

Fourball Bestball (Viererball) Matchplay Regeln

1	<p>Fourball Bestball (deutsch, Viererball) ist eine Spielform mit Partnern bei der:</p> <p>Zwei Partner gemeinsam als Team spielen, wobei jeder Spieler seinen eigenen Ball spielt. Pro Loch wird nur das bessere Ergebnis pro Team gewertet.</p> <p>Gewonnen wird das jeweilige Loch von dem Team welches am wenigsten Schläge benötigt.</p>
2	<p>In diesem Turnier bekommt jeder nur $\frac{3}{4}$ seiner Spielvorgabe (= Playing Hcp) zugeteilt.</p> <p>GC Ybrig Herren ab Gelb Beispiel: Spieler A = Exakt Hcp 18.5, Playing Hcp = 19, Spielvorgabe $\times \frac{3}{4}$ = 14.25 Spieler B = Exakt Hcp 19.4, Playing Hcp = 20, Spielvorgabe $\times \frac{3}{4}$ = 15.0</p> <p>Team 1; Spieler A & B = $29.25 / 2 = 14.625$ = dieses Team spielt also mit einer Spielvorgabe von Hcp 14.6 gerundet</p> <p>Team 2; Spieler C & D haben Spielvorgabe Hcp 16.2 gerundet, somit haben C & D bei den zwei schwersten Löchern als Team 1 Schlag Bonus.</p> <p>Die Vorgabe Team gegen Team ist die Differenz der Spielvorgabe pro Team gerundet.</p>
3	<p>Kann ein Spieler das Ergebnis seines Partners an einem Loch nicht mehr unterbieten, soll der Ball aufgehoben werden, um das Spiel nicht unnötig zu verzögern.</p> <p>Schläge die nahe am Loch sind dürfen oder sollen im Sinne der Spielgeschwindigkeit geschenkt werden</p>
4	<p>Das Team, welches für das jeweilige Loch weniger Schläge benötigt, bekommt 1 Punkt. Bei Gleichstand wird das Loch geteilt beide Teams erhalten einen $\frac{1}{2}$ Punkt.</p> <p>Nach jedem fertig gespielten Loch sind das Ergebnis für das Loch sowie der gesamte Spielstand für alle klar mitzuteilen.</p> <p>Z.B. welches Team hat das Loch gewonnen oder geteilt (All Square), Spielstand = 2 UP für Team 2.</p> <p>Wenn ein Team mit mehr gewonnenen Löchern gegen seinen Gegner führt als noch zu spielen sind z.B. 4 UP bei noch 3 zu spielenden Löchern oder am Ende mehr Löcher für sich entscheiden konnte, gewinnt folglich das Matchplay, >> in diesem Beispiel 4&3</p>

Weitere Auskünfte erteilt der Starter