

## Handout für die Foursome-Matchplayteilnehmer

### **Erklärung zu den Spielterminen und Regularien!**

Die Zeiträume der einzelnen Gruppen- und K.O.-Runden entnehmen Sie bitte der Seite 3 des Handouts sowie dem Spielplan. Die Spiele sind innerhalb der Rundenfristen des Spielplans nach freier Terminvereinbarung zwischen den gegnerischen Teams auszutragen.

Bei Nichteinigung der gegnerischen Teams ist der letzte Spieltag der jeweiligen Runde, 12.00 Uhr, der von der Spielleitung angesetzte Termin. Wer zum vereinbarten bzw. als angesetzt geltenden Termin nicht antritt, verliert ohne Spiel. Treten beide Teams nicht an, verlieren beide ihr Spiel. Eine einmal erzielte Einigung kann nur mit Zustimmung des gegnerischen Teams geändert werden.

Für die Kontaktaufnahme wird festgelegt, dass der das Team mit der besseren Vorgabe den Kontakt zum Gegner aufnehmen und dabei mindestens 3 realistische Terminvorschläge machen muss. Ehrliches Bemühen um eine sportliche, faire Terminabsprache wird dabei von der Wettspielleitung vorausgesetzt.

Die zu Beginn der Turniere ausgewiesene Vorgabe dient für die gesamte Saison als Richtlinie, wer den Kontakt zum Gegner aufnehmen muss. Gespielt wird selbstverständlich mit den tagesaktuellen Hdcp./Vorgaben.

### **Zusätzlicher Hinweis**

Sofern sich die gegnerischen Teams einig sind, können diese ihr Spiel – aber bitte nur in wichtigen Ausnahmefällen - vor oder nach dem vorgegebenen Terminzeitraum austragen. Es dürfen sich dadurch aber keine Nachteile für die Gruppenegegner ergeben, die ihr Spiel innerhalb der vorgegebenen Gruppenphasen austragen wollen.

### **Und wichtig zu beachten ist:**

**Der absolut letzte Spieltag der Gruppenphasen ist Samstag, der 17.08.2019!**

Nach Abschluss der Gruppenphase wird am Sonntag, den 18.08.2019 durch die Wettspielleitung der jeweilige Gruppensieger für die dann folgende K.O. Runde ermittelt. Je nach Anzahl der Gruppen können möglicherweise auch noch die besten Gruppensekunden, und/oder sogar Gruppendritte, die sich aus dem indirekten Vergleich ergeben, in die KO-Phase weiterkommen. Daher bitte immer alle Gruppenspiele austragen.

### **Gruppensieger wird:**

- das Team mit den meisten Siegen

- bei Gleichstand von 2 oder mehr Teams die Berücksichtigung des direkten Vergleichs
- bei weiterem Gleichstand wird der Sieger per Losentscheid ermittelt!

### **Erklärung zu den Spielregeln:**

„Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V.

**Zur Spielerklärung:** Dieser Vierer wird als Lochspiel ausgetragen. Zwei Spieler spielen als Team zusammen nur einen Ball und schlagen ihn immer abwechselnd. Es wird im Voraus vereinbart, welcher Spieler an den geraden und welcher an den ungeraden Bahnen abschlägt. Dabei spielt es keine Rolle, welcher Spieler an der vorherigen Spielbahn eingelocht hat und auch Strafschläge beeinflussen die Spielreihenfolge (immer abwechselnd) nicht.

Die Teams spielen direkt gegeneinander. Gespielt wird lochweise. Das Team, das auf einer Spielbahn mit weniger Schlägen einlocht, gewinnt das Loch. Wenn beide Teams gleich viele Schläge für das Loch benötigen, wird das Loch geteilt. Das Lochspiel wird über 18 Löcher angesetzt, könnte aber schon früher beendet sein, sofern ein Vorsprung besteht, der auf den restlichen Löchern nicht mehr ausgeglichen werden kann. Im Extremfall nach 10 Löchern, wenn diese alle vom gleichen Team gewonnen worden sind. Bei Gleichstand nach 18 Löchern muss die Partie bis zum „sudden death“ – unverzüglich – wieder beginnend an Bahn 1 – fortgeführt werden.

**Tragen Sie nach Ihrer Partie nur die Nummer des Siegers (ohne Ergebnis) in die Liste des Aushangs ein.**

**Zählkarte:** Im Lochspiel wird allgemein keine Zählkarte verwendet. Wichtig ist nur, dass sich beide Parteien jederzeit über den Spielstand einig sind. Wenn Sie trotzdem eine Zählkarte verwenden wollen, reicht es aus, ein + für ein gewonnenes Loch, ein – für ein verlorenes Loch bzw. eine 0 für ein geteiltes Loch einzutragen. Es gewinnt der Spieler, der mit mehr gewonnenen Löchern führt als noch zu spielen sind.

**Schenken:** Nur im Lochspiel kann der Gegner einem Spieler/Team den nächsten Schlag als eingelocht schenken. Auch ein ganzes Loch oder sogar ein ganzes Spiel dürfen geschenkt werden. Solche Geschenke dürfen weder abgelehnt noch widerrufen werden. Trotzdem darf ein Spieler/Team ein schon geschenktes Loch noch zu Ende spielen.

### **Ehre und Spielfolge**

Im Matchplay sind bezüglich der Spielfolge besondere Regeln zu beachten: **Bitte schauen Sie hierzu in die Regel 6.4!**

**Grundstrafe:** Statt sich wie im Zählspiel für einen Regelverstoß zwei Strafschläge zuzuziehen, bedeutet ein Regelverstoß im Lochspiel „Lochverlust“. Das Loch wird also von dem Gegner gewonnen.

**Brutto/Netto:** Es wird unter Anrechnung der **Vorgabe** der Teams gespielt. Dazu wird die Differenz der Vorgaben der gegnerischen Parteien nach der Schwierigkeit des Platzes auf die Spielbahnen verteilt. Errechnet wird die Differenz wie folgt:

Die Spielvorgaben der Partner werden am Tage des Spiels unter Berücksichtigung des tagesaktuellen Hdcp. ermittelt. Beide Vorgaben der Partner werden addiert und durch 2 geteilt. Die so errechnete Zahl ist die Spielvorgabe für das Team. Bei ungeradem Ergebnis wird aufgerundet! **Beispiel:** Die gesamte Vorgabe beider Partner beläuft sich auf 37. Die Hälfte davon beträgt 18,5. Das wird dann auf 19 aufgerundet.

**Egal wie groß der Vorgabenunterschied ist, es gibt maximal 18 Schläge Vorsprung, d.h. max. pro Bahn 1 Schlag!!!**

<b>Spieltermine</b>			
1. Runde	01.04.2019	bis	28.04.2019
2. Runde	29.04.2019	bis	26.05.2019
3. Runde	27.05.2019	bis	23.06.2019
4. Runde	24.06.2019	bis	21.07.2019
5. Runde	22.07.2019	bis	17.08.2019 Absolut letzter Spieltag für die Gruppenspiele
<b>Auswertung der Gruppenspiele durch Wettspielleitung am 18.08.2019</b>			
Viertelfinale	19.08.2019	bis	08.09.2019
Halbfinale	09.09.2019	bis	29.09.2019
Finale	30.09.2019	bis	20.10.2019
<b><u>Termin für den Abschlussabend mit Siegerehrung ist am 23.11.2019</u></b>			