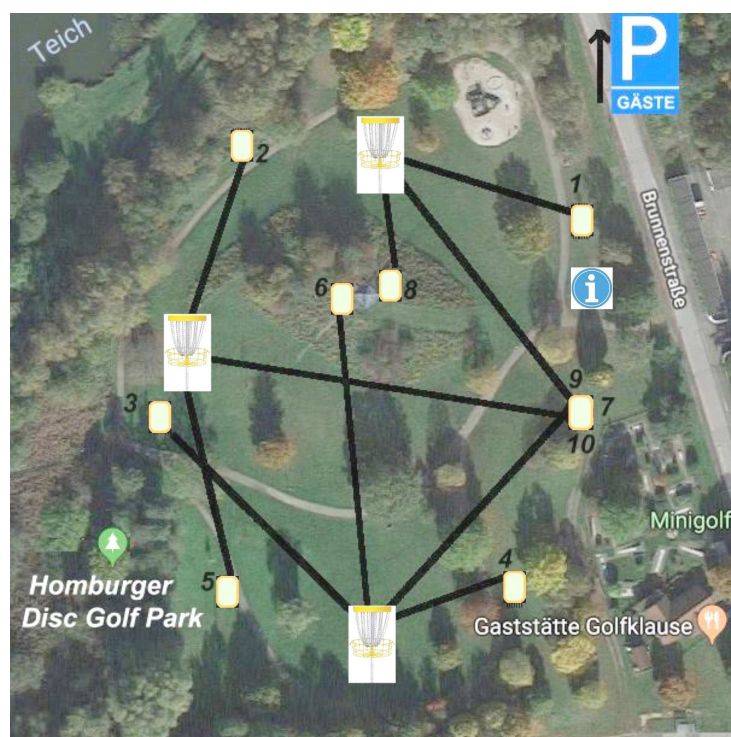


## Spiel- und Verhaltensregeln:

Jede Bahn beginnt an der Abwurfstelle (1 - 10). Das Ziel ist ein Metallkorb, der mit seinen Ketten die Scheiben abfängt. **Jeder Spieler hat sich vor dem Wurf zu vergewissern, dass Nichts und Niemand die Flugbahn kreuzen wird.** Nach dem Abwurf wird jeweils dort weitergespielt, wo die Scheibe liegengeblieben ist. Es fängt immer der Spieler an, der an der vorherigen Bahn am wenigsten Würfe benötigt hat. Beim nächsten Wurf spielt derjenige Spieler weiter, dessen Scheibe am weitesten vom Ziel entfernt ist. *Äste und Sträucher sind Teil des Kurses und dürfen nicht bewegt, geknickt oder abgebrochen werden.* Die Bahn ist absolviert, wenn sich die Scheibe im Fangkorb befindet. *Viel Spaß*

<b>Bahn</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>Total</b>
<i>Par</i>	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
<i>Länge [Meter]</i>	57	62	68	47	73	97	101	38	82	87	712
<b>Name der Spieler</b>											Ergebnis



## Spiel- und Verhaltensregeln:

Jede Bahn beginnt an der Abwurfstelle (1 - 10). Das Ziel ist ein Metallkorb, der mit seinen Ketten die Scheiben abfängt. **Jeder Spieler hat sich vor dem Wurf zu vergewissern, dass Nichts und Niemand die Flugbahn kreuzen wird.** Nach dem Abwurf wird jeweils dort weitergespielt, wo die Scheibe liegengeblieben ist. Es fängt immer der Spieler an, der an der vorherigen Bahn am wenigsten Würfe benötigt hat. Beim nächsten Wurf spielt derjenige Spieler weiter, dessen Scheibe am weitesten vom Ziel entfernt ist. *Äste und Sträucher sind Teil des Kurses und dürfen nicht bewegt, geknickt oder abgebrochen werden.* Die Bahn ist absolviert, wenn sich die Scheibe im Fangkorb befindet. *Viel Spaß*

<b>Bahn</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>Total</b>
<i>Par</i>	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	29
<i>Länge [Meter]</i>	57	62	68	47	73	97	101	38	82	87	712
<i>Name der Spieler</i>											Ergebnis

