

DILLY RESORT COURSE

LOCH	LÄNGE	PAR	SPIELER 1	SPIELER 2	SPIELER 3	SPIELER 4
1	170	5				
2	82	4				
3	104	4				
4	102	4				
5	51	3				
6	111	4				
7	81	3				
8	84	3				
9	145	5				
Ges.	/	35				

Unterschrift Spieler

Unterschrift Zähler



ALLGEMEINE REGELN

Das Ziel des Spiels ist es, mit so wenigen Schüssen wie möglich in alle vorgegebenen Löcher/Ziele zu spielen.

Der Ball wird mit dem Fuß direkt vom Boden geschossen. Jede Berührung des Balls wird als Schuss gezählt. Spezielle Hindernisse sind zu Beginn der Bahn an der Starttafel und auf der Zählkarte nachzulesen.

Es gibt für jede Bahn eine angegebene Par-Zahl, dies ist eine Richtlinie für die Anzahl der Schüsse. Ein Flight besteht aus einem bis maximal vier Spielern, die gleichzeitig mit dem Spiel starten und „gegeneinander“ spielen.



SPIELREGELN

UM DAS SPIEL FAIR ZU GESTALTEN,
GILT ES EIN PAAR EINFACHE REGELN ZU BEACHTEN:

1. Jeder Spieler hat einen Ball, der leicht zu identifizieren sein sollte (Farbe, Markierung)!
2. Der Ball muss in EINER Bewegung gespielt werden. Jede Berührung des Balles zählt als Schuss.
3. Der Ball darf nur vom Boden und im Ruhezustand gespielt werden. Wird der Ball durch den Wind bewegt, wird er von dort weiter gespielt wo er wieder zur Ruhe kommt. Dies gilt allerdings nicht auf dem Tee. Wird er durch andere Spieler oder einen anderen Ball berührt, so muss er zur ursprünglichen Stelle zurückgebracht werden.
4. Der Abschuss erfolgt zwischen den Startmarkierungen in einem Bereich innerhalb von zwei Metern (nach hinten) und kann dort beliebig platziert werden. Wer „die Ehre“ erhält, das Loch zu beginnen, bestimmt die Startreihenfolge. Die Ehre an den folgenden Löchern hat jeweils der Spieler mit dem besten Ergebnis des vorher gegangenen Lochs. Als Zweites beginnt der Spieler mit dem zweitbesten Ergebnis und so weiter. Nachdem alle Spieler abgeschossen haben, macht der Spieler, dessen Ball am weitesten vom Loch entfernt liegt, den nächsten Schuss.
5. Grundsätzlich wird der Ball von dort gespielt wo er liegt. Bewegliche Hindernisse, die den Ball blockieren, den Anlauf oder den Schuss stören dürfen vorsichtig – ohne dass der Ball bewegt wird – entfernt werden. Wenn ein Ball einen anderen Spieler beim Schießen behindert, darf er markiert und aufgehoben werden und muss nachher wieder zurückgelegt werden.
6. Wird ein Ball in ein Wasserhindernis (durch rote bzw. gelbe Pfähle gekennzeichnet) gespielt, so kann der Spieler den Ball:
 - a) so nahe wie möglich von der Stelle, von der der ursprüngliche Ball zuletzt gespielt wurde, noch mal spielen.
 - b) in beliebiger Entfernung vor dem Wasserhindernis platzieren, wobei der Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze des Wasserhindernisses gekreuzt hat, auf gerader Linie zwischen dem Loch und der Stelle, an der der Ball platziert wird, liegen muss.
- c) spielen wie er liegt.

Bei den Varianten a) und b) bekommt der Spieler einen Strafschuss dazugerechnet.

7. Ein ins Out (Bereich, der nicht zum Platz gehört) geschossener Ball muss ungefähr dort platziert werden, von wo aus der Schuss ins Out erfolgte. Auch dafür erhält der Spieler einen Strafschuss. Das Out ist durch weiße Pflöcke markiert.
8. Es wird so lange gespielt bis alle Spieler ihre Bälle im Loch versenkt haben. Dann werden die Schüsse der einzelnen Spieler addiert und in der Scorekarte eingetragen.

Gewinner ist der Spieler oder die Spielerin, die am wenigsten Schüsse auf 9 Löcher benötigt!

DER 1. ÖG. FOOTGOLF-CLUB WINDISCHGARSTEN WÜNSCHT „SCHÖNES SPIEL“!

BEKLEIDUNGSVORSCHRIFTEN

Die gestellte Mindestanforderung an das Turnier-Outfit verlangt:

1. Ein Shirt mit Kragen (Polo)
2. Knielange Hose
3. Kniehohe Strümpfe

Was jedenfalls unerwünscht ist, sind Fußballoutfits jeglicher Art.



SCHUHWERK

Mit welchen Schuhen kann ich spielen?

Zur Schonung des Geländes sieht das Regelwerk vor, Schuhe, die für Turf- oder Hallenböden geeignet sind.

Eine Missachtung dieser Regel kann zur Disqualifikation führen.



Edlbach 96 • 4580 Windischgarsten • Tel.: +43 (0)7562 / 20 678-50
info@gc-windischgarsten.at • www.gc-windischgarsten.at