

## Ausschreibung 4. Matchplay Vierer- Indoor-Meisterschaft

- Ausrichter: BSV-Hamburg e.V. Golfsparte
- Teilnehmer/  
Teilnehmerin: Teilnahmeberechtigt sind nur Golfspieler/innen mit DGV-Stammvorgabe +36 oder besser. Eine Mitgliedschaft in einer BSG, die Mitglied im BSV-Hamburg e.V. ist, ist nicht erforderlich.  
Die Teilnehmeranzahl ist auf 16 Teams begrenzt.  
Die Spielpaarungen werden durch die Spielleitung ausgelost.  
Anschließend am Infoboard in der Golfhalle ausgehängt und per Mail an die TN versendet.  
Nach jeder KO-Runde müssen die Ergebnisse am Infoboard eingetragen werden und den Ausrichtern per Mail mitgeteilt werden.  
Mit der Anmeldung zum Turnier, erklären sich die Teilnehmer damit einverstanden, dass die Spielleitung den anderen Teilnehmern zum Zwecke der Information und Abstimmung ihre Telefonnummer und Mailadresse mitteilt.
- Anmeldung: per Mail an: [pietttere@web.de](mailto:pietttere@web.de) oder [stephan.lapp@gmx.de](mailto:stephan.lapp@gmx.de) oder [indoorgolf@bsv-hamburg.de](mailto:indoorgolf@bsv-hamburg.de)
- Erforderliche Angaben: Name, HCP, Mailadresse und Handynummer.**
- Austragungsort: BSV Indoor-Golfhalle, Wendenstr.120, 20537 Hamburg  
Trackman-Simulator Dock 10 + 11
- Greenfee: Es gilt die aktuelle BSV-Hamburg e.V. Preisliste für die Indoorhalle
- Golf Course: 1. Runde Die Anzahl der Runden ist  
2. Runde (Achtelfinale) abhängig von der  
3. Runde (Viertelfinale) Teilnehmerzahl. Die Golf-Course  
4. Runde (Halbfinale) können individuell  
5. Runde (Finale) festgelegt werden
- Spielbedingungen: Gespielt wird ein Lochspiel über 18 Löcher im KO-System unter Berücksichtigung von der ½ HCP-Vorgabe der Spieler\*innen (abrunden bis 0,49 und aufrunden ab 0.5) addiert zum Team HCI dividiert durch 2 = Team-Vorgabe.  
Aufgrund der Spielform (Simulator) ist das Matchplay nicht handicap-relevant. Es gelten die offiziellen Regeln des DGV und die BSV-Hausordnung für die Indoorhalle.  
**Die Besonderheiten der Trackman-Technik werden akzeptiert, s.u.**
- Hinweis : Bitte nicht über den eigenen Trackmann-Account anmelden .**
- Einstellungen Simulator (Setting):
- Manuelles Putten
  - Matchplay Vierer (Lochspiel)
  - Vorgabe (½ Team-Vorgabe) **Trackman errechnet dann die Spielvorgabe!**
- Das Spielergebnis ist unverzüglich nach Ende des Matches am Infoboard einzutragen.
- Spieltag/Startzeiten Die Termine können selbstständig von der Spielpaarung abgeklärt werden und gebucht werden.

Das Turnier beginnt am 01.11.2024 und endet am 31.03.2025

Abschläge:	Herren (Gelb/Weiß/Blau etc. nach Absprache)	Damen (Rot)
Stechen:	Endet ein Match nach 18 Loch unentschieden („all square“), so wird das Match ab Loch 1 so lange fortgesetzt, bis ein Team ein Loch für sich entschieden hat. Die Vorgaberegulation gilt es dabei wieder zu berücksichtigen.	
Preise:	Finale <b>1. Platz</b> <b>2. Platz</b>	
Siegerehrung:	Die Siegerehrung findet direkt im Anschluss der beiden Finals statt.	
Meldeschluss:	<b>31. Oktober 2024</b>	
Absage der	Tritt ein Team nicht an, hat es automatisch verloren. Erscheinen beide Teams nicht, entscheidet das Los. Eine Rückerstattung der Buchung bei nicht Erscheinen ist nicht möglich.	
Änderungsvorbehalt:	Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zu Beginn der ersten Runde das Recht, die Ausschreibung zu ändern.	
Verantwortlich für die Ausschreibung und Spielleitung:	BSV Hamburg e.V. Golfsparte, Stephan Lapp, René Piette	

### Lochspiel

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.

### 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.

### Zählkarte

Im Lochspiel wird allgemein keine Zählkarte verwendet. Wichtig ist nur, dass sich beide Parteien jederzeit über den Spielstand einig sind. Wenn Sie trotzdem eine Zählkarte verwenden wollen, reicht es aus, ein + für ein gewonnenes Loch, ein – für ein verlorenes Loch bzw. eine 0 für ein geteiltes Loch einzutragen.

### Sieger

Es gewinnt der Spieler, der mit mehr gewonnenen Löchern führt als noch zu spielen sind.  
Beispiel: d.h. liegt ein Spieler z.B. nach Beendigung des 15. Loches „4 auf“, so hat er schon dort das Spiel „4 und 3“ gewonnen, da noch drei Löcher zu gehen sind, und der Gegner keine Chance mehr zum Sieg hat. Liegt ein Spieler bei noch drei zu gehenden Löchern „3 auf“, so ist die Partie für ihn „dormie“, er kann auf den zu spielenden restlichen Löchern nicht mehr verlieren. Ein Lochspiel kann unentschieden enden. Meist wird jedoch in einem Stechen Loch für Loch weitergespielt, bis ein Spieler das entscheidende Loch gewinnt.

### Brutto/Netto

Ein Lochspiel ohne Berücksichtigung der Vorgaben der Spieler ist ein Brutto-Lochspiel. Auch Lochspiele können jedoch Netto, d.h. unter Anrechnung der Vorgabe gespielt werden. Dazu wird die Differenz der Vorgaben der gegnerischen Parteien nach der Schwierigkeit des Platzes auf die Spielbahnen verteilt. Beispiel: Spieler A hat Spielvorgabe 20, Spieler B Spielvorgabe 30. Bei Anrechnung der vollen Differenz würde Spieler B an den zehn schwersten Löchern je einen Vorgabenschlag erhalten. Je nach Entscheidung der Spielleitung und Bekanntgabe in der Ausschreibung, muss im Netto-Lochspiel nicht die volle Differenz der Vorgaben angerechnet werden.

### 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.

### Beispiele der Trackmann-Besonderheiten

Es kann passieren, dass beim kurzen Spiel um das Grün herum, der Schlag vom Trackman nicht erkannt (getoppt) wird.

Nochmals schlagen, der Schlag vorher wird nicht gewertet - Glück gehabt !

Ein Probeschwing ( Abschlag) mit dem Driver ist zu dicht am Ball bzw. im Trackman-Fenster (blauer Bereich). Der Trackman erkennt einen Schlag, obwohl der Ball noch auf dem Tee liegt. Der Ball ist im Spiel ! - Pech gehabt !