

## Information zum Turnier am 10.04.2018

### Matchplay auf dem Kapellenberg mit zwei Teams (Gruppenwertung)

1. Die Spieler melden sich bis spätestens Samstag den 07.04.2018, 24.00 Uhr über die Doodle Liste an.
2. Als Spielführer stellen sich der Senior Captain, Peter Bossert (**Gruppe rot**) und der Vice Senior Captain, Helmut Orth (**Gruppe blau**) zur Verfügung
3. Aus den vorliegenden Meldungen werden, unter Berücksichtigung der individuellen Spielstärken, zwei gleich große Gruppen gebildet.
4. Nach einem Zufallsverfahren werden die Flights zusammengestellt, wobei jeweils zwei Spieler aus der **Gruppe rot** gegen zwei Spieler aus der **Gruppe blau** antreten.
5. Unter Berücksichtigung der Spielvorgaben wird das Matchplay im Flight gespielt.
6. Für den Gewinn eines Loches erhält das Team 1 Punkt, bei unentschieden wird der Punkt geteilt (1/2 Punkt je Team).
7. Am Ende der Runde (oder dann, wenn ein Team nicht mehr ausgleichen kann), wird der Gruppe ROT oder BLAU ein Punkt gutgeschrieben und die Teams haben das Matchplay beendet. Bei Unentschieden erhält jede Gruppe einen halben Punkt.
8. Gesiegt hat die Gruppe, die die meisten Matchplaypunkte aufweist.
9. Eine Besonderheit beim Lochspiel ist es, dass man dem Gegner Schläge, ganze Löcher oder das ganze Spiel schenken kann. Ein geschenkter Schlag gilt als eingelocht, ein geschenktes Loch gilt als gewonnen für den „Beschenkten“. Normalerweise schenkt man das Loch nur, wenn man selber keine Chance mehr sieht, es zu gewinnen. Geschenkte Schläge bringen zum Ausdruck, dass man sicher ist, der Gegner hätte den Ball sowieso eingelocht. Das gezielte Schenken kann aber auch eine Taktik sein, um den Gegner in Sicherheit zu wiegen. Ein geschenkter Schlag, Loch oder Spiel kann nicht zurückgenommen werden.

### Ablauf des Matchplays im Team

1. Gespielt wird pro Flight von zwei Teams, ein Team Gruppe ROT und das andere BLAU
2. Das Team, das an einer Spielbahn die niedrigere Schlagzahl (Anzahl an Schlägen) vom Abschlag bis zum eingelochten Ball erzielt hat, gewinnt das Loch und erhält einen Punkt.
3. Haben beide Parteien dasselbe Ergebnis gespielt, so wird das Loch geteilt und kein Team erhält einen Punkt.
4. Das Spiel gewinnt das Team, das über die Runde die meisten Löcher gewonnen hat.
5. Das Ergebnis der Schlagzahl erfolgt unter Berücksichtigung des Teamhandicaps beider Teams.

Hat ein Team z.B. ein Handicap von 16 und das andere Team ein Handicap von 24, so wird die Vorgabe des Teams mit dem höheren Handicap für das Matchplay wie folgt berechnet:

$$\text{Handicap } 24 - \text{Handicap } 16 = 8, \text{ davon } 75\% = 6$$

Das bedeutet, dass das Team mit dem Spielhandicap von 24 im Matchplay an den 6 schwersten Löchern des Platzes (Handicap 1 – 6) einen Schlag Vorgabe erhält, während das Team mit dem niedrigeren Teamhandicap keine Vorgabe erhält, also gegen Platzpaar spielt, d.h. keine Schlagvorgabe erhält. Entsprechend ist bei allen Teamhandicaps zu verfahren