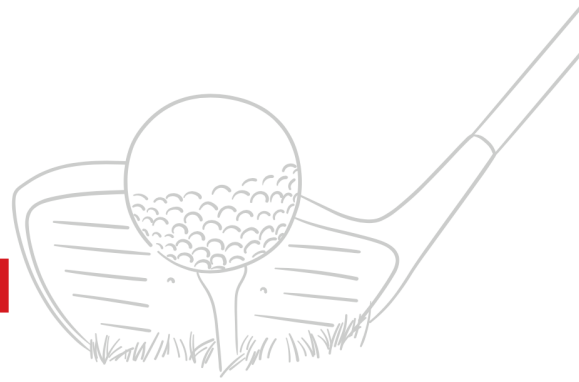


AUSSCHREIBUNG

TEAM MATCHPLAY CLUBMEISTERSCHAFTEN



- Die Meisterschaft wird von Mai bis August ausgetragen.
- Ein Team besteht aus zwei Spielern und muss sich auch zu zweit anmelden.
- Je nach Teilnehmerzahl wird in einem 16er/oder 32er Raster gespielt. Die Paare treten in einem K.O. System gegeneinander an.
- Das Team mit dem besten addierten WHI (Stichtag 7.5) wird als Nummer 1 gesetzt, mit dem zweitbesten auf 2 usw...
- Ein Verlierer Team in der Hauptrunde rückt nach links in die Trostrunde und könnte selbst mit einer Niederlage die Club-MS gewinnen, denn im großen Finale spielt der Sieger der Hauptrunde gegen den Sieger der Trostrunde.
- Somit spielt jedes Team auf jeden Fall zwei Runden. Jedoch muss man in der Trostrunde über mehrere Runden bis in Finale gehen als in der Hauptrunde.
- In jeder Runde wird ein anderes Team-Format gespielt.

Insgesamt 6 Formate:

TEXAS Scramble

Vierer mit AUSWAHLDRIVE

CHAPMAN Vierer

GOLDEGGER Vierer

Vierball BESTBALL

KLASSISCHER Vierer

- Auch der Vorgabenschlüssel wird bei jeder Runde adaptiert.
Je schwieriger das Format, desto mehr Vorgabe bekommt das Team mit dem höheren Handicap.
- Die Vorgabe (bis auf Bestball) für das Team mit dem höheren Teamhandicap ist die Differenz beider Spielvorgaben der Teams. Sollte die Differenz 8 betragen, hat das Team mit der höheren Spielvorgabe auf den 8 schwersten Löchern einen Schlag vor.
- Jede Runde muss in einem vorgegeben Zeitraum gespielt werden.
Geschieht dies nicht, entscheidet die Wettspielleitung welches Team aufsteigt.
- Bis zur 3. Hauptrunde bzw. 4. Trostrunde haben die Teams immer 2 Wochen Zeit um ihre Runde zu spielen.
Ab der 4. Trostrunde wird der Zeitraum auf eine Woche verkürzt, damit am Ende das Finale vor den Stroke Play Clubmeisterschaften gespielt wird.



MATCH PLAY

Beim Matchplay wird Loch um Loch gespielt. Es reicht aus, an jedem Loch ein besseres Schlagergebnis zu haben als das Gegnerteam, um das Loch zu gewinnen. Wenn beide Teams das gleiche Ergebnis auf einem Loch erspielen, so ist das Loch "geteilt". Gewonnen hat das Team, welches die meisten Löcher für sich entscheidet. Herrscht nach 18 Loch ein Gleichstand "All Square", so muss ein Stechen erfolgen. Gewinner ist das Team, das das erste Loch gewinnt. Sollte ein Team vor Beendigung der Runde schon uneinholbar führen, so ist das Match beendet. Hat ein Team z.B. 4 Löcher Vorsprung, es sind aber nur mehr 3 Löcher zu spielen, so lautet das Ergebnis "4 und 3" oder "4 auf 3". Bei einem Match Play im Nettomodus das wir spielen, erhält das Team mit dem schlechteren Handicap zusätzliche Vorgabeschläge dazu. Damit darf ein Team mit Handicap 18 das gegen ein Team das mit Handicap 0 antritt, 1 Schlag mehr auf jedem Loch benötigen, damit es das Loch teilt. Speziell nur beim Match Play kann man seinem Gegner ein Loch oder einen Schlag schenken. Ein geschenktes Loch gilt als gewonnen, ein geschenkter Schlag als gelocht.

Teilnahmegebühr
€ 50,- pro Team

Nennschluss
7. MAI

Anmeldung

GC Goldegg
+4364158585
info@golfclub-goldegg.at
& am schwarzen Brett

Spielbedingungen

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatus) des R&A-Rules-Limited, den ÖGV-Vorgaben und Spielbestimmungen, den aktuellen ÖGV-Wettspielbedingungen(Jahrbuch) sowie den Platzregeln des GC Goldegg



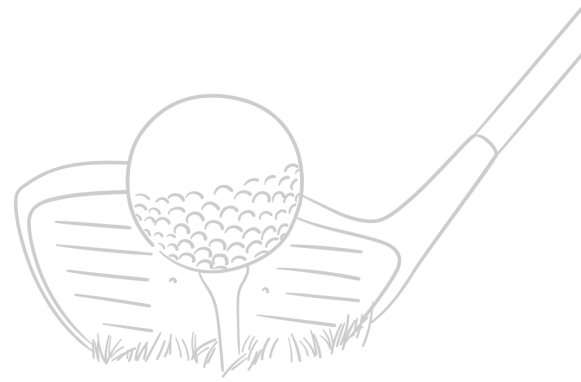
PREISE
1.-3. Platz

Wettspielleitung
Berni Reiter
Günther Chromecek
Oswald Marth

GOLFCLUB GOLDEGG
Maierhof 19 5622 - Goldegg am See
info@golfclub-goldegg.at www.golfclub-goldegg.at



Erklärung der Spielformate



TEXAS Scramble

Beim Texas Scramble schlägt jeder Spieler des Teams den Ball ab. Das Team entscheidet dann, welcher der beiden Bälle am besten liegt und wählt diesen aus. Der Ball wird mit einem Tee markiert, aufgenommen und darf gereinigt werden. Spieler A oder B darf nun den Ball als erstes innerhalb einer Schlägerlänge vom Tee, jedoch nicht näher zum Loch hinlegen. Das gleiche macht der zweite Spieler des Teams. Diese Prozedur wird bei jedem Schlag wiederholt bis das Loch beendet ist. Am Green darf der Ball innerhalb einer Schlägerkopflänge hingelegt werden.

Vorgabe: 1/4 (Beide Handicaps addiert durch 4)

CHAPMAN Vierer

Eine erweiterte Variante des "Vierer mit Auswahldrive". Dabei spielt jeder Spieler einen Ball vom Abschlag. Danach wird über Kreuz der Ball des Partners gespielt. Anschließend muss einer der beiden Bälle ausgewählt werden, der dann abwechselnd bis ins Loch gespielt wird.

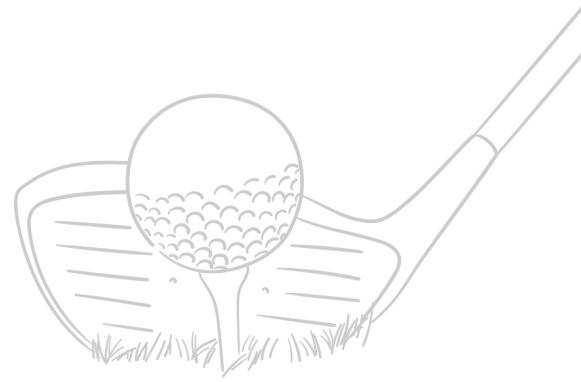
Vorgabe: 3/8 (Beide Handicaps addiert durch 8 mal 3)

Vierball BESTBALL

Jeder Spieler spielt seinen Ball vom Abschlag bis ins Loch. Nach jedem Loch wird der niedrigste Score des Teams gewertet. Das kann unter Berücksichtigung der Vorgabe dann sogar die höhere Schlagzahl des Teams sein.

In diesem Format bekommt jeder nur **3/4 seiner Vorgabe** zugeteilt.





Vierer mit AUSWAHLDRIVE

"Greensome"

Beide Spieler des Teams schlagen an jedem Loch den Ball ab. Danach wird ein Ball ausgewählt, der dann abwechselnd bis ins Loch gespielt wird. Schlagen beide Spieler ihren Abschlag ins Out, so darf nur ein Spieler ausgewählt werden, der den nächsten Abschlag nun bereits mit dem 3. Schlag ausführt. Sollten zwei Geschlechter zusammen spielen, dürfte der Mann in diesem Fall den Abschlag vom Damentee spielen.

Vorgabe: 3/8 (Beide Handicaps addiert durch 8 mal 3)

GOLDEGGER Vierer

Die ersten sechs Löcher werden im Format Vierball BESTBALL gespielt. Loch 7 bis 12 werden als Greensome und die letzten sechs Löcher als Klassischer Vierer gespielt. Im klassischen Vierer muss davor ausgemacht werden, wer auf den geraden und wer auf den ungeraden Löchern abschlagen wird.

Vorgabe: Teamhandicap addiert und durch zwei geteilt

Im Bestball bekommt jeder $\frac{3}{4}$ seiner Vorgabe

KLASSISCHER Vierer

Es wird nur ein Ball im Team gespielt. Dieser wird von beiden Spielern im Wechsel vom Abschlag bis ins Loch gespielt. Einer der beiden Spieler schlägt dabei immer an den Löchern mit ungeraden Nummern (1,3,5, usw) ab, der andere an den geraden Löchern. Dies wird im Vorfeld der Runde bereits festgelegt. Der Ball darf nur am Green markiert werden. Strafschläge haben keinen Einfluss auf die Spielreihenfolge. Zur Ermittlung des Teamhandicaps werden die Spielvorgaben addiert und durch zwei geteilt.



