

Regeln für Crossgolf im LaPaDu:

- **Da die Bahnen aufgrund der großen Zahl von Parkbesuchern selten ganz frei sein werden, unbedingt (!!!) zu beachtende Vorgabe des Landschaftsparks:** in der Bahn befindliche Personen **müssen** durch den letzten Spieler des Flights auf den Spielbetrieb hingewiesen und darum gebeten werden, auf die Spieler zu achten. Dann übernimmt der erste Spieler des Flights nach seinem Schlag die Infopflicht.
- Jede Lageveränderung des Balls ist als Schlag zu werten, auch bei Probeschwüngen.
- Wird der Ball durch den Wind aus einer Position geblasen, in der er zuvor schon zum Stillstand gekommen war, darf er straffrei dorthin zurückgelegt werden.
- Eingezäunte oder durch Absperrungen unzugänglich gemachte Bereiche gelten **generell** als Aus.
- Landet der Ball im Aus, wird **grundsätzlich** mit einem Strafschlag von der ursprünglichen Abschlagposition weitergespielt. Ist ein Ball unspielbar, darf er mit einem Strafschlag um zwei Schlägerlängen, nicht näher in Richtung Ziel, bessergelegt werden.
- Beim Abschlag ist das Unterlegen von Wintertee, Kunstrasen, Kronkorken etc. erlaubt. Bei allen weiteren Schlägen darf der Ball von Hand um eine Grifflänge in jede Richtung, auch in Richtung des Ziels, bessergelegt werden.
- Pro Bahn dürfen maximal 9 Schläge gespielt werden. Falls der Ball das Ziel mit dem neunten Schlag nicht erreicht hat, wird eine **10** auf der Scorecard vermerkt.
- Bei Zielen auf dem Boden muss der Ball den Zielbereich berühren, bei sonstigen Zielen muss ein Teil des Ziels (bzw. der beschriebene Teil des Ziels) **eindeutig** getroffen werden.
- Trifft ein Ball im Flug/Rollen einen Besucher des Parks, wird er dort weitergespielt, wo er zum Liegen kommt. Wird ein ruhender Ball durch einen Besucher in seiner Lage verändert, darf er straffrei zurückgelegt und weitergespielt werden.
- Bleibt ein Ball unter einem **Kraftfahrzeug oder Anhänger** liegen, darf er **straffrei** bessergelegt werden. Und zwar in einem Abstand von max. zwei Schlägerlängen von der Außenkontur des Fahrzeugs in Höhe der Stelle, wo der Ball zum Liegen gekommen ist.
- Beachtet bzgl. evtl. weiterer Details bitte die Beschreibung der einzelnen Bahnen. Einige Bahnen mussten gegenüber der ursprünglichen Veröffentlichung umgeplant werden, da sich infolge des am 01.10 beginnenden Abbaus der riesigen Kulissen für den Tribute von Panem-Dreh wahrscheinlich Einschränkungen ergeben.

Bahn 1: Was für ein Theater

Abschlag neben der Bank,

90° nach rechts in Richtung des Amphitheaters

Ziel ist der beim Turnier markierte, obere Teil des angeschrägten Zylinders. Die Markierung zählt zum Zielbereich



Bahn 2: far far away

Abschlag in Höhe der Steinplatte nahe beim Amphitheater,
hinter dem Ascheplatz liegt rechts eine Grünfläche mit Bäumen (einer der Bäume ist inzwischen gefällt worden)
Ziel ist die Pfosten (gesamte Länge) hinter der Zufahrtsstraße im Anschluss an die mit Bäumen bestandenen Grünfläche.



Bahn 3: Hauptsache gut getafelt

Abschlag am Rande des Wegs

Um die Ecke über die Straße oder geradeaus über die Wiese auf die Grünfläche hinter dem aktuell nicht mehr eingerüsteten Windrad.

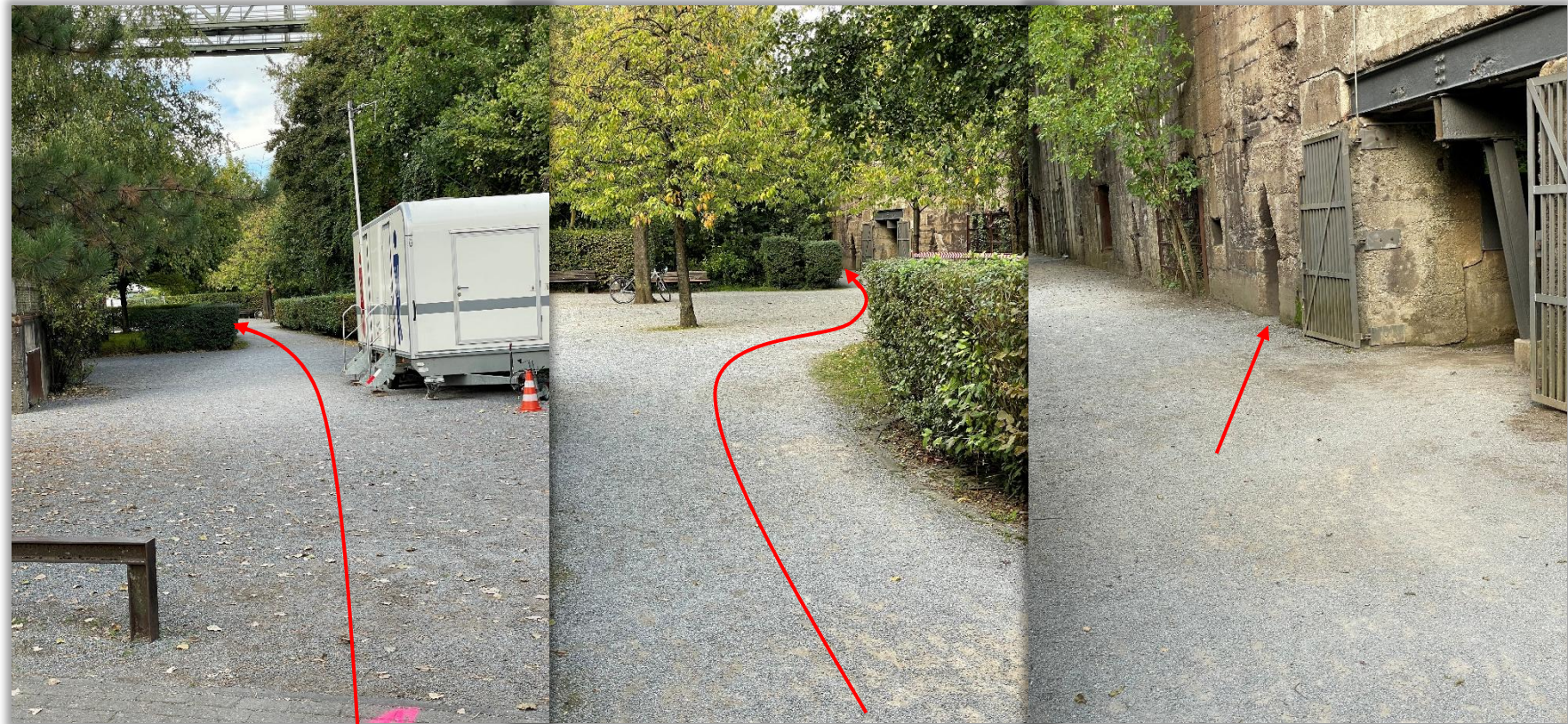
Ziel ist die Infotafel, egal von welcher Seite. Das Ständerwerk gilt nicht als Ziel



Bahn 4: Nischensport

Abschlag an der Ecke neben den drei Gebläsen, von dort aus auf den Platz vor den Klärbecken und dann ein auf dem Weg an den Bunkern.

Ziel ist die Nische in der Wand hinter dem Durchgang mit dem Gitter



Bahn 5: Erst durch die Wand und dann ab in die Ecke

Abschlag neben der Rutsche. Dann hoch bis hinter den Steinwall, dort durch die Mauer hinter dem Steinwall.

In der nächsten Bunkertasche mit dem Hängemattennetz muss der Ball dann in dem gekennzeichneten Bereich in der Ecke liegen bleiben. Bei Berührung mit der Markierung gilt das Ziel als erreicht



Bahn 6: Kurve und Dreieck

Abschlag in der Mitte des Weges. Hinter der Kurve in Richtung des Betondreiecks zu Beginn des Spielplatzes
Ziel ist der horizontale Teil der Bodenplatte des Dreiecks. Die vertikale Vorderkante gehört nicht zum Ziel.



Bahn 7 (Bonusbahn B): Auf den Trichter gekommen

Drei Abschlagpositionen wie auf den Bildern, **max. 3 Bonuspunkte möglich**.

Vier Bälle werden gespielt. Es gibt drei Abschlüsse, von welchem aus ihr beginnt und im Falle eines Mishits weiterspielt, könnt ihr euch aussuchen. Nach einem Treffer an einer Position kann von dort aus kein weiterer Bonuspunkt mehr erzielt werden.

Vergesst nicht, den Score mit dem negativen Vorzeichen einzugeben



Bahn 8: vom Alpenverein bis hinter die Gebläsehalle

Abschlag an der Hütte des Alpenvereins

Durch/über die Hecke in den Bereich der Schienen und von dort aus weiter bis zum Ende der Gebläsehalle
ist das Fallrohr hinter der Gebäudeecke.



Bahn 9: ohne Stütze(n) geht's nicht

Abschlag durch die beiden Fachwerk-Stützen. Dann nach rechts um das Gebäude.

Ziel ist der markierte Bereich in der massiven Stütze. Der Ball muss zumindest mit einem Teil **eindeutig** in dem Bereich liegen bleiben.



Bahn 10: Allerhöchste Eisenbahn

Abschlag neben dem Blumenkübel am Wegrand. Geradeaus und dann rechts oder quer durch die Bäume.

Ziel ist das Führerhaus der Lokomotive. Der Ball **muss im Führerhaus liegen bleiben!**



Bahn 11: Zweimal um die Ecke zur Gasreinigung West

Abschlag auf dem Gullideckel neben dem Ausgang zum Hochofen. Am Gebäude entlang und an dessen Ende rechts Ziel ist das Schild „Gasreinigung West“ an der Wand.



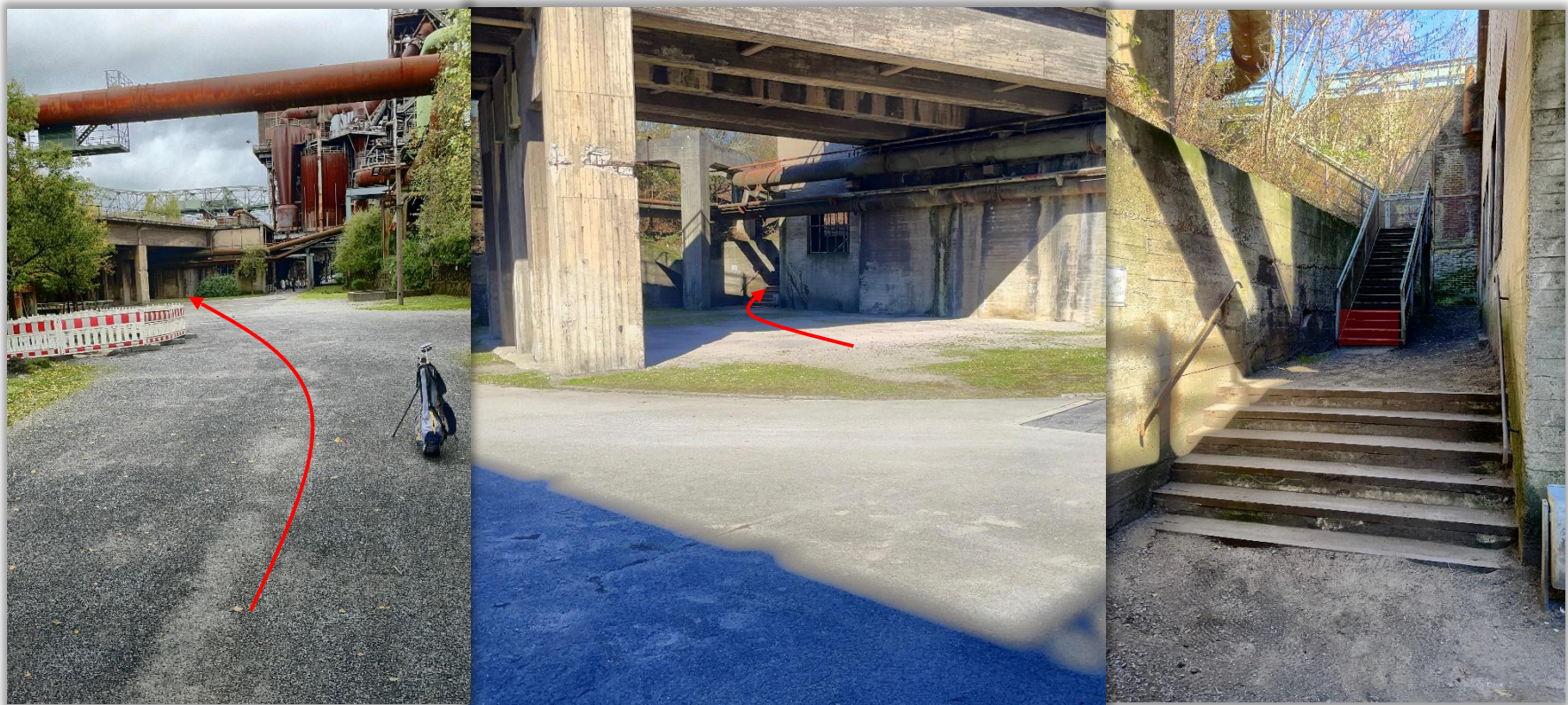
Bahn 12: Treppauf, treppdurch

Vom Abschlag neben dem Gebäude in Richtung der frontalen Wand. In der Ecke die Treppe hochspielen.

Ziel sind die Zwischenräume zwischen den **unteren vier Stufen** der nächsten Treppe.

Der Ball muss durch einen der Zwischenräume hindurchgespielt werden.

Nehmt bitte anschließend den auf dem Übersichtsplan blau gekennzeichneten Weg zu Bahn 9.



Bahn 13: Vor die Pumpe gelaufen

Abschlag parallel zu der Halle, in der sich das Ziel befindet. Den Ball dann in die Halle spielen.

Hinten links befindet sich eine Pumpe auf dem Boden. Die **innere** Fläche des mittleren Flansches ist das Ziel.

Zur Bahn 10 (Aufgang zum Hochofen) geht's auf dem im Übersichtplan grün markierten Weg



Bahn 14: Der Ofen ist aus

Wenn ihr von der Eisenbahn nach links geht, seht ihr den Ausgang zum Hochofen. Ihr kommt dann zunächst auf die Ebene der Gießhalle. Noch eine Treppe höher befindet sich der Abschlag neben dem Hochofen. Hinter dem Hochofen nach rechts spielen, dort seht ihr hinter dem Trenngitter das Ziel: die Konsole unter dem großen Motor. Egal wie der Ball in den Kasten gelangt: er muss in dem Kasten liegen bleiben!



Bahn 15: Von nun an geht's bergab

Der Abschlag ist auf der gleichen Ebene wie das Ziel von Bahn 10. Der Ball muss von dort aus über das Gelände nach links gespielt werden. Der gegenüberliegende Aufstieg gilt dabei als Aus

Ziel ist der Raum zwischen den beiden Treppenrahmen. Der Ball muss **von vorne unter dem Markierungsband** hineingespielt werden und mit vollem Umfang hinter dem vorderen Markierungsband zum Liegen kommen.

Sonderregel: Der letzte Spieler des Flights geht vor dem ersten Schlag nach unten und stellt sicher, dass sich keine Besucher im Landebereich befinden. Der zweite Spieler darf erst abschlagen, wenn der erste nach unten gegangen ist und die Informationspflicht übernommen hat.



Bahn 16: über die Mauer auf den Gully

Abschlag am Durchgang neben der Jugendherberge.

Den Ball geradeaus bis zum Ende der hinteren Treppe spielen, Ziel ist der Gullydeckel neben der Treppe.

Das Ziel gilt dann als erreicht, wenn der Ball **in einem der runden Löcher des Gullydeckels** liegt.



Bahn 17: Sitz!

Der Abschlag liegt zwischen der Kraftzentrale und dem Gastronomiegebäude. Erster Schlag in Richtung Mauer, dann weiter nach rechts.

Das Ziel befindet sich vor der hinteren Lüftungseinheit. Dort muss der Ball im Bereich zwischen der Lüftung und der Treppe auf der Sitzfläche des dort aufgestellten Stuhls liegen bleiben.

