



Das Bierdie Book

DER GUIDE FÜR DEN WIES'N CUP

Golf & Country Club Leipzig
12. September 2026





Das Bierdie Book

♦♦♦♦♦ DER GUIDE FÜR DEN WIES´N CUP 2026 ♦♦♦♦♦

Euer persönliches „BIERdie Book“ zum Wies´n Cup begleitet Euch über die Bahnen und erklärt die geltenden Regeln.

Wir wünschen einen schönen Wies´n-Tag auf unserer Golf-Anlage.

♦♦♦♦♦ 2ER TEXAS SCRAMBLE ♦♦♦♦♦

Gespielt wird in der Version Texas-Scramble. Jeweils zwei Spieler bilden ein Team. Ein Flight besteht aus zwei 2er-Teams. Alle Spieler schlagen ab, danach entscheidet jedes Team gemeinsam, welcher Ball am besten liegt; die Position dieses Balles wird markiert und der Partner, der diesen Ball gespielt hat, führt mit dem Ball seinen nächsten Schlag aus. Im Abstand einer Schlägerlänge von der markierten Stelle (nicht näher zum Loch) droppt der andere Spieler seinen Ball und spielt von dieser Stelle aus weiter. Dies geht so weiter, bis ein Ball ausgewählt wird, der auf dem Grün liegt. Dort werden die Bälle innerhalb von 10cm um die Markierung (nicht näher zum Loch) hingelegt. Das Loch ist beendet, wenn der erste Spieler eingelocht hat.

Spieler mit einer Stammvorgabe 37 bis 54 werden mit der Höchstvorgabe 36 gewertet. Die Differenz der Stammvorgaben beider Spieler darf maximal 20,0 betragen. Übersteigt die Differenz diesen Wert, wird die höhere Stammvorgabe so weit reduziert, dass die Differenz genau 20,0 beträgt.



♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ALLGEMEINES ZUM LADY-SPIELER ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

An jedem relevanten Abschlag findet Ihr schmückende Kopfbedeckungen.

Schlägt ein Spieler eine „Lady“, **MUSS** er eine Perücke nehmen, aufsetzen und für zwei Bahnen aufbewahren (Abgabe Halfway), damit er für alle anderen **Spieler als „LADY-SPIELER“ zu erkennen** ist! Liegt an dieser Bahn keine Perücke, nimmt der Spieler an der nächsten relevanten Bahn eine mit.

Spielbahnen

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ BAHN 1 ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ NEAREST TO THE BIERFASS

Der erste Abschlag zählt. Wer schafft es näher an das Bierfass?

Zu gewinnen gibt es ein Party Bierfass der feinen Meissner Schwerter Biere. Gebraut mit Erfahrung, Leidenschaft und Tradition. Also mit genau den Dingen, die sich unsere Golfer seit Jahrzehnten ebenfalls zuschreiben.

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ BAHN 2 ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ NEAREST TO THE CORDULA-GRÜN PIN

Der erste Abschlag zählt. Einfach Nearest to the Pin. Eure Putts auf dem Cordula-Grün werden unterstützt von **Josh**.

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ BAHN 3 ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ LEICHT EINEN SITZEN HABEN

Da viele von Euch zum alten Eisen gehören, bieten wir Euch einen Stuhl an. Gewöhnt Euch schonmal daran! **ALLE SPIELEN VON ROT.** Die Abschlüsse werden sitzend durchgeführt.



♦ ♦ ♦ ♦ ♦ BAHN 4 ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ BISS ZUM HORIZONT

Der erste Abschlag zählt. Einfach Longest Drive.

*"Aaaaah
mords Gaudi!"*



♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 5** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
ALMGEBIMMEL

Alle Spieler im Flight würfeln. Wer die niedrigste Augenzahl hat, legt sich den Glöckchengürtel an und spielt damit Bahn 5+6 zu Ende.

Die Schläge der Spieler, dürfen durch das „Gebimmel“ gestört werden!
Somit könnt Ihr das Feeling wie auf einer richtigen Bergalm genießen.
Nach Bahn 6 wird der Gürtel an den Abschlag 5 zurückgelegt.

*"A feiner Schmarrn,
der do rauskommt!"*

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 6** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
KRAUT & RÜBEN

Wehe es beschwert sich nochmal jemand
über unsere ausgezeichneten Grüns!

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 7** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
LINKE NUMMER - LONGEST FALSCHHAND

Flexibilität zeichnet den Golfspieler aus. Deshalb schlagen wir hier mit dem Linkshanddriver (Linkshänder natürlich analog mit dem Rechtshanddriver) ab.
Die weiteren Schläge dann wieder wie gewohnt, sonst werdet Ihr nie fertig...

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 8** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
NEAREST TO THE 8 - JEDER DENKT ER WÄR´S

Nur heute, die achtfache Chance „Nearest to the Pin“ zu gewinnen!
Voraussetzung ist natürlich, dass Ihr das Grün überhaupt trifft.
ACHTUNG: „Hole in One´s“ zählen nicht und werden Extra prämiert!

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 9** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
BEAT THE PRO IN TROUBLE „GLÜCKSSPIEL“

Viele Golfer hadern mit der Schlägerwahl. An dieser Bahn entscheiden heute die Würfel! Jedes Team bestimmt einen Spieler, nur dieser schlägt ab. Die Augenzahl ergibt den zu spielenden Schläger.
Ohne Joker, ohne Tausch!





♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 10** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
NEAREST TO THE „BREUNINGER BREZEL“

Der erste Abschlag zählt. Wer schafft es näher an die verlockende Brezel?

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 11** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
BÜCHSENSCHIESSEN

Am Abschlag findet Ihr eine leckere Getränkeauswahl in Dosen.
Der Golfball ist nun **VON DER DOSE** abzuschlagen. **Nicht platt drücken!**
Nearest to the Pulle gemeinsam – Die ersten 3 Plätze werden prämiert.
„Guten Anblick und Waidmannsheil!“

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 12** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
VOM LKW GEFALLEN

Immer wieder kommt es vor, dass zufällig etwas verschwindet oder
auch vom LKW fällt. Die auf der Bahn liegenden Gegenstände
gelten **NICHT** als **HEMMNISSE**.

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 13** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
ALLES IM EIMER

Das Grün ist gesperrt. Euer heutiges Grün (**Blau**) schwimmt im Teich vor
der Terrasse des Halfwayhauses. Beendet die Bahn mit einem lockeren Chip-In!
HOLE IN ONE CHANCE - 4 NÄCHTE ATTERNSEE

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 14** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
DAS GROSSE GESCHÄFT WITTERN

*„Scheiß da nix,
dann feid da nix!“*

Nearest to the Kloschüssel.
Auf dem Grün erwartet Euch dann die Keramik-Abteilung.

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 15** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦
DEN ZAHN KÖNNEN WIR EUCH ZIEHEN

Vor dem Abschlag wird Euch ein Zahn gezogen!
Jedes Team zieht blind einen „Zahn“ und damit wird festgelegt,
welche **Schläger-Art** auf dieser Bahn für Euch **VERBOTEN** ist.
„Holz hat im Mund schließlich auch nichts zu suchen!“



♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 16** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

DER KELLNER VOM GOLDENEN SCHNITZEL

Auf dem Grün werden Bestellungen entgegengenommen.

Aber Achtung: Lasst Euch nicht ablenken!

Der Kellner hat viel um die Ohren, besser Ihr drückt Euch klar genug aus.

„Und lasst gefälligst ordentlich Trinkgeld da.“

Beleidigungen werden mit 5,00 € zugunsten des Tierheims geahndet!

*"So a richtig
reidigs Glump!"*

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 17** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

WER HAT DEN KLEINSTEN

ABSTAND ZUM FUCHSSCHWANZ natürlich!

An was habt Ihr denn gedacht?

Der erste Abschlag zählt. Nearest to the Fuchsschwanz.

♦ ♦ ♦ ♦ ♦ **BAHN 18** ♦ ♦ ♦ ♦ ♦

BILLARD ZUR FREUDE DER ZUSCHAUER

Bälle auf dem Grün (NICHT Vorgrün) werden mit den bereitstehenden Queues in Billardmanier ins Loch befördert.

Für empfindliche Gemüter oder sensible Kleidung liegen Unterlagen bereit.

ACHTUNG SCHNAPPS-GLOCKE:

Jeder Spieler der ins Wasser spielt, **MUSS** die Dropzone benutzen, läutet die Glocke und trinkt einen Kurzen! Profitiert von dem Zielwasser.

**„DIE FLIGHTPARTNER TRINKEN SELBSTVERSTÄNDLICH
AUS GRUPPENZWANG MIT!“**

**Für Fragen während des Spiels
meldet Euch im Office oder an der Halfway.**

Wir wünschen allen ein schönes Spiel.

Das Team vom GCC Leipzig

