

1. Mandod ei kehti, OB paremal alajaamade aed (tavaline OB reegel).
2. OB vasakul tokkide järgi.
3. Mando suur teletorn, mängida vasakult. Eksimise korral vise samast kohtast, lisandub +1. Aed torni ümber on OB, mängid tavalise OB reeglga ning lisandub +1.
4. Korvi ümber tokkide järgi OB (paremale ulatub OB lõpmatusse, võtta 2 viimase toki põhjal). Vesi OB. Tavaline OB reegel.
5. Aed vasakul OB, tavaline OB reegel.
6. Aed vasakul OB, vesi paremal OB, tavaline OB reegel.
7. Triple mando, mängida väravast läbi. Kui vise läheb väravast mööda, suundud DZ'sse, lisandub +1.
8. OB ümber korvi ning enne korvi (märgistatud tokkidega). Tavaline OB reegel.
9. OB korvi ümber (märgistatud tokkidega). OB puhul suunduda DZ'sse.
10. MÄNGIME ÜLEVALT TIILT (rajakaarti sellel tiil pole). OB paremal kõnnitee (tavaline OB reegel).
11. OB vasakul ning paremal aed. Tavaline OB reegel.
12. Korvi ümber OB saar (märgistatud tokkidega). Kui avavise ei maandu saarel, suundud DZ (lisandub +1). Edasi tavaline OB reegel.
13. OB 4. raja veekogud ning paremal kõnnitee. Vasakul OB liin kattub 2. raja omaga (tokid). Kohustuslikust rajapunktist (elektritornist) mängida paremalt (eksimuse korral DZ, viskele lisandub +1). Kui vise maandub üle aia (korvi taga), on see samuti OB.
14. OB jõgi, tavaline OB reegel.
15. OB jõgi, tavaline OB reegel. Vesi vasakul mängida casualina (mängid sealt, kus sisse läks, karistust ei järgne).
16. OB vasakul ning korvi taga betoonäär (välimine äär). Betoonäär pikendab korvi taga pärast otsa lõppemist OB liini lõpmatusse. Tavaline OB reegel.
17. OB vasakul ning korvi taga märgistatud tokkidega. OB paremal betoonäär (sama mis 16. raja OB). Tavaline OB reegel.
18. Kohustuslikust rajapunktist (suur puu enne korvi) mängida vasakult, eksimisel DZ (lisandub +1). Korvi taga OB EI OLE.