

LOCHSPIEL - MATCHPLAY

Regeln & Hilfen

Grundsätzlich gelten bei „144“ die Grundregeln des DGV - selbstverständlich mit den neuen Regeln, die seit diesem Jahr praktiziert werden. bzw. des jeweiligen Golfplatzes, die jedem Teilnehmer vor Ort zugänglich sind. Für diesen speziellen Event gibt es ein paar Sonderregeln, die wir hier **gelb** markiert haben.

Carts:

Golf-Carts **dürfen von allen Teilnehmern genutzt werden**, da eine ausreichende Verfügbarkeit der Carts für jeden gewährleistet ist.

Die Benutzung von Golf-Carts oder ähnlichem kann bei schlechten Witterungsverhältnissen und Platzverhältnissen aus Sicherheits- und Pflegegründen eingeschränkt oder gänzlich untersagt werden. Die Entscheidungsgewalt hierzu liegt ganz allein beim jeweiligen Golfclub. Matches bei denen Spieler/innen demzufolge nicht antreten können, müssen als „No-Show“ gewertet werden und resultieren somit als 3 Down. Dies gilt sowohl bei Vorlage eines Attests oder Bescheinigung jeglicher Art, sowie bei Vorlage eines Behindertenausweises.

Es werden bei „144“ täglich im Lochspiel (matchplay) pro Team je zwei Four balls und je vier Single Partien gespielt. Es spielen immer je 2 Spieler eines gleichen Teams im Flight gegen immer variierende, andere Teams.

Hierzu ein paar kurze, wichtige Erläuterungen:

Lochspiel (matchplay)

Das Lochspiel (engl. Matchplay) ist die ursprüngliche Spielform im Golf, bei der zwei Spieler direkt gegeneinander spielen. Statt einzelner Spieler können auch zwei Parteien bestehend aus jeweils zwei Spielern gegeneinander antreten. Bis zur Einführung des Zählspiels im 18. Jahrhundert wurde Golf nur als Lochspiel gespielt.

Spielform

Gespielt wird lochweise. Der Spieler, der auf einer Spielbahn mit weniger Schlägen einlocht, gewinnt das Loch. Wenn beide Spieler gleich viele Schläge für das Loch benötigen, wird das Loch geteilt. Ein Lochspiel wird in der Regel über 18 Löcher angesetzt, könnte aber schon früher beendet werden, im Extremfall nach 10 Löchern, wenn diese alle von einer Partei gewonnen worden sind.

Scorekarte

Bei „144“ erhaltet Ihr für das jeweilige Match (Single/Four Ball) eine Scorekarte, auf der die jeweilige Vorgabenverteilung eingetragen ist. Nach Beendigung des Spiels muss **das Ergebnis unten auf der Scorekarte ausgefüllt werden und von beiden Parteien unterschrieben werden**. Bitte gebt die ausgefüllte Scorekarte direkt nach dem Match in der Scoring-Area ab.

Wenn Ihr die Scorekarte nicht innerhalb von 40 Minuten nach Spielende abgibt oder sie unvollständig ist, wird die Partie automatisch als unentschieden (all square) gewertet.

Sieger

Es gewinnt der Spieler/Team, der mit mehr gewonnenen Löchern führt als noch zu spielen sind. Beispiel: Liegt ein Spieler/Team nach Beendigung des 15. Loches „4 auf“, so hat er schon dort das Spiel „4 auf 3“ gewonnen, da noch drei Löcher zu gehen sind und der Gegner keine Chance mehr zum Sieg hat. Die restlichen Löcher können gerne noch gespielt werden, solange der Spielfluss nicht gestört wird. Das Ergebnis kann selbstverständlich nicht mehr beeinflusst werden.

Liegt ein Spieler/Team bei noch drei zu gehenden Löchern „3 auf“, so ist die Partie „dormie“, der Spieler/das Team kann auf den zu spielenden restlichen Löchern nicht mehr verlieren. Ein Lochspiel kann unentschieden enden.

Spezielle Wertung der gewonnenen Löcher

Durch die hohe Anzahl der Teams kann es auch nach 3 Tagen zu vielen Gleichständen kommen. Bei „144“ wird auch der Vorsprung bei Beendigung des Matches berücksichtigt (z.B. 4auf3). Bei Nichterscheinen eines Spielers/Paarung oder Aufgabe wird das Spiel als gewonnen mit „3auf“ gewertet.

Schenken

Nur im Lochspiel kann der Gegner einem Spieler 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.

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.

Single - Matchplay

Das Single-Matchplay wird unter Anrechnung der Vorgabe gespielt. Dazu wird $\frac{3}{4}$ der Differenz der Vorgaben der gegnerischen Parteien nach der Schwierigkeit des Platzes auf die Spielbahnen verteilt.

Beispiel: Zwischen Spieler A (Spv. 11) und Spieler B (Spv. 4) beträgt die Differenz 7 Schläge. $\frac{3}{4}$ davon sind 5. Also hat Spieler A auf den Löchern mit Vorgabe-Index 1 bis 5 je einen Schlag im Verhältnis zu seinem Gegner vor.

Four ball - Matchplay

Eine Spielform, in dem eine Partei (bestehend aus zwei Spielern) ihren besseren Ball gegen den besseren Ball einer gegnerischen Partei (bestehend aus zwei Spielern) spielt.

Jeder Spieler schlägt dabei seinen Ball vom Abschlag bis ins Loch. Das Loch gewinnt die Partei, die das bessere NETTO-ERGEBNIS im Team spielt.

Kann ein Spieler das Ergebnis seines Partners an einem Loch nicht mehr unterbieten, sollte der Ball aufgehoben werden, um das Spiel nicht zu verzögern.

Vorgabenverteilung: Jeder Spieler spielt mit $\frac{3}{4}$ seiner Spielvorgabe auf die Löcher verteilt.

Sonderregeln

Maximale Spieldauer

Die maximale Spieldauer beträgt 5 1/2 Stunden. Ist ein Match bis 15:30 Uhr nicht beendet, so wird der bisherige Zwischenstand bis zum Zeitpunkt des Abbruchs als Endergebnis gewertet. Erfolgt das Signal des Abbruchs währenddessen sich ein Flight noch auf einer Spielbahn befindet, so wird diese Spielbahn noch zu Ende gespielt und mitgewertet. Bei Doppelbesetzung einer Spielbahn, darf das später gestartete Flight bis 15:40 Uhr spielen, befindet sich das Flight zu diesem Zeitpunkt noch auf einer Spielbahn, darf diese Spielbahn noch zu Ende gespielt werden.

Falls eine komplette Spielbahn vor einem Flight frei sein sollte, dürfen die Referees den Flight auffordern die Spielbahn direkt durchzulaufen und auf die nächste Spielbahn zu gehen. Die „durchgelaufene“ Spielbahn wird dann als geteilt gewertet. Prinzipiell muss den Referees natürlich auch bei allen anderen Anweisungen Folge geleistet werden.

Gewitter

Im Falle eines möglichen Gewitters bitte folgenden Signaltönen Beachtung schenken:

Ein Schuss: Das Turnier ist unterbrochen. (Schutzmaßnahmen durchführen)

Folgt darauf ein weiterer Schuss: Das Turnier wird wieder aufgenommen.

Zwei aufeinanderfolgende Schüsse: Das Turnier ist abgebrochen.

Muss das Turnier aufgrund eines Gewitters komplett abgebrochen werden, so wird das Match als geteilt gewertet. Wichtig: Sind noch keine 9 Löcher gespielt und es muss unterbrochen werden, muss die Lage des Balles markiert werden. Kann das Match aufgrund verbesserter Witterungsverhältnisse weitergeführt werden, so wird das Match auf 9 Löcher begrenzt. Können die 9 Löcher in der vorgegebenen Zeit nicht zu Ende gespielt werden, wird das Match ebenfalls als geteilt gewertet. Sollte eine Session abgebrochen werden und die Spiele geteilt werden, wird der komplette Spieltag (alle Matches) als geteilt gewertet.

Belehrung

Da es sich bei „144 – Eine Frage der Ehre“ um ein Mannschaftsturnier handelt, ist bei diesem Spielmodus, innerhalb einer Mannschaft, Belehrung, sowohl im Single als auch im Four ball, erlaubt.

Verspätung

Sollte ein Spieler nicht rechtzeitig zu seiner Startzeit erscheinen, gilt das erste Loch als verloren. Die Gegner starten zur geplanten Uhrzeit. Sollte der verspätete Spieler z.B. im Laufe der zweiten Bahn erscheinen, kann er ab Bahn 3 mitspielen, liegt dann aber bereits 2 down.

Bei einer Verspätung von über 20 Minuten gilt das gesamte Match als 3 auf verloren.