

ROADBOOK

STADIUM CROSSING III



Q27

TURNIERLEITUNG

 +49 176 53 82 96 82

LIEBE CROSSGOLF FREUNDE,
HERZLICH WILLKOMMEN ZUM QUALIFIKATIONSTURNIER
FÜR DEN "EUGC 27".

HEUTE SPIELEN WIR UM 12 PLÄTZE IN DER
NATIONALMANNSCHAFT FÜR DIE KOMMENDE
CROSSGOLF-EUROPAMESITERSCHAFT 2027.

BEI ABSOLUTEN UNKLARHEITEN ZUM SPIELABLAUF, DIE
SICH AUCH WÄHREND DES FLIGHTS NICHT AUFLÖSEN,
ERREICHT IHR MICH UNTER DER NUMMER AUZF DER
DECKSEITE.

BEI GLEICHSTAND BEI MÖGLICHEN TOP-PLATZIERETEN
WIRD EINE VON DER TURNIERLEITUNG GEWÄHLTE BAHN
GESPIELT, BIS DAS FINALE ERGEBNIS FESTSTEHT.

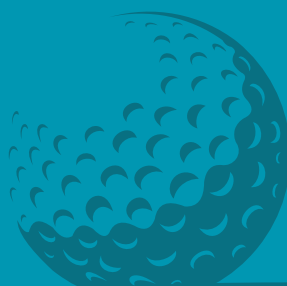
BITTE LEST DIE REGELN AUF DER NÄCHSTEN SEITE VOR
TURNIERBEGINN SORGFÄLTIG DURCH, BEI FRAGEN
KOMMT BITTE VORAB AUF UNS ZU. DARÜBER HINAUS
FINDET IHR IN JEDEM FLIGHT ERFAHRENE MARSHALLS.

ACHTET BITTE AUF ALLE BESUCHER DES TURNIERS.

ES IST AUSDRÜCKLICH UNTERSAGT, BADEN ZU GEHEN
ODER VOM SPRUNGTURM ZU SPRINGEN.

SEID VORBILDER UND LASST KEINEN MÜLL LIEGEN.

VIEL SPASS & ERFOLG
WÜNSCHT DAS TEAM VON CROSSGOLF PLAUEN



REGELN

1. SAFETY FIRST! DU DARFST DEN BALL ERST DANN SCHLAGEN, WENN DU DIR SICHER BIST, DASS DU NICHTS UND NIEMANDEN GEFÄHRDEN KANNST.
2. EQUIPMENT: DU DARFST ALLE GOLFSCHLÄGER UND ALLE ABSCHLAGHILFEN, ABER AUSSCHLIESSLICH NUR ALMOSTGOLF BÄLLE VERWENDEN. ABSCHLAGHILFEN DARFST DU NUR BEIM ABSCHLAG VERWENDEN.
3. ABSCHLAG/SCHLAG: DER ABSCHLAG ERFOLGT AUSSCHLIESSLICH INNERHALB DER GEKENNZEICHNETEN ABSCHLAGSMARKIERUNG. DER BALL, DER AM WEITESTEN VOM ZIEL ENTFERNT LIEGT, WIRD ALS ERSTES GESPIELT. SCHLAGE BITTE ERST, WENN DEIN ZÄHLER BLICKKONTAKT HAT. JEDE BALLBERÜHRUNG MIT DEINEM SCHLÄGER ZÄHLT ALS SCHLAG.
4. UNSPIELBARKEIT/BESSERLEGEN: DU KANNST DEINEN BALL JEDERZEIT INNERHALB EINER GRIFFLÄNGE BESSER LEGEN. IST DEIN BALL TROTZ GRIFFLÄNGE UNSPIELBAR, KOMMT EIN NEUER BALL AN DER STELLE DEINES LETZTEN SCHLAGES INS SPIEL (+1 STRAFSCHLAG). TERRAFORMING IST ERLAUBT; ABER ABREISSEN ODER MUTWILLIGES ZERSTÖREN DER NATUR ODER ANPFLANZUNGEN, NICHT.
5. LOST BALL: IST DEIN BALL UNAUFFINDBAR, KOMMT EIN NEUER BALL DORT INS SPIEL, VON WO DU DEN LETZTEN SCHLAG AUSGEFÜHRT HATTEST (+ 1 STRAFSCHLAG).
6. OUT OF BOUNCE: LIEGT DEIN BALL IM AUS (DIE FLÄCHEN WERDEN AM JEWEILIGEN TURNIERTAG DEFINIERT), KOMMT EIN NEUER BALL DORT INS SPIEL, VON WO DU DEN LETZTEN SCHLAG AUSGEFÜHRT HAST (+ 1 STRAFSCHLAG). DAS GILT AUCH, WENN DU DEINEN BALL MIT EINER GRIFFLÄNGE WIEDER IN DAS SPIELFELD LEGEN KÖNNTEST.
7. ZIELE: ZIELE UND FAHNEN DARFST DU IN IHRER LAGE UND FORM NICHT VERÄNDERN. DIE FAHNE IST NICHT TEIL DES ZIELES.
8. SCORE: DU ZÄHLST DICH NICHT SELBER; DIE SCOREKARTEN WERDEN VOR TURNIERBEGINN UNTEREINANDER GETAUSCHT UND AN JEDER BAHN VERGlichen. TRIFFST DU DAS ZIEL MIT DEM 9. SCHLAG NICHT, WIRD EINE 10 AUF DEINER SCOREKARTE NOTIERT!
9. WERTUNG: DEINE SCOREKARTE MUSS ZUM TURNIERENDE VON DIR UND DEINEM ZÄHLER UNTERSCHRIEBEN WERDEN. NUR VOLLSTÄNDIG UNTERSCHRIEBENE SCOREKARTEN KOMMEN IN DIE WERTUNG.
10. BEI UNKLARHEITEN UND UNSTIMMIGKEITEN ENTSCHEIDET:
 1. DER FLIGHTMARSHALL
 2. DER GESAMTE FLIGHT
 3. DIE TURNIERLEITUNG
 4. DAS QUALI-ORGATEAM

ACHTUNG!!! ERGÄNZENDE PLATZREGELN MÖGLICH! HAB SPASS UND SPIELE FAIR!
WER BESCHEISST IST RAUS!

BAHN 1 - „DER HERR DER STÄMME“



ABSCHLAG

STARTE IM BUNKER
RICHTUNG FKK-
LANDSCHAFT, OHNE
ABSCHLAGHILFEN



ZIEL

TRIFF DEN
BAUMSTUMPF!
TRIFFST DU SOGAR
DIE SCHNITTFLÄCHE,
ZIEH DIR EINEN
SCHLAG AB



BAHN 2 - „SITZFLEISCH REQUIRED“



ABSCHLAG

STARTE ZWISCHEN
BIRKE & KIEFER UND
SCHLAGE ÜBER DIE
HÄUSER



ZIEL

TRIFF DAS HOLZ DER
LEHNE DER LETZTEN
BANK
(HINTEN UND VORN
MÖGLICH)



BAHN 3 - „COOL BLEIBEN, ICH SCHÄUM DAS“



ABSCHLAG

STARTE AUF DEM GULLI
VORM IMBISS IN
RICHTUNG
MÄNNERHALLE

ZIEL

TRIFF DEN
FEUERLÖSCHER AN DEN
DUSCHEN



BAHN 4 - „SCHIRMHERRSCHAFT“



ABSCHLAG

STARTE VOR DER
MÄNNERHALLE UND
SCHLAGE ÜBER DAS
HAUS IN RICHTUNG
LIEGEWIESE

ZIEL

SPIELE IN DEN SCHIRM
HINEIN, SODASS DER
BALL DARIN LIEGEN
BLEIBT



BAHN 5 - „DRIVE, DROP, DONUT“



ABSCHLAG

STARTE IM

VOLLEYBALLFELD, OHNE

ABSCHLAGHILFEN

ZIEL

TRIFF DEN
RETTUNGSRING AUF
DER WIESE NEBEN DEM
RETTUNGSSCHWIMMER-
TURM, SODASS DER
BALL DARIN LIEGEN

BLEIBT



BAHN 6 - „SOCKENFRESSER“



ABSCHLAG

STARTE AUF DEM 10M-TURM IN RICHTUNG KIOSK



ZIEL
TRIFF IN DIE
WASCHMASCHINE,
SODASS DER BALL
DARIN LIEGEN BLEIBT



BAHN 7 - „CAPTAIN HOOK & SLICE“



OUT OF BOUNCE:
ALLE WASSERBECKEN

ABSCHLAG

STARTE VORM

BABYBECKEN IN

RICHTUNG

PIRATENSCHIFF

ZIEL
SPIELE DURCH DAS
FENSTER IM
PIRATENSCHIFF



BAHN 8 - „SHOPPING GREEN“

AUFGABE

DU HAST 5 VERSUCHE, FÜR JEDEN
TREFFER BEKOMMST DU EINEN
SCHLAG ZURÜCK

HINWEIS: DER BALL MUSS IM KORB
LIEGENBLEIBEN



BAHN 9 - „DRIVE & CRACK“



ABSCHLAG

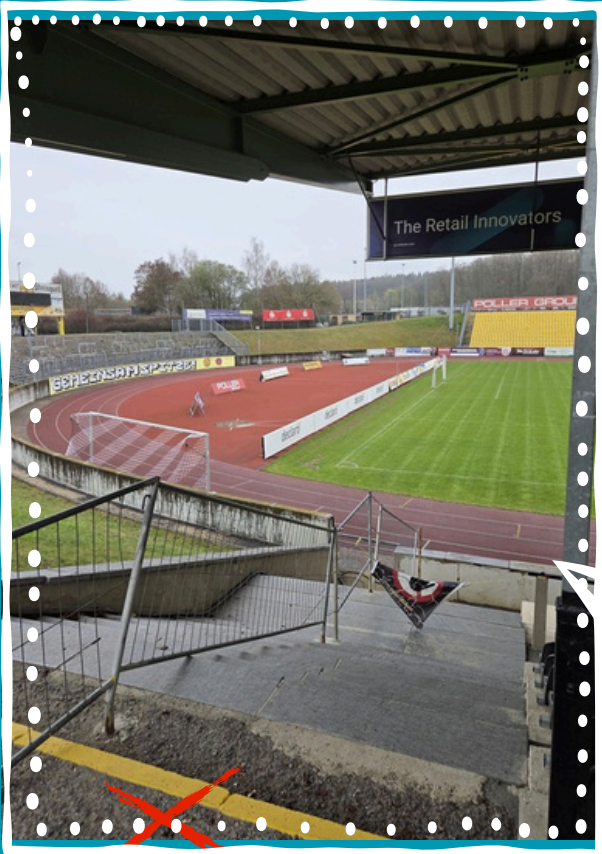
STARTE AUF DEM 5M-TURM
UND SPIELE ÜBER DEN
RETTUNGSSCHWIMMERTU
RM IN RICHTUNG
PARKPLATZ



ZIEL

SPIELE DURCH
DAS FENSTER IM
BLAUEN PASSAT,
SODASS DER BALL
DARIN LIEGEN
BLEIBT

BAHN 10 - „DER RASENFLÜSTERER“



OUT OF BOUNCE:
GESAMTE RASENFLÄCHE
IM STADION

ABSCHLAG

STARTE OBERHALB DER
TRIBÜNE UND SPIELE
INS STADION

ZWISCHENZIEL

SPIELE UNTER DER
STERNQUELLBANDE
HINDURCH, DAS GEHT
VON BEIDEN SEITEN



ZIEL

DER BALL MUSS AUF
DAS DACH DER
MÄHROBOTERGARAGE
GESPIELT WERDEN



BAHN 11 - „PAR & KLAPPSTUHL“

OUT OF BOUNCE:
GESAMTE RASENFLÄCHE IM STADION
UND TRIBÜNEN

ABSCHLAG

STARTE IM

HAMMERWURFRING UND

SPIELE ÜBER DAS

FUSSBALLFELD



ZIEL

SPIELE DEN
CAMPINGSTUHL

AUF DER
HOCHSPRUNG-

MATTE AN



BAHN 12 - "TURMBOLENZ"



ABSCHLAG

STARTE VOM TV-TURM
NACH RECHTS, IN
RICHTUNG
HAMMERWURFRING



ZIEL
SPIELE AUS
RICHTUNG DES
HARTPLATZES DURCH
DEN MARKIERTEN
BEREICH



BAHN 13 - „PING, PONG, PANIK“



ABSCHLAG

STARTE IM

HAMMERWURFKREIS



ZIEL

SPIELE DEN BALL AUF
DIE HEADIS-PLATTE.
TRIFFST DU DARÜBER
HINAUS DAS PLASTIK-
NETZ, DANN HOL DIR
EINEN SCHLAG ZURÜCK



BAHN 14 - "SPIKES OF GLORY"



ABSCHLAG

STARTE NEBEN DEM
SCHUHPUTZBECKEN



ZWISCHENZIEL
SPIELE DURCH DEN
MARKIERTEN BEREICH
UNTER DER BANK
RECHTS



ZIEL:

SPIELE DEN BALL IN DAS
SCHUHPUTZBECKEN,
WO ER LIEGEN BLEIBEN
MUSS

BAHN 15 - „NOOB-RUNDE“



ABSCHLAG

STARTE VOM WEG
ZWISCHEN CONTAINER
UND KUNSTRASENPLATZ
IN RICHTUNG STADION

ZIEL
TRIFF INS
CHIPPINGNETZ



BAHN 16 - "KNOCK KNOCK"

OUT OF BOUNCE:
ALLE FLÄCHEN AUSSERHALB
DES STADIONS

ABSCHLAG

STARTE VOM
BETONSOCKEL IN
RICHTUNG AUSGANG



ZIEL

SPIELE DAS FENSTER AN
SEITENWAND DES
GELBEN HAUSES AN