

GAT Turnier Zöbern 2023

Gespielt wird ein Zählwettbewerb, 2er Texas Scramble mit wechselnden Partnern links/rechts

SPIELMODUS:

Alle Spieler eines Flights machen den ersten Schlag (Abschlag) vom Tee.

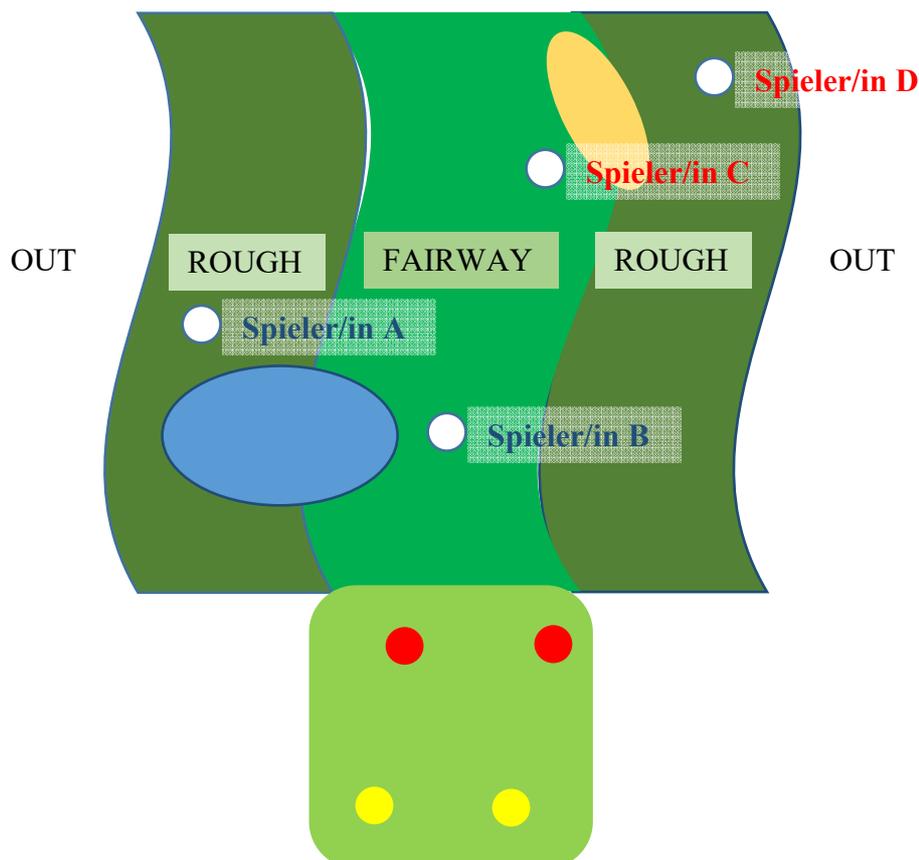
Danach werden die Paarungen nach Lage der Bälle wie folgt ermittelt:

Die beiden Spieler, deren Bälle weiter rechts liegen – egal, ob am Fairway, im Rough, im Hindernis oder im Out, bilden für **dieses** Loch ein Team und spielen **dieses** Loch gemeinsam fertig, und zwar beide Spieler jeweils von der von ihnen gewählten Position des ihrer Ansicht nach besser liegenden Balles innerhalb einer Scorekartenlänge, bis der Ball eingelocht ist. → Texas Scramble.

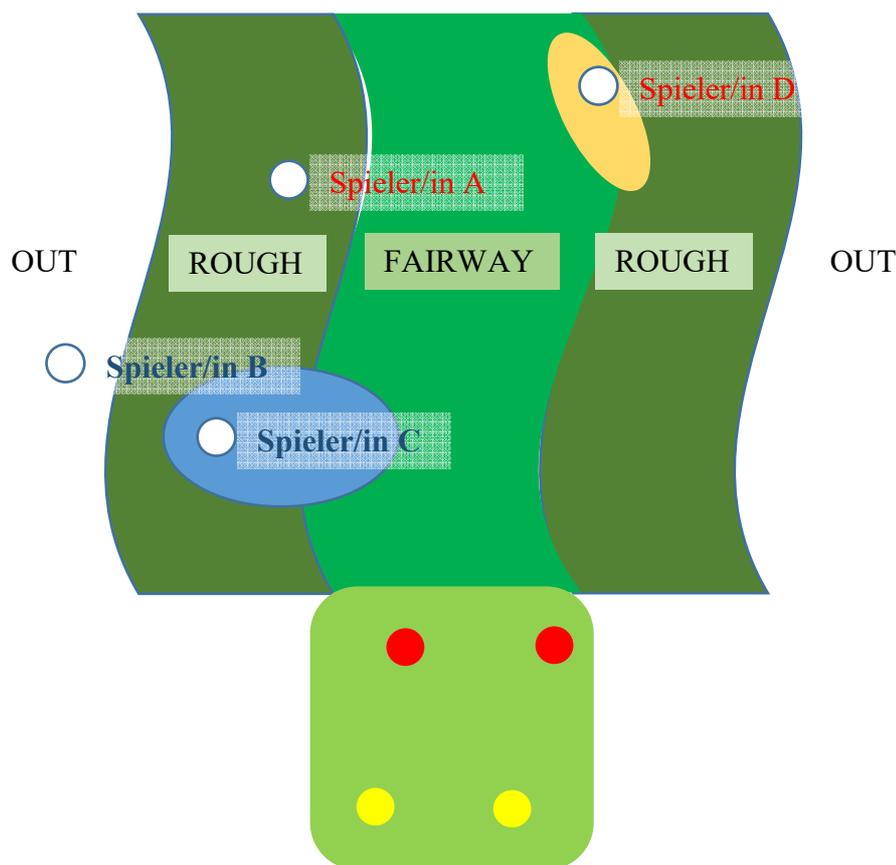
Jeder Spieler erhält eine **eigene Scorekarte**. Beide Spieler notieren nun die gespielten Schläge für **dieses** gespielte Loch auf der Scorekarte des von ihnen gezählten Spielers.

Die beiden Spieler, deren Bälle weiter links liegen verfahren genauso.

Beispiele:



Spieler/in A und Spieler/in B liegen weiter links, bilden also **für dieses Loch** ein Team und können wählen, ob sie von Position A (näher zum Loch, aber Lage im Rough) oder von Position B (weiter zum Loch, aber Lage am Fairway) weiterspielen, und zwar beide Spieler/innen von der von ihnen gewählten Position.



Spieler/in A, B und C liegen alle links vom Abschlag, hier liegen Spieler/in B und C am weitesten links und bilden daher **für dieses Loch** ein Team. Da der Ball von Spieler/in B im Out liegt, muss der Ball von Spieler/in C ausgewählt werden. In diesem Fall müssen beide Spieler/innen regelkonform dropfen, da der Ball von Spieler/in C im Hindernis liegt.

Spieler/in A und D bilden für dieses Loch ein Team und können wählen, ob sie den längeren Weg zum Loch aus dem Rough (Position A) wählen, oder die kürzere Distanz zum Loch aus dem Bunker wählen.

Sollten die Lage der gespielten Bälle keine eindeutige Zuordnung erlauben, obliegt die Beurteilung, welche Ballpositionen für die Bildung der Paare je Loch heranzuziehen sind, im Zweifelsfall dem gesamten Flight.

Ziel dieser Spielweise ist allerdings, dass sich bei jedem Loch neue Paarungen ergeben. Es soll also keinesfalls vorkommen, dass sich über die gesamte Runde die Paarungen nicht ändern.

STARTREIHENFOLGE:

Für den ersten Turniertag können Wunschpaarungen bzw. Wunschflights berücksichtigt werden

Für den zweiten Turniertag ergibt sich die Startreihenfolge aus den Ergebnissen des ersten Turniertages in gestürzter Reihenfolge.

D.h. die 4 Spieler/innen mit den niedrigsten Nettoergebnissen des ersten Spieltages bilden am zweiten Spieltag den ersten Flight. Auch hier wird die Turniervorgabe für den gesamten Flight aus den Spielvorgaben der Einzelnen Spieler/innen dieses Flights errechnet.

Entsprechend fortlaufend bis zu den 2 oder 4 Spieler/innen mit den höchsten Nettoergebnissen des ersten Spieltages, welche dann den letzten Flight am zweiten Spieltag bilden.

TURNIERVORGABE:

Alle Spieler/innen im gemeinsamen Flight spielen einheitlich mit derselben Turniervorgabe.
Zur Ermittlung der Turniervorgabe wird die jeweilige Spielvorgabe (WHI/HCP unter Berücksichtigung der Platzvorgabe) herangezogen.

Die Turniervorgabe errechnet sich aus den Spielvorgaben der einzelnen Spieler/innen wie folgt:

Errechneter Wert aus 20% der höheren Spielvorgabe und 80% der niedrigeren Spielvorgabe, wobei die Differenz der höheren zur niedrigeren Spielvorgabe mit 20 limitiert ist.

$\frac{3}{4}$ dieses errechneten Wertes ergeben die Turniervorgabe.

Beispiele:

Spielvorgaben Flight 1: 15, 20, 22 und 34

20% von 34 = 6,8

80% von 15 = 12

Mittelwert = 18,8

$\frac{3}{4}$ Vorgabe = 14,1

Turniervorgabe (gerundet) = 14

Der gesamte Flight spielt das Turnier mit einer Vorgabe von 14.

Spielvorgaben Flight 2: 11, 20, 28 und 54

Niedrigste Vorgabe 11, höchste Vorgabe limitiert mit $11+20=31$

20% von 31 = 6,2

80% von 11 = 8,8

Mittelwert = 15,0

$\frac{3}{4}$ Vorgabe = 11,25

Turniervorgabe (gerundet) = 11

Der gesamte Flight spielt das Turnier mit einer Vorgabe von 11.

AUSWERTUNG:

Da sich die Paarungen innerhalb eines Flights von Loch zu Loch ändern, muss für jeden Spieler eine eigene Scorekarte geführt werden.

Die auf dem Loch gespielten Schläge sind auf beiden Scorekarten der Spieler/innen des jeweiligen Teams für dieses Loch einzutragen.

Beispiele:

Auf Loch 1 liegen Spieler/in A und Spieler/in B weiter links, bilden für dieses Loch ein Team und lochen mit dem fünften Schlag ein, beide notieren die 5 auf ihren Scorekarten auf Loch 1.

Spieler/in C und D bilden auf diesem Loch ebenfalls ein Team, lochen mit dem vierten Schlag ein, beide notieren die 4 auf ihren Scorekarten auf Loch 1.

Auf Loch 2 liegen Spieler/in B und Spieler/in C weiter links, bilden für dieses Loch ein Team und lochen mit dem vierten Schlag ein, beide notieren die 4 auf ihren Scorekarten auf Loch 2.

Spieler/in A und D bilden auf diesem Loch ebenfalls ein Team, lochen mit dem sechsten Schlag ein, beide notieren die 6 auf ihren Scorekarten auf Loch 2.

..... u.s.w. bis Loch 18

Somit sind folgende Eintragungen auf den Scorekarten zu finden:

Spieler/in A:	Loch 1	5
	Loch 2	6
	

Spieler/in B:	Loch 1	5
	Loch 2	4
	

Spieler/in C:	Loch 1	4
	Loch 2	4

Spieler/in D:	Loch 1	4
	Loch 2	6
	

Entsprechend der Turniervorgabe für diesen Flight ergibt für jede/n Spieler/in sich ein Netto- und ein Bruttoergebnis, welches für die Reihung zur Siegerermittlung herangezogen wird.

Bei Punktegleichstand werden die besseren Ergebnisse der letzten 9 Löcher zur Ermittlung der Reihung herangezogen, dann die letzten 6 Löcher, dann die letzten 3 Löcher und dann das letzte Loch.

Sollte sich danach die Reihung der ersten drei Plätze nicht eindeutig ergeben, kommt es so lange zu einem Stechen auf Loch 18, bis die Sieger ermittelt werden können.