

Sommerliga

Matchplay-Serie 2024 – 18-Loch-Platz

| | |
|---|--|
| Spielform | Vierball- Lochspiel (Matchplay) 18-Loch Runde im 2er-Team mit 3/4 Handicapunterschied nicht handicap-relevant |
| Ort | AB 1-18 18-Loch-Platz |
| Teilnehmer | Alle Mitglieder des Golf Gut Glinde Höchstens HCPI 54,0 Angerechnet wird maximal HCPI 36,0 |
| Abschläge | Herren: Gelb Damen: Rot Kinder bis 16 Jahre: Rot |
| Preis | 30,- EUR für Mitglieder |
| Meldegebühr | Die Meldegebühr enthält: Startgeld, gemeinsames Essen bei der Siegerehrung im Oktober. 5,00 EUR vom gezahlten Nenngeld zu Beginn der Sommerliga landen in unserem Spenden-Pool. Je gespieltem Birdie zahlt das gegnerische Team weitere 5,00 EUR in diesen Spenden-Pool ein; bei Eagles 10,00 EUR. Der Gesamterlös kommt jedes Jahr einem guten Zweck zugute. |
| Meldungen | Bis Montag, 25.03.2024 (12:00 Uhr) online über PCCaddie Das Matchplay ist in PCCaddie auf den 10.04.2024 datiert. Die Gruppenauslosung erfolgt bis zum 01.04.2024. |
| Handicap Index / Course Handicap | Maßgebend ist das Handicap der Spieler am Tag des Meldeschlusses. |
| Spielleitung | Fabian Hensel, Jochen Helmer, Thomas Tober |
| Termine | Die Wettspiele sind innerhalb der nachstehend aufgeführten Rundenfristen nach freier Terminvereinbarung zwischen den Gegnern auszutragen. Gruppenphase: 02.04.2024 – 30.06.2024 Viertelfinale: 01.07.2024 – 28.07.2024 Halbfinale: 29.07.2024 – 25.08.2024 Finale: 26.08.2024 – 29.09.2024 |



Bei Nichteinigung zweier Teams auf einen gemeinsamen Spieltermin gilt der letzte Tag des o.g. Zeitraums für die betreffende Runde um 17:00 Uhr als der von der Turnierleitung festgesetzte Termin zur Austragung des Wettspiels. Ein einmal verabredeter Termin kann nur mit Zustimmung beider Lochspielgegner geändert werden. Ist ein Spieler verhindert, so kann der verbleibende Spieler des Teams das Wettspiel auch allein absolvieren. Tritt ein Team zum Wettspiel nicht an, oder reagiert nicht angemessen auf Kontaktversuche zwecks Terminverabredung, so verliert es das Wettspiel und wird mit „1 down“ gewertet.

Treten beide Teams eines Wettspiels nicht an, oder versäumen beide Teams den Versuch einer Terminvereinbarung, so sind beide Teams disqualifiziert (Finalrunden) bzw. erhalten 0 Punkte (Gruppenphase).

Vierball – Matchplay

Im Vierball-Matchplay (Lochspiel) spielen 2 Teams á 2 Spieler gegeneinander eine 18-Loch Runde. Jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball, das bessere der beiden Ergebnisse pro Loch zählt für das Team. Das Team, das an einem Loch mit weniger Nettoschlägen einlocht, hat das Loch gewonnen. Ist das Ergebnis der Nettoschläge der beiden Teams an einem Loch gleich, wird das Loch geteilt. Gewinner des Wettspiels ist dasjenige Team, das auf der ganzen Runde mehr Löcher gewinnt. Der Gewinner steht dann fest, wenn ein Team mehr gewonnene Löcher als Vorsprung erreicht hat, als noch zu spielen sind; (Beispiel: 3 Löcher Vorsprung mit nur noch 2 zu spielenden Löchern).

Stechen

Nur in den Finalrunden gilt: Ist das Ergebnis nach 18 Löchern gleich, wird das Spiel ab Loch 1 so lange fortgesetzt, bis ein Spieler ein Loch gewonnen hat (Stechen; Modus Sudden Death). Die Vorgabenschläge müssen wieder von vorn, d.h. so wie auf den ersten 9 Loch des Matches gewährt werden.

Spielpaarungen

Die Einteilung der Teams wird für die Gruppenphase gelöst und auf der Website bekannt gegeben.

Mit der Anmeldung erklären Sie sich mit der Weitergabe Ihrer Telefonnummer und Ihrer Mail-





Adresse an Ihre Spielpartner einverstanden, um die Terminvereinbarung zu ermöglichen.

Während der Gruppenphase spielt jedes Team gegen jedes andere Team innerhalb der eigenen Gruppe.

Nach der Gruppenphase kommt der Gruppenerste eine Runde weiter.

Innerhalb einer Gruppe wird der Sieger ermittelt wie folgt:

1. nach den erzielten Punkten (siehe unten);
2. bei Gleichstand nach den "gewonnenen" Löchern (z.B. 2 Löcher bei Ergebnis "3 auf 2");
3. bei weiterem Gleichstand nach Ergebnis der direkt gegeneinander gespielten Runde(n);
4. bei weiterem Gleichstand per Losentscheid.

In den Finalrunden ergeben sich die Paarungen aus dem Ausgang der vorherigen Matches. Der Gewinner des Matches kommt in die nächste Runde, der Verlierer scheidet aus.

Ergebnisse

Für jedes Wettspiel ist eine Scorekarte im Sekretariat abzugeben. Die Ergebnisse sind auf der Website im Mitgliederbereich einsehbar.

Für die Gruppenphase gilt: Für ein gewonnenes Spiel (18 Löcher) erhält das Team zwei Punkte, unentschiedene Spiele zählen einen Punkt. Die Teams, die ALLE Spiele innerhalb ihrer Gruppe absolviert haben, erhalten 2 Punkte extra.

Änderungsvorbehalt:

Änderungen der Ausschreibung sind in begründeten Fällen zulässig.

Die Spielleitung und der Club sind nicht verantwortlich für Nachteile, die ein Teilnehmer infolge Unkenntnis von Infos erleidet. Jeder Teilnehmer anerkennt mit seiner Anmeldung die Wettspielordnung, die für jedes Turnier bindend ist.

