



Turnierausschreibung

Wettspielname	Happy Gilmore Cup	
Termin	Donnerstag, den 02. Juni 2011, Start ab 08:00 Uhr	
Spielform	Vorgabewirksames Zählspiel nach Stableford über 18 Löcher; gestartet wird in Spielgruppen zu maximal 4 Spielern,	
Spielbedingungen	Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des R&A Rules-Limited, den ÖGV Vorgaben- und Spielbestimmungen, den aktuellen ÖGV- Wettspielbedingungen (Jahrbuch) sowie den Platzregeln des Golfclub Attersee – Traunsee.	
Teilnehmer	Teilnahmeberechtigt sind Amateure, die Mitglieder eines dem ÖGV oder ausländischen nationalen Verbandes angeschlossenen ordentlichen Mitgliederclubs sind und zumindest über eine Stammvorgabe bis -45,0 verfügen. Bei mehr als 100 Meldungen entscheidet der Nennungseingang. Es wird eine Warteliste geführt.	
Wertung	Bruttowertung: getrennt nach Damen und Herren Nettowertung in drei Gruppen Bei gleichen Ergebnissen entscheiden die besseren letzten 9 Löcher. Bei weiterer Gleichheit werden bis zu einer Entscheidung die letzten 6, 3, 1 Löcher herangezogen, im Netto mit anteiliger Vorgabe. Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.	
Nennungen	unter Angabe von Name, Stammvorgabe und Heimatverein an den Golfclub Attersee – Traunsee, Riedl 2, 4844 Regau, Telefon 07672 22202, Fax 07672 222024, eMail: office@atterseegolf.at	
Nenngeld	Startgebühr: 15,00 Euro (10,00 Euro für Jugendliche) inkl. Happy Gilmore Menü Greenfee: 45,00 Euro	
Meldeschluss	Mittwoch, den 01. Juni 2011, 12:00 Uhr	
Preise	Brutto: 1. Platz Damen und Herren Netto: 1., 2. und 3. Platz je Gruppe 1 Jahrespreis Brutto: Wanderpokal 1 Jahrespreis Netto: Wanderpokal	
Siegerehrung	Im Anschluss an das Turnier im Clubrestaurant mit Abendessen	
Abschläge	Damen: rot Herren: gelb	
Wettspielleitung	Wettspielleitung, Platzrichter sowie Platzregeln und Abschlagzeiten werden im Aushang des Clubs bekannt gegeben. Die Entscheidungen der Wettspielleitung sind endgültig	
Änderungen	Änderungen der Ausschreibung behält sich die Wettspielleitung bis zum 1. Start vor	