1. Rada – kohustuslik raja punkt e mando, millest peab mängima paremalt. Eksimuse korral DZ (asub mandost paremal tikkudega märgitud) ja +1 karistus. Ob asfalt vasakul ja paremal
2. Rada – saar hazard reegliga. Esimene vise peab maanduma saarel (väljaspool saart on kõik OB ala). OB eksimuse korral +1 karistus ja visatakse samast kohas, kus ketas maandus edasi. Ala on märgitud tikkudega

Rajad 3-11 rada erireegleid ei ole.

12 rada – topelt mando. Eksimuse korral DZ ja lisandub +1 karistus

16 rada – saarerada. Enne saart on OB ala (OB jõgi). Tiialalt kuni esimeste OB tikkudeni on mänguala. Kui esimene vise läheb OB-sse, siis järgmine vise DZ (on vasakul u 17 m korvist) ja edasi tavaline OB reegel.

17 rada – OB vasakul ja paremal märgitud tikkudega. Tavaline OB reegel.

18 rada – OB vasakul kõnnitee (kivi mänguala poolne äär), paremal OB tikud, korvi taga asfalt. Tavaline OB reegel.