



CAPTAIN'S PRIZE FOURSOME 2019

Damen **Playing Handicap bis 24 Back Tees (Abschlag blau)**

Herren **Playing Handicap bis 24 Back Tees (Abschlag weiss)**

Die Teams können aus 2 Damen, 2 Herren oder aus je 1 Dame und 1 Herr bestehen.

Spieler mit einem Playing Handicap, das höher als 24 ist, können ebenfalls teilnehmen, starten aber mit einem Playing Handicap von 24.

Die Spielvorgabe, die berücksichtigt wird, ist die des Spieltags.

Spielablauf:

In jedem Team schlägt ein Spieler an geraden Löchern ab und der zweite an den ungeraden. Es wird nur 1 Ball pro Team abwechselnd gespielt.

Berechnung der zu erhaltenden Schläge:

Der Captain's Prize Foursome wird als Lochspiel mit $\frac{3}{8}$ der Differenz zwischen dem Playing Handicap der Mannschaft A und dem Playing Handicap der Mannschaft B gespielt. Das maximale Playing Handicap eines Spielers ist 24, für das Team 48.

Beispiel

Team A: Der Spieler A1 hat einen Index von 11.6 und spielt ab Weiss mit einem Playing Handicap von 15. Der Spieler A2 hat einen Index von 14.9 und spielt ab Weiss mit Playing Handicap 19. Das Team Handicap ist $15 + 19 = 34$.

Team B: Der Spieler B1 hat einen Index von 23.2 und spielt ab Weiss mit Vorgabe 29, die auf 24 reduziert wird. Die Spielerin B2 hat einen Index von 16.4 und spielt ab Blau mit einem Playing Handicap von 22. Das Team Handicap ist $24 + 22 = 46$.

Die Differenz der beiden Team Handicaps: $46 - 34 = 12$. $\frac{3}{8}$ von 12 = 4.5, aufgerundet auf 5. (Ab 0.5 wird nach oben aufgerundet). Somit gibt in diesem Beispiel Team A 5 Schläge an Team B (je 1 Schlag auf den 5 schwierigsten Löchern).

(Sie finden alle Berechnungen der $\frac{3}{8}$ Differenzen auf der Score Karte.)

Sollte es nach 18 Löchern unentschieden (all square) stehen, machen die Spieler auf Loch 1 weiter nach dem „Sudden death-Verfahren“ und **ohne dass eines der Teams dem anderen Schläge vorgibt**.

Alle Begegnungen müssen bis zu den festgelegten Daten gespielt werden (siehe Tableau). Ist dies nicht der Fall, ergeben sich 2 Möglichkeiten:

- Entweder ist eine der beiden Mannschaften am ultimativen festgelegten Tag präsent und gewinnt somit durch „walk over“ und ist eine Runde weiter
- Oder keine der 2 Mannschaften ist am ultimativen festgelegten Tag präsent und nach Anhörung beider Teams entscheidet der Verantwortliche der Sportkommission mit dem Direktor, entweder einem Team den Sieg zuzuteilen oder eine Auslosung vorzunehmen.

In allen Fällen muss der Spieler mit der niedrigsten Vorgabe seinen Partner und das andere Team kontaktieren.

Die Spielkosten (10 € pro Team) müssen vor der ersten Partie bezahlt werden.

