

Halloween-Querfeldein-Turnier

Samstag, den 14. Oktober 2017



*Das blutigste
Turnier der Club-
geschichte mit
gruseligen Sonder-
wertungen, einem
Sensen-mann,
einem Clubgeist
und einer echten
Leiche !*

Teilnahmeberechtigt

Startzeiten

Preise

Nenngeld

Meldeschluss

Anmeldung

Startzeitenabfrage

Spielleitung

Siegerehrung

Spielbedingungen

Samstag, den 14. Oktober 2017

Querfeldein-Turnier über 9 Bahnen mit gruseligen Sonderwertungen.

Modus: Vierer mit Auswahldrive

Zwei Spieler bilden ein Team. Beide Spieler schlagen ab und entscheiden nach dem Abschlag, welcher Ball weitergespielt wird. Wählen die Spieler den Ball von Spieler B, so führt Spieler A den nächsten Schlag aus und es wird abwechselnd mit einem Ball weitergespielt, bis der Ball eingelocht ist. Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht.



Mitglieder des Golfclub Feldafing e.V. bis Stvg. -54 (Clubvorgaben werden mit 36 gewertet) sowie Gäste anderer DGV Clubs

Bitte in 2er Teams anmelden!

Zeitstart ab 10:30 Uhr

1., 2. Netto, 1., 2. Brutto und Überraschungs-Sonderwertungen

30 € für Mitglieder, 20 € für jugendliche Mitglieder, 50 € für Gäste, 40,- € für Mitglieder der G5-Clubs. Im Nenngeld enthalten: Rundenverpflegung, Gruseldrinks, Dekoration, Essen im Anschluss an die Runde, Preise.

Donnerstag, den 12. Oktober 2017 um 14:00 Uhr

Per Eintragung in die aushängende Meldeliste im Clubhaus

Ab Freitag, 13. Oktober 2017 ab 14:00 Uhr im Sekretariat
Die Startzeiten werden als SMS versendet

Wird am Turniertag bekannt gegeben

Die Siegerehrung findet im Anschluss an das Turnier statt

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) des DGV e.V., der Rahmen-Ausschreibung und den Platzregeln des Golf-Club Feldafing e.V. Das Wettspiel wird nach dem DGV - Vorgabensystem und dem Spiel- und Wettspielhandbuch des DGV e.V. ausgerichtet. Einsichtnahme in diese Verbandsordnungen ist im Sekretariat möglich.

Halloween-Querfeldein-Turnier

Samstag, den 14. Oktober 2017



Am Start:

Mord auf dem Golfplatz!! Helfen Sie uns den Mörder zu finden! Sie finden am Abschlag 10 eine Leiche. Nur wer war der Mörder und wo ist der Mord geschehen?erspüren Sie Hinweise auf den Täter während Ihrer Runde und nennen Sie uns den Tatort und den Mörder.

Wir wünschen viel Spaß und ein schönes Spiel!



1

Abschlag 10 bis Sodengarten – Tatort Golfplatz

Der Abschlag von Tee 10 muss über das Rough auf das Fairway 18 geschlagen werden. Auf dem Weg zum Sodengarten ist der Ball durch die beiden Bäume in der Mitte der Spielbahn 18 zu spielen. Fliegt der Ball an der Außenseite einer der beiden Bäume entlang, so muss der Ball zurück und dann durch die Bäume hindurch gespielt werden.



2

Fairway 18 bis Grün 17

Beim ersten Schlag wartet eine Herausforderung auf Sie, denn dieser muss mit geschlossenen Beinen gespielt werden. Danach geht es das reguläre Fairway der Bahn 18 zurück auf das 17. Grün. Bitte spielen Sie nicht vor der Baumgruppe am 18. Abschlag rüber auf Bahn 17.



3

Fairway 17 bis Grün 15 – Nearest to the Skelett

Lassen Sie sich nicht von dem Skelett auf dem 17. Fairway abschrecken. Mal kein Nearest to the Pin vom Abschlag, sondern ein Nearest to the Skelett wird hier gespielt. Der zweite Schlag auf das 15. Grün sollte dann keine Herausforderung mehr darstellen.



4

Fairway 15 bis Grün 14

Die Qual der Wahl haben Sie bei dieser Bahn... Ein Holz für die Länge, oder doch ein Eisen für mehr Präzision? Vom Abschlag bis zum letzten Putt müssen Sie ein und denselben Schläger benutzen. Welcher das ist, ist Ihnen überlassen.



5

Fairway 14 bis Grün 13 - Spinnenputten

Ein Anspruchsvolles Par 3 wartet hier. Können Sie das Grün mit dem ersten Schlag erreichen? Wenn Sie dort sind, warten unzählige Spinnen auf dem Grün. Wenn Sie eine oder mehrere Spinnen beim Putten berühren, notieren Sie sich an diesem Loch einen Strafschlag auf der Scorekarte.



6

Fairway 13 bis Grün 16

Auf Bahn 6 können Sie sich das erste Mal von den gruseligen Sonderwertungen erholen. Spielerisch bleibt es jedoch höchst anspruchsvoll, denn es geht die Bahn 13 rückwärts auf das Grün der 16. Lange Schläge zu Beginn und kurze, präzise Schläge zum Grün sind hier der Schlüssel zum Erfolg. Als kleine Belohnung stehen Ihnen auf dem Grün zwei Löcher zur freien Auswahl.



7

Fairway 12 bis Grün 12 – Kürbis Bowling

Hier wartet ein kurzes Par 3 auf Sie. Nach dem Abschlag geht es allerdings nicht direkt zum Putten, sondern zum Kürbis Bowling. Die Anzahl Ihrer umgefallenen Pins bekommen Sie als Netto-Punkte gutgeschrieben.



8

Abschlag 11 bis Grün 11 oder 10

Himmel oder Hölle heißt es auf Bahn 8. Sie haben 2 Grüns zur Auswahl, also wählen Sie weise, wer welches Grün anspielt. Nachdem Sie abgeschlagen haben, würfeln Sie aus, auf welchem Grün zu Ende geputtet wird. Gerade Zahl – Grün 10; Ungerade Zahl – Grün 11. Jedes Team darf nur einmal würfeln!!



9

Fairway 10 bis Grün 18 – Totenkopf Putten

Einen letzten Anstieg zum 18. Grün müssen Sie noch schaffen. Auf dem Grün tauschen Sie dann Ihren Spielball gegen einen Totenkopf und putten mit diesem zu Ende. 3 Putts und weniger sind straffrei, ab dem 4. bekommen Sie pro Putt einen Strafschlag hinzu. Diese können Sie sich jedoch wieder mit einem Stamperl Schnaps wegtrinken.