

LOCHSPIEL - MATCHPLAY

Regeln & Hilfen

Grundsätzlich gelten bei „144“ die Grundregeln des DGV bzw. des jeweiligen Golfplatzes, die jedem Teilnehmer ja zugänglich sind. Für diesen speziellen Event gibt es ein paar Sonderregeln, die wir hier **gelb** markiert haben.

Es werden bei „144“ täglich im Lochspiel (matchplay) pro Team je zwei Vierball (bestball) und je vier Einzel (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“ erhalten Sie eine Scorekarte für Ihre jeweilige Partie (Einzel/Vierball), auf der Sie Ihre jeweilige Vorgabenverteilung finden. Nach Beendigung des Spiels muss diese Scorekarte auf der **Rückseite ausgefüllt und von beiden Parteien unterschrieben** werden. Diese Scorekarte muss sofort nach Beendigung Ihres Matches in der Scoring-Area abgegeben werden.

Wird die Scorekarte nicht innerhalb von 40 Min. nach Beendigung oder auch nur unvollständig abgegeben, wird diese 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. 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 daher auch die Anzahl der gewonnenen Löcher berücksichtigt (z.B. 4auf3, 2auf1, 1auf = 7 gewonnene Löcher). Bei Nichterscheinen eines Spielers/Paarung 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. Trotzdem darf ein Spieler ein schon geschenktes Loch noch zu Ende spielen.

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.

Einzel-Lochspiel

Das Einzel-Lochspiel 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.

Vierball-Bestball Lochspiel

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. Es gewinnt die Partei das Loch, 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 5,5 Stunden. Ist ein Match bis 13:30 (Morning Session) bzw. 19:30 (Afternoon Session) 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.

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:

Kurzer Signalton: Das Turnier ist unterbrochen. (Schutzmaßnahmen durchführen)

Zwei kurze Signaltöne: Das Turnier wird wieder aufgenommen.

Langer Signalton: Das Turnier ist abgebrochen.

Muss das Turnier aufgrund eines Gewitters abgebrochen werden, so wird der aktuelle Spielstand als Ergebnis gewertet. Sind bis zum Abbruch noch keine 9 Löcher gespielt, wird das Ergebnis nicht gewertet. WICHTIG: Sind noch keine 9 Löcher gespielt und es muss abgebrochen werden, muss der Ball ersichtlich markiert werden. Kann das Turnier aufgrund verbesserter Witterungsverhältnisse weitergeführt werden, so wird das Match auf 9 Loch begrenzt. Es wird der markierte Ball am abgebrochenen Loch weitergespielt.