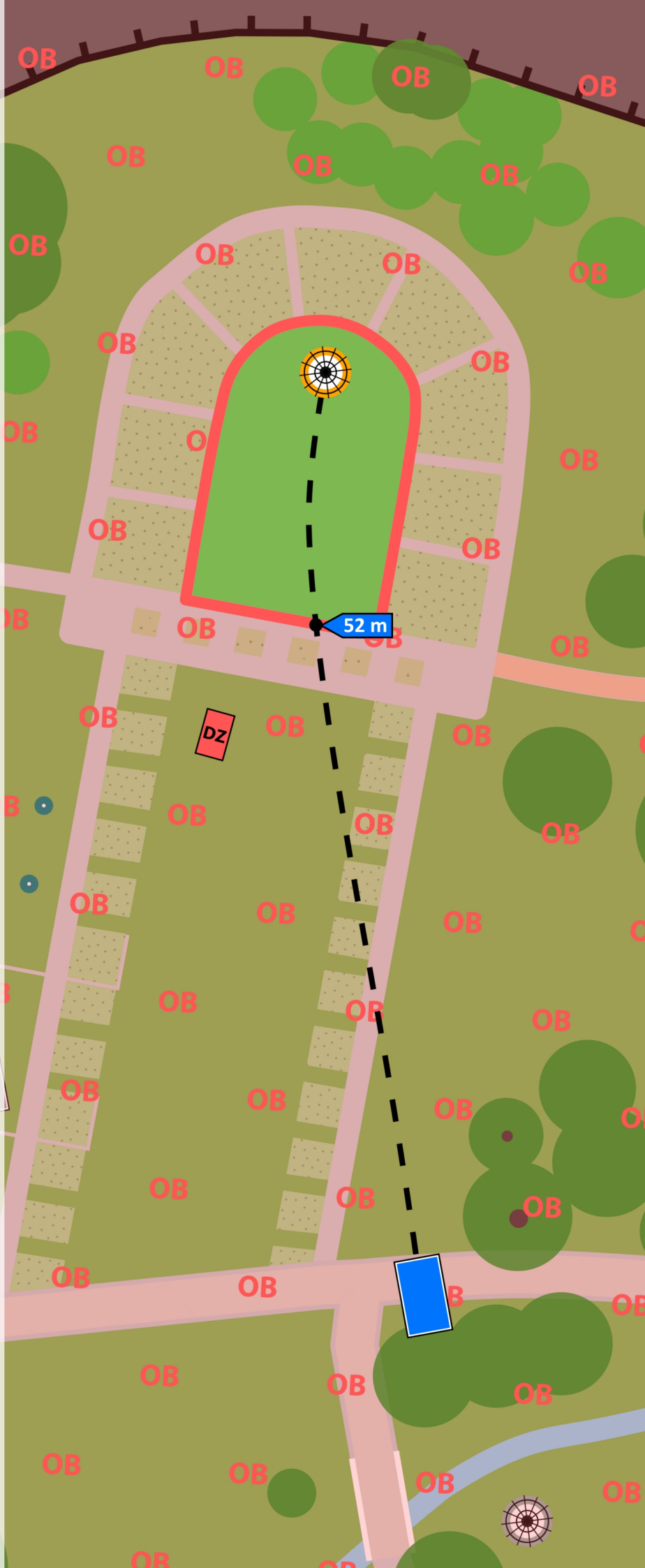
79 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

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

DROPZONE: Würfe vom Tee müssen auf der Insel zum Ruhen kommen, damit eine Lage 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.



FIRST RUN

Vol. 2

18

80 m

Par 3

REGELN & HINWEISE

OB: Alle Wege und alles jenseits davon ist OB.

MANDO: Double Mando. Wird das Mando vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Re-Tee inkl. Strafwurf fortgesetzt werden. Wird das Mando von einer anderen Lage als vom Tee verfehlt, muss die Bahn mit einem Strafwurf von der ursprünglichen Lage fortgesetzt werden.

