



Turnierkurs 1. Kneipp Open

Turnierkurs 1. Kneipp Open

In Klammern die Bahn des Originalkurses. Alle Bahnen sind Par 3.

- Bahn 1: (-) Die "Beez on Chains" Bahn . Los geht's mit der beliebten "Alten Bahn 1". Ein schönes S und das war's schon. So einfach kann Disc Golf sein.
- Bahn 2: (2) Zum Turnier wird die Zwei vom Profi-Abwurf gespielt.
- Bahn 3: (5) Pflichthindernis!!! Einfach zwischen den Bäumen durch, dann leicht rechts halten und schon seid Ihr am Korb. Hinter dem Korb wartet der Teich auf Eure Scheiben.
- Bahn 4:(6) Blindflug. Der Korb ist vom Abwurf aus nicht zu sehen. Ihr müsst entweder rechts oder links an der Baum- und Buschgruppe vorbei.
- Bahn 5: (3) Zwischen Euch und dem Korb steht jetzt im Sommer eine grüne Wand. Tüftelt was aus. Viele Wege führen zum Korb. Der geteerte Weg hinter dem Korb ist OB
- Bahn 6: (7) Und nochmal Hyzer oder Anhyzer? Damit es nicht zu leicht wird. Alle Wege um den Korb sind OB. Bleibt die Scheibe auf einem der Wege liegen, einen Strafwurf dazu.
- Bahn 7: (8) Die Bahn für die langen Drives. 148 Meter rauf zum **rechten Korb** auf dem Hügel. Rechts vom Korb fällt das Gelände ab. Heißt: Putter lieben es hier endlos zu rollen und sich in den Büschen zu verstecken.
- Bahn 8: (9) Der Score-Killer. Der Korb steht hinten rechts am Zaun. Irgendwie durch die Bäume durch oder daran vorbei. Rechts vom Zaun ist OB.
- Bahn 9: (-) Die Beach-Bahn. Mit dem ersten Wurf muss die Scheibe im Sand landen. Falls nicht, einen Strafwurf dazu und weiter geht's von der Drop-Zone.
- Bahn 10: (-) Die Allee. Hier gibt es nur einen Weg. Geradeaus nach vorn. Es ist unmöglich die beiden Baumreihen links oder rechts zu umspielen.
- Bahn 11: (-) Über den Zaun oder durch das Tor nach hinten rechts auf den Parkplatz. Dort könnt Ihr dann Eure Scheiben schön im Korb einparken.
- Bahn 12: (-) Wasserhindernis. Hier kommt unser neuer Putt-Korb ins Spiel. Vor dem Korb haben wir für Euch extra einen "Teich" ausgehoben. Landet die Scheibe im Wasser, gibt es einen Strafwurf dazu. Links vom Korb fällt das Gelände stark ab. Rollgefahr!!!
- Bahn 13: (10) Zwei Pflichthindernisse!!! Verfehlt ihr das Erste, Ree-Tee und einen Strafwurf dazu. Kommt ihr am Zweiten nicht rechts vorbei, geht's weiter an der gelben Markierung plus Strafwurf. Euer Ziel ist der **linke Korb** am Hügel.
- Bahn 14: (-) Geteierter Weg links und Weg hinter dem Korb sind OB.
- Bahn 15: (1) Zum Abschluss: Show Down im Stadium. Geht noch ein Birdie? Für alle drei Runden CTP an dieser Bahn.