

CLUB DOBOGÓMAJOR

Konferencia ajánlatok



www.clubdobogomajor.hu
www.abbaziagroup.com

CLUB DOBOGÓMAJOR – HÉVÍZ

„az életöröm klubja”

Magyarország egyik legnagyobb és legszebb üdülőfaluja Hévíz közvetlen szomszédságában, hatalmas zöldövezetben, színes szolgáltatáskínálattal, lelkes személyzettel várja Önt és csapatát, hogy rendezvényének ideális helyszínt biztosítson.

Legyen szó **csapatépítésről**, **konferenciáról**, **tréningről**, **workshop-ról**, **termékbemutatóról** vagy **céges party-ról**, a Club Dobogómajorban, gyönyörű környezetben, **rugalmas szervezéssel**, **számtalan lehetőséggel** igyekszünk legjobb tudásunk szerint megvalósítani elképzeléseit.

Néhány érv a sokból, amiért érdemes ellátogatni hozzánk

Szállodánk rendelkezik minden adottsággal, ami egy sikeres rendezvény lebonyolításához szükséges:

- **könnyű megközelíthetőség**,
- zöldövezeti fekvés, **gyönyörű környezet**,
- **kényelmes**, tágas **apartmanok** (egyágyas elhelyezéssel, 2, 4 és 6 fő részére),
- szezonálisan működő **kültéri medence**, **beltéri medence**, **pezsgőfürdő**, **szaunák**, **masszázsokabinok**,
- beauty szalon kozmetikával, fodrászattal, manikűrrel,
- **sportolási lehetőségek** (salakos és fedett teniszpályák, lovarda, futballpálya, kerékpárbérlés, strandröplabda, kültéri sakk, nordic walking, stb.)
- hangulatos **étterem** terasszal, **széles gasztronómia kínálattal**: tematikus estek (pl. mexikói, magyaros, grill-est), többfogásos ingyenc vacsora variációk, változatos két- illetve háromfogásos menüjavaslatok
- rusztikusan barátságos **borozó**: exkluzív borkóstolók, borfelismerő verseny, íncsiklandó hideg és meleg borvacsorák
- a „legdurvább” **söröző**: fergeteges mixer show, karaoke party, retro buli, tekeverseny két tekepályán, biliárd, darts és a „legdurvább” koktélok
- **50 fős légkondicionált rendezvényterem** a főépületben,
- csapatépítő indoor-outdoor tréningek profi trénerek irányításával,
- **rugalmas szervezés**

Bővebb felvilágosításért, személyre szabott ajánlatért, vagy ha szeretne személyesen egyeztetni velünk egy „terepszemle” keretén belül, forduljon hozzánk bizalommal, az alábbi elérhetőségeken készséggel állunk rendelkezésére!



Németh Réka Sales Manager

E-mail: nemeth.reka@abbaziagroup.com

Club Dobogómajor 8372 Csersegtomaj, Hévízi út 1. Telefon: 83/531 981 Fax: 83/531 992

www.clubdobogomajor.hu

TEREMADOTTSÁGOK

JELLEMZŐK

A terem mérete: 98 m², légkondicionált, természetes fénnel, parkettás, saját mosdókkal

KAPACITÁS

- U-alak: 20 fő
- Workshop elrendezés: 40 fő
- Iskolapados elrendezés: 30 fő
- Széksoros elrendezés: 40 fő
- Allófogadás: 50 fő

Mikrofon/Vezeték nélküli mikrofon	✓
Hangszóró	✓
Hifi-berendezés	✓
Beépített hangosítás	✓
TV	✓
CD -lejátszó	✓
Fax	✓
Internetcsatlakozás	✓
Vetítő vászon	✓
Írásvetítő	✓
Fénymásoló	✓
Projektor	✓
Flipchart tábla	✓

BÉRLETI DÍJ

IDŐTARTAM	ÁR	MINIMUM KÖLTSÉG
Fél napra (5 óra)	500 Ft/fő	10 000 Ft
Egész napra (10 óra)	1 000 Ft/fő	20 000 Ft
További órák		5 000 Ft

A bérleti díj tartalmazza

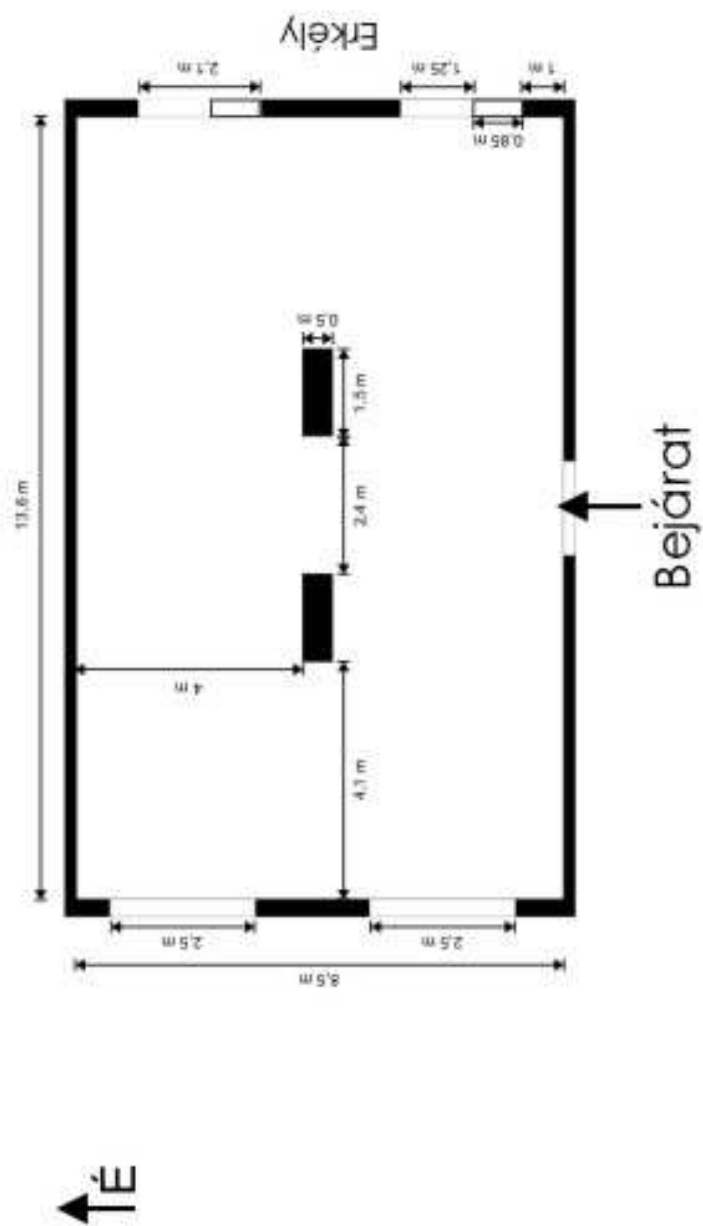
A teremhasználatot egyszeri berendezéssel, a következő technikai eszközökkel: projektor, vetítívászon, flip-chart tábla tollakkal, beépített hangosítás, HI-FI berendezés, TV, CD lejátszó. WI-FI használatot. 2 palack (0,2 l) ásványvizet pohárral az előadónak bekészítve

KIEGÉSZÍTŐ SZOLGÁLTATÁSOK (felár ellenében)

Zászlótartó	✓
Golyóstoll	✓
Jegyzettömb	✓
Dekoráció	✓

ALAPRAJZOK - ÜLTETÉSI LEHETŐSÉGEK

Club Dobogómajor konferencia terem méretek



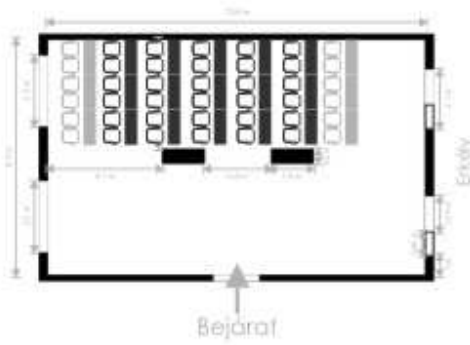
Paraméterek:

- 98 m²-es rendezvényterem,
- légkondicionált,
- parkettás,

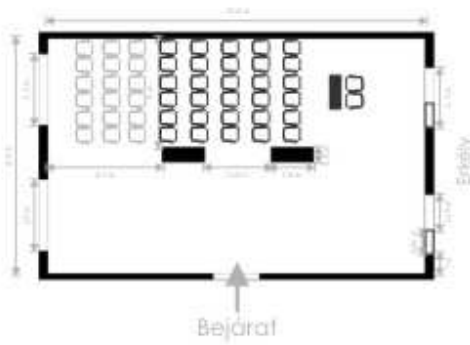


Club Dobogómajor
www.clubdobogomajor.hu

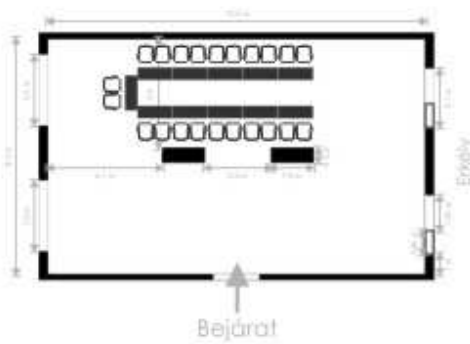
Club Dobogómajor konferencia terem
(átirányított elrendezés)



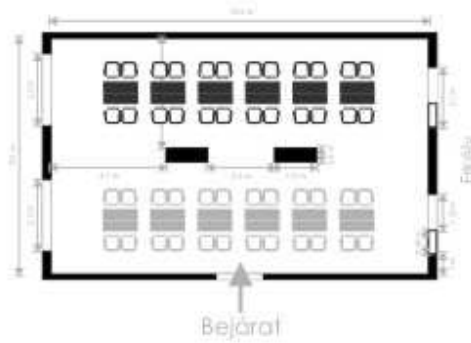
Club Dobogómajor konferencia terem
(székfőlapon elrendezés)



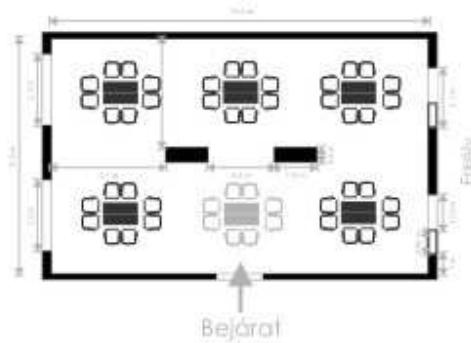
Club Dobogómajor konferencia terem
(U-csinos elrendezés)



Club Dobogómajor konferencia terem
(váltóasztal elrendezés)



Club Dobogómajor konferencia terem
(csoportos elrendezés)



KÁVÉBEKÉSZÍTÉSEK

ALAP KÁVÉSZÜNET

Ár: 850 Ft/fő

- ☛ friss kávé tejjel/kávétejszínnel, cukorral/édesítőszerrel
- ☛ forró tea cukorral/ édesítőszerrel, citrommal/citromlével
- ☛ behűtött ásványvíz (szénsavas és szénsavmentes)
- ☛ üdítőitalok (szánsavas és rostos)

STANDARD KÁVÉSZÜNET

Ár: 1.000 Ft/fő

- ☛ friss kávé tejjel/kávétejszínnel, cukorral/édesítőszerrel
- ☛ forró tea cukorral/ édesítőszerrel, citrommal/citromlével
- ☛ behűtött ásványvíz (szénsavas és szénsavmentes)
- ☛ üdítőitalok (szánsavas és rostos)
- ☛ édes aprósütemények
- ☛ helyben sült sós ropogtatnivalók

BŐVÍTETT KÁVÉSZÜNET

Ár: 1.450 Ft/fő

- ☛ friss kávé tejjel/kávétejszínnel, cukorral/édesítőszerrel
- ☛ forró tea cukorral/ édesítőszerrel, citrommal/citromlével
- ☛ behűtött ásványvíz (szénsavas és szénsavmentes)
- ☛ üdítőitalok (szánsavas és rostos)
- ☛ édes aprósütemények
- ☛ helyben sült sós ropogtatnivalók
- ☛ íncsiklandó szendvicsek (húsos és vegetáriánus)
- ☛ friss gyümölcsök

ALL-INCLUSIVE KÁVÉSZÜNET

Ár: 1.800 Ft/fő

A teremben állítjuk fel a kávészünetet, így egész nap a csapat rendelkezésére áll, folyamatosan feltöltjük.

- ☛ friss kávé tejjel/kávétejszínnel, cukorral/édesítőszerrel
- ☛ forró tea cukorral/ édesítőszerrel, citrommal/citromlével
- ☛ behűtött ásványvíz (szénsavas és szénsavmentes)
- ☛ üdítőitalok (szánsavas és rostos)
- ☛ édes aprósütemények
- ☛ helyben sült sós ropogtatnivalók

FONTOS

Áraink tájékoztató jellegűek, időszak, létszám és elhelyezés függvényében változhatnak! A kiegészítő szolgáltatások díjai „Rendezvénycsomagban” foglalva kedvezőbbek!

JÓL BEVÁLT MENÜAJÁNLATAINK

LEVESEK/ELŐÉTELEK

- ✎ Húsleves háziasan
- ✎ Tárkonyos zöldség raguleves
- ✎ Póréhagymás zellerkrémleves
- ✎ Spárga krémleves fűszeres krutonnal
- ✎ Karfiol-krémleves camembert sajttal
- ✎ Almás-juhtúrós rizottó
- ✎ Hideg paraszttál
- ✎ Mozzarella paradicsomkarikákkal

FŐÉTELEK

- ✎ Töltött csirkecomb zöldséges rizzsel
- ✎ Roston sült csirkemell kéksajt mártásban tagliatelle-vel
- ✎ Csirkemell aszalt szilvával és vadrizzsel
- ✎ Csirkemell szárított paradicsommal, mozzarellával és zöldfűszeres gnocchival
- ✎ Joghurtban pácolt csirke csíkok friss kevert salátaágyon
- ✎ Pulykamell piccata paradicsomos spagettivel
- ✎ Pulykamell füstöltsajt-mártással és rizspiláffel
- ✎ Tejszínes gombás pulykatokány rizzsel
- ✎ Hentes tokány galuskával
- ✎ Sertésarja ropogós hagymával, házi burgonyalepényen
- ✎ Fűszeres hagymával, szalonnával töltött sertéskaraj burgonyapürével
- ✎ Vörösboros marharagu burgonyafánkkal
- ✎ Cigánypecsenye steakburgonyával
- ✎ Csülök-császárhús variáció kacsaszíros burgonyával
- ✎ Pangasius filé keszthelyi szósszal, kapros burgonyával
- ✎ Rántott sajt párolt zöldségekkel, hasáburgonyával és tartármártással
- ✎ Zöldséges tagliatelle márványsajtos szósszal
- ✎ Zöldséges rétes tejszínes kapormártással

DESSZERTEK

- ✎ Hintett rétes
- ✎ Almás pite
- ✎ Aludttejes, szilvalekváros prósza
- ✎ Szilvás házi sütemény
- ✎ Csokoládés sütemény vaníliakrémmel
- ✎ Diós sütemény csokoládé fagylalttal
- ✎ Házi csokoládétorta meggyraguval
- ✎ Somlói galuska

CSAPATÉPÍTÉS – STRESSZOLDÁS

„EGY MINDENKIÉRT, MINDENKI EGYÉRT”

Csapatépítés

Ízelítő szakavatott trénerek által összeállított csapatépítő tréningjeinkből

CSAPATÉPÍTŐ STRATÉGIAI KALANDJÁTÉK

Természetben játszódik, kerettörténetbe foglalt, 3-4 órás vidám, aktív és erőszakmentes, stratégiai szempontok alapján hozott döntéseken alapszik, fejleszti a résztvevők közötti kommunikációt és együttműködést. A játékosokat két családra osztjuk, ők az erdő területén próbálják megszerezni a végkifejlethez elengedhetetlen kódokat és információkat. A területet egy demarkációs vonal osztja ketté, amely átlépése bizonyos esetekben elkerülhetetlen, ugyanakkor veszélyes...

LÉZERFEGYVERES KALANDTÚRA

3 -4 órás kalandos, versenyszellemre ösztönző lézerfegyveres, harci játék, aktivitást és leleményességet igényel, a küldetés sikeres teljesítésének érdekében. A csapatokat a folyamatos belső kommunikáció és stratégiai döntések meghozatala mellett, védelmi rendszerük közös kialakítása és annak fenntartása köti össze.

MOZIVERZUM

A nap eseményeit képzeletben Hollywoodba helyezzük: megidézzük a sztárvilág hírességeit, megelevenednek a mozifilmek előttünk. Minden résztvevő színésznek, vagy éppen rendezőnek képzelheti magát egy fél nap erejéig.

Érkezéskor megjelenítjük néhány hollywoodi sztár csillagát, és egy falra sorakoztatjuk fel őket, megalkotva ezzel a csillagok falát. Sztárfotósunk mindenkit megörökít a fal előtt, de a jelen lévő Charlie Chaplin, vagy Marilyn Monroe hű képmásával is készíthetünk közös korhű képeket. Az időutazás során bármi megoldható.

Ez a koncepció is 2 db 2 órás blokkra oszlik, így kb. egy fél napos programot tesz ki.

A játékot követő blokkban pedig maguk a vendégek lesznek a sztárok, a feladat teljesítésének köszönhetően, hiszen a résztvevők feladata egy film elkészítése, előre meghatározott műfajok szerint.

A délelőtt során egy állomásokból összeállított „akadálypályát” állítunk fel. Az állomások egyes feladatai a filmtörténet jellegzetes darabjait idézik, ahol találkozhatunk Robin Hooddal, vagy elutazhatunk Harry Potterrel Roxfortba. Olyan állomással is találkozhatunk, ahol a filmek ismeretére lesz szükség ahhoz, hogy a feladatot teljesíthesse a csapat. Az „egységben az erő” jelmondat ebben az esetben is követendő példa...

A KIHÍVÁS NAPJA

Ebben a koncepcióban a legkülönbélebb programokat, feladatokat és kihívásokat válogattuk össze. Mindenki, aki kiállja a próbák sorát, egy díszes oklevelet kap, hogy teljesítette a kihívás napját, és ezzel tagja is az „AAT elit alakulatának”, az Abbázia Aktív Teamnek.

A feladatok megoldása során szükség lesz a kreativitásra, az ügyességre, a csoport munkára, az általános intelligenciára. Így mindenki megtalálhatja a számára testhezálló feladatot, és a csapatok vegyes összetétele garantálja a sikert, és a jókedvet.

Állomások a következők lehetnek: Az állomások számát, és ezzel együtt a játék hosszát nagyban befolyásolja a résztvevők száma. Az alábbi állomások reprezentálják a játék stílusát. Az állomások száma a résztvevők számától függ majd. Nyitó állomás – csapat alakítás, kockakészítés, kincskeresés, várostrom, pipe line, memória játék, öreg indián.

NYOMOZÓK ÖSSZEFOGNAK

A játék kezdetén műsorvezetőnk ismerteti a játékszabályokat és elindítja a csapatokat, hogy megoldjanak egy bűnügyi rejtélyt. Az állomások során, minden sikeresen megoldott feladat után a csapat egy-egy újabb történetrészlettel gazdagodik, mely közelebb viszi őket az eset megoldásához.

A történet részleteit egy kirakós puzzle egyes darabjaiként kell elképzelni, melynek az utolsó elemét csak a játék végén kapja meg a csapat. Az utolsó feladat: kitalálni a megoldást és megtalálni a bűnügyi rejtély megoldását. Az utolsó részletet, és a valódi megoldást csak ez után kapják meg a csapatok. Ekkor kiderül, jól gondolkodtak-e a megfejtés során...

Az állomások számát a résztvevők, és így a csapatok számának megfelelően alakítjuk ki, mely mindegyikén egy híres nyomozó várja a vendégeket, és segíti a résztvevőket: Pl. Magnum, Ms. Marple, Columbo, Poirot, de akár a modernebb bűnügyi irodalmat képviselő Lara Croft, vagy Charlie egyik anygala is kölcsönözheti személyiségét a játék során az animátoroknak.

LOST = ELTŰNTEK

A résztvevők egy híradó részletre kapják fel a fejüket a teremben, hiszen érintettek a témában. Az igazgató úr féltett járgányát elrabolták ismeretlen tettesek. A híradóból értesülve még nagyobb meglepetésként éri a csapatot, hogy az autó megtalálására és a bűnügy felgöngyölítésére őket kéri fel vezetőjük, díjat is felajánlva.

A videó bejátszást követően megindul a valódi nyomozás. Animátorunk kialakítja a nyomozó csapatokat, ismerteti a játékszabályokat, a feladatok menetét, és elindít mindenkit a helyes úton.

A játék során valódi rendőri feladatokkal kell megküzdeni, melynek sikeres teljesítése után előrébb jutnak, újabb nyomokat fedeznek fel, közelebb kerülve így az autóhoz.

Optimális esetben 3 csapatot alakítunk ki, akik az autóhoz szükséges 3 tárgyat szerzik meg a nyomozás végére: forgalmi, slusszkulcsot és a lelőhely koordinátáit.

Állomások – feladatok: vallatás: vallasd ki a biztonsági őrt újabb információ reményében, ujjlenyomat azonosítás a bárban, számítástechnikai feladat: információk megszerzése egy szobában, tűzharc a kertben a vélt tettesekkel, fekete szoba 3 D pókháló, bűnbarlang ahol a szerencsét kell próbára tenni, és beépülni a dolgozók közé.

RENEZÁNSZ REJTÉLY

A játék kezdetén műsorvezetőnk, a reneszánsz kor egyik kiemelkedő alakjának öltözött animátorunk, **Lorenzo Medici** ismerteti a szabályokat, és útjára indítja a csapatokat, hogy megoldjanak a délelőtti folyamán egy művészettörténeti rejtélyt, mely egy híres reneszánsz festő, Botticelli egyik remekművének hamisítása körüli ügyet hivatott felgöngyölíteni. Az óriás, hat részre darabolt festmény elemei közül, ki kell találniuk a csapatoknak, melyik a hamis. Mindehhez persze segítséget kapnak a résztvevők az animátoroktól.

A játékban hat csapat vesz részt. A csapatoknak hat országon, állomáson kell végighaladniuk és teljesíteniük a feladatokat. Tekintve, hogy a reneszánsz minden országban eltérő időben kezdődött, így egy időutazáson is részt vesznek a vendégek. A program végét egy keresztrejtvénnyel zárjuk, melynek a megfejtése csapatonként hat kulcsszó. A hat kulcsszóból megfelelő sorba rendezett mondat megfejtése jelenti egyben a játék megoldását, mely a hiányzó hamis festményrészlet helyét árulja el.

A délután folyamán másféle „megpróbáltatások” várnak a játékosokra. Kreatív, konstrukciós jellegű kihívással kell szembenézni, és megidézni Lorenzo Medici, Michelangelo, és a híres városállamok urainak fényűző udvarait.

SÁRKÁNYCSÁSZÁR VÁROSA

Qin Shi Huangdi, népszerű magyar átirásban Csin Si Huang-ti; [Kína](#) első császára, a [Kínai Császárság](#) megalapítója volt. Egy napos programunk során a nyomába eredünk, és megpróbáljuk rekonstruálni hatalmas palotáját. Amellett, hogy nevéhez fűződik a Kína Nagyfal építése is, nagyszabású építkezéseket rendelt el országszerte. A Nagy Falon kívül hatalmas császári palotát építtetett, illetve hegynyi méretű síremléket emeltetett magának. Halála után Kr.e. 210-ben 700 ezer rabszolga és kézműves segítségével elkészítették hadseregének élethű másolatát, ami a császár hatalmas sírját vigyázza. Kalandjaink során ezek a katonák lesznek segítségünkre.

Délelőtti programunk állomásai során GPS segítségével tájékozódnak a résztvevők, és az állomásokon különféle feladatokat hajtanak végre. Jutalmuk egy térképrészlet, mely segít majd délután felépíteni a sárkánycsászár városát, emellett némi pénzhez is jutnak, hogy a felfedező úthoz az anyagi támogatás is meglegyen. A pénz segítségével különféle licitek során építő anyagokat vehetnek a résztvevők, és készülhetnek a nagy feladatra.

KASTÉLYSHOW

Konceptiónkban olyan programelemeket válogatunk, melyek alapját jelentő események bármely kastélyban megtörténhettek volna. Misztikum, rejtélyek, titkos kalandok fűződnek a kastélyok múltjához. Egyúttal a magyar földesurak életét is megidézük, a délután során meghívjuk a környék „nagyurait” egy színházi előadásra.

A délelőtti során egy állomásból összeállított „akadálypályát” alakítunk ki. Minden állomáson egy feladattal, rejtéllyel találják szembe magukat a játékosok, melyet csak együttes erővel oldhatnak meg, fejthetnek meg. Minden teljesített feladat után a játékosok pengőt kapnak fizetségként, mely a délutáni feladathoz szükséges majd muníciónak. Minden állomáson jelmezbe öltözött animátoraink segítik majd a feladat megoldását, akik a kastély életének jellegzetes személyiségei is lehettek volna pár száz évvel ezelőtt.

Az állomások és a feladatok a következők lehetnek: [Óriás kártyavár építése](#) – külföldi építőmester segítségével, [Méregkamra](#) – a gonosz boszorkánnyal, [Logikai erőpróba](#) – a főtanácsos lesz a csapatok segítségére, [Titkosírás](#) – az írnok lehet a csapatok segítője, [Közös festményalkotás](#) – az udvari festő fogja ellátni a csapatokat jó tanácsokkal, [Íjászat és más fegyveres próbák](#) – a fővadász fogja megosztani tapasztalatait a csapatokkal, [Akadálypálya földön és levegőben](#) – az udvari bolond rejtette el a pénzt, hogy megnehezítse a csapatok előrehaladását.

A délelőtti során megszerzett pengőkért a játékosok kellékeket vásárolhatnak a nagy piactéren. A kellékek pedig a délutáni [balett előadáshoz](#) kellene, melyet az érkező földes uraknak fognak előadni a csapat tagjai. A kellékekből díszletet és jelmezt is készíthetnek a művészek.

SZAPPANOPERA

A programunk célja, hogy a résztvevők elkészítsék saját [szappanoperájukat](#). Erre a szálra fűzzük föl a vendégek előtt álló nap(ok) eseményét. A program végére pedig olyan produktum, emlék marad meg a csapatoknak, melyek még sokáig nevetésre sarkallhatnak mindenkit.

A filmek koncepciójának összeállításához szükség lesz arra, hogy a dolgozók [olyan történetet találjanak ki szappanoperájuknak, amelynek koncepciójába bele tudják illeszteni az ajánlatban ismertetett programokat. Tehát a film dramaturgiai szála idomul a programok jellegéhez](#). A programok ideje alatt feltétlenül szükséges, hogy a csapatok kijelöljön maga közül valakit/kiket, aki(k) a két nap folyamán mindvégig kamerával kíséri csapatuk szereplését, hogy a végén egy vidám, színes nyersanyag kerülhessen a vágóasztalra, majd az utómunkálatokat követően a „közönség” elé. Az optimális végcél eléréséhez folyamatos vágói munkát biztosítunk, hogy a második nap estéjén, a vacsorát követően, levetíthessük a 15-20 perces filmeket a publikum számára.

Stresszoldás

Ajánljuk szíves figyelmébe izgalmas, jó hangulatú stresszoldó programjainkat is

CSAPATÉPÍTÉS KÉTKERÉKEN

Dimbes-dombos zalai tájakon biciklitúrával a csapatot összekovácsoló, vagy előre felállított pályán, ügyességi megmérettetéssel a versenyszellemet serkentő kerékpáros programok.

CSAPATÉPÍTÉS A BOR KÖRÜL

Fogadás tüzes pálinkával, lángossal, ősmagyar íjászat, oldtimer traktorozás, BorOlimpia, izgalmas szőlőhegyi vesszőfutás és tortúra, lovaskocsikázás, bográcsban főtt ebéd, borkóstoló, vacsorára igazi zalai lakoma, folklór műsor, multság, korlátlan italfogyasztás.

„FALUSI”OLIMPIA

1-2 órás programunkban óriás bálagörgetés, talicska-ralley, vidám „lószerszámozás”, kukoricamorzsolás, vasvilladobás szerepel, mellyel a kommunikáció, kreativitás, összhangteremtés, hatékony együttműködés, stratégiaállítás, empátia, logikai összefüggések felismerése fejleszhető.

BORFELISMERŐ VERSENY

2-3 órás, minőségi fehérborokból borfelismerő verseny (borbemutatóval) a Borok Bajnoka serlegért.

A MAGYAR-TENGER MATRÓZAI

Izgalmas csapatépítő program a fedélzeten. A csapat tagjai a Balatonon ringatózó hajó fedélzetén mérik össze erejüket, kitartásukat, ügyességüket, bátorságukat.

„EDD MEG, AMIT FŐZTÉL”

Gasztronómiai megmérettetésünk során kiderül, hogy melyik csapat érdemli ki a legjobbaknak járó elismerést, vagy melyik marad éhesen a nap végén... A szabadban elkészíthető étkeket (pincepörkölt, bogrács-gulyás, rablónyársak stb.) szakavatott zsűri bírálja el.

VIDÁM FAZEKASLÁTOGATÁS

Gyalogtúránk fénypontja: látogatásunk egy helyi fazekasmesternél, ahol megleshetik a korongozás minden csínját-bínját. A megfáradt csapattagok szőlőtőkék és az Egregyi római-kori templom árnyékában pihenhetnek, szomjukat pálinkával, éhségüket pedig házi finomságokkal olthatják.

TEKEPARTY

Szállodánk sörözője fergeteges hangulatú céges buliknak is otthont adhat. Tekeversenyt rendezhetnek két pályán, dartsot és biliárdot használhatnak, és finomabbnál finomabb koktélokot szürcsölgethetnek. Igény esetén látványos koktél-show megrendezésével is színesíthetjük a programot. Az est fénypontjaként Önök is mikrofont ragadhatnak, hogy együtt énekeljék el kedvenceiket.

EXKLUZÍV CSAPATÉPÍTÉS – INCENTIVE

Izgalmas golfprogramot ajánlunk mindazoknak, akik az igényes, exkluzív csapatépítés, illetve incentive kirándulás mellett teszik le voksukat.

Délutáni programunk keretében kényelmes transzfert biztosítunk a környék egyik leggyönyörűbb golfpályájához, ahol a csapattagokat welcome drink-kel köszöntjük, megismertetjük a golfozás alapjaival, majd bevonjuk Őket a játékba. A program idejére 1 golfütőt, 1 kosár gyakorlólabdát (48 db) és 5 perc golfautózást biztosítunk.

MEGKÖZELÍTHETŐSÉG

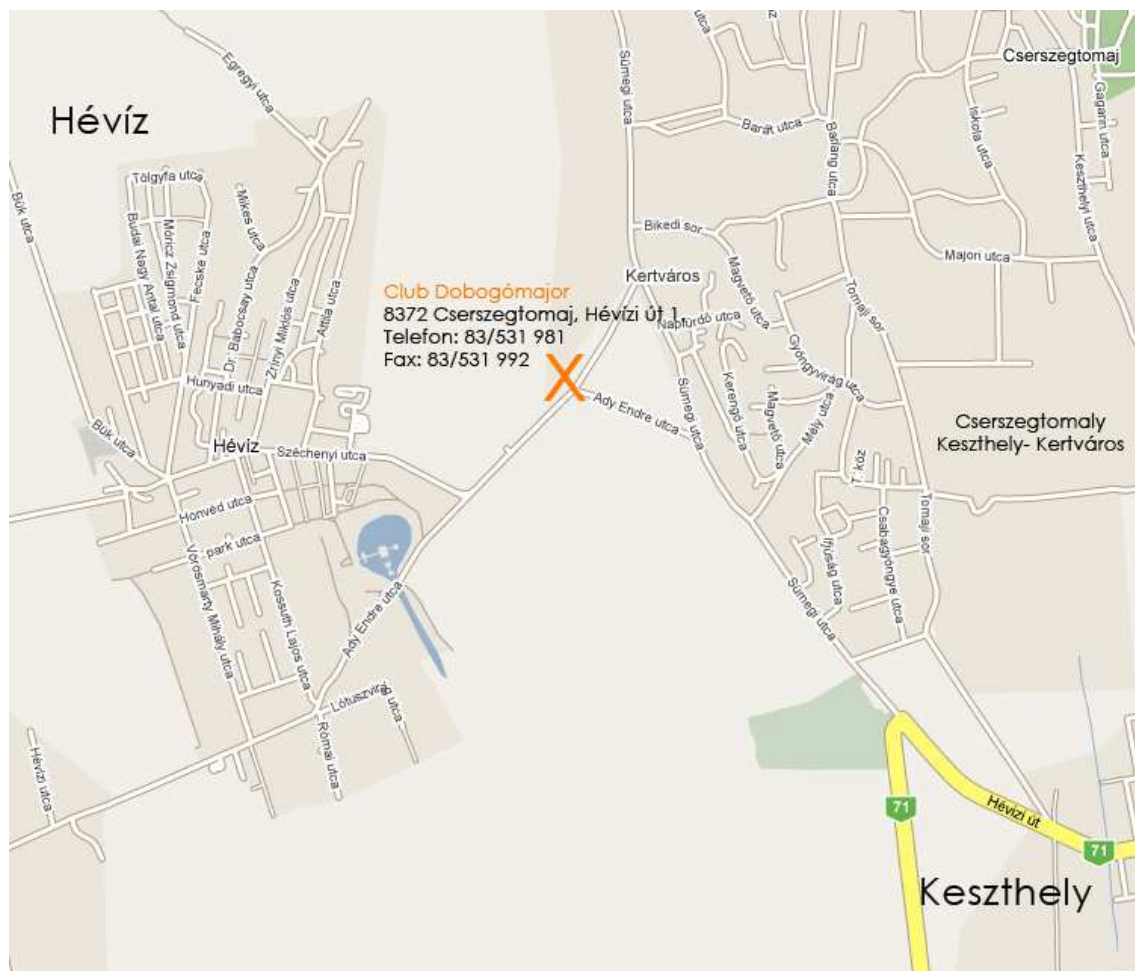
GPS koordináták

Szélesség: 46.793493
Hosszúság: 17.204504

Útvonalterv

Budapesttől Hévízre a 185 km-es út kb. 2 óra alatt tehető meg.

Az M7/E71 autópályán Érd irányában kell haladni, majd Érdnél Székesfehérvár felé kell venni az útirányt. Az M7-es autópályán egészen Balatonkeresztúrig lehet eljutni. Az autópályáról itt át kell térni a 76-os útra, majd Balatonszentgyörgynél jobbra lekanyarodva a 71 úton kell továbbhaladni Keszthely, majd a táblákat követve Hévíz irányába. Keszthely-Kertvárost elhagyva már látható az üdülőfalu, kb. 250 méterrel a Hévíz tábla (és egy MOL benzinkút) előtt.



Németh Réka Sales Manager

E-mail: nemeth.reka@abbaziagroup.com

Club Dobogómajor 8372 Cserszegtomaj, Hévízi út 1. Telefon: 83/531 981 Fax: 83/531 992

www.clubdobogomajor.hu