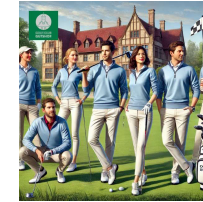


Datum
23.03.2026



Info Matchplay Team



Spielmodus Klassischer Vierer mit Auswahldrive

Der **Klassische Vierer mit Auswahldrive** ist eine Spielform im Golf, die als Teamspiel im Zweier-Flight gespielt wird. Hier sind die wichtigsten Regeln und Abläufe:

- Zwei Spieler bilden ein Team und spielen zusammen mit je nur einen Ball.
- Beide Spieler schlagen zu Beginn jeden Lochs einen Abschlag.
- Das Team entscheidet gemeinsam, welcher der beiden Abschläge weitergespielt wird.
- Der Spieler, dessen Ball nicht gewählt wurde, spielt den nächsten Schlag.
- Danach wird der Ball abwechselnd von beiden Spielern weitergespielt, bis er eingelocht ist.

Vorgabeverteilung

Die **Vorgabeverteilung** im Golf bestimmt, an welchen Löchern ein Team extra Schläge bekommt und mit der Anwendung des **¼-Vorgabenausgleichs** wird das Handicap fair angepasst. Dies sorgt für mehr Chancengleichheit im Vierer Teamspiel.

Team A: Spieler 1 hat Handicap 4 Spielvorgabe 4
 Spieler 2 hat Handicap 6,5 Spielvorgabe 7

Team B: Spieler 1 hat Handicap 13,6 Spielvorgabe 15
 Spieler 2 hat Handicap 16,5 Spielvorgabe 19

Berechnung: Team A Vorgabe $4+7 = 11 : 2 = 6$
 Team B Vorgabe $15 + 19 = 34 : 2 = 17$

Teamvorgabe: Team B - Team A
 17 minus 6 = 11 davon $\frac{1}{4} = 8,25$ Rundung **8**

Lochvorgabe: Team B hat an den 8 schwersten Löchern jeweils einen Schlag mehr.

Beispiel: Team A spielt bei einem Paar 4 Loch eine 5 und Team B auch eine 5, dann hat Team B dieses Loch gewonnen.

Wichtig: HCI-Begrenzung Handicap 36,1 bis 54 starten mit Handicap 36

Lochspiel / K.O.-Phase

In der **K.-o.-Phase eines Lochspiel-Turnier (Matchplay)** treten die Teams im direkten Duell gegeneinander an.

Spielmodus:

- Teams treten gegeneinander an.
- Jede Partie wird als Matchplay ausgetragen – das heißt, jedes Loch zählt einzeln.
- Das Team mit den meisten gewonnenen Löchern gewinnt das Match.
- Ist ein Team nicht mehr einzuholen, ist das Spiel beendet.

K.-o.-System:

- Das Gewinnerteam kommt in die nächste Runde.
- Verliererteam scheidet aus.
- Finale: das letzte verbleibende Team wir Turniersieger

Wichtig:

Steht es nach 18 Loch unentschieden, wird Loch 18 zweimal gespielt. Steht danach noch kein Sieger fest, wird das Lochspiel um jeweils ein Loch (Start an Bahn 1) verlängert, bis ein Gewinner feststeht. Die festgelegte Vorgabeverteilung wird angewendet.

Datum
23.03.2026



Info Matchplay Team



Gruppenphase

In der **Matchplay-Gruppenphase** treten **vier Teams** gegeneinander an, um sich für die nächste Runde zu qualifizieren. Jedes Team spielt **Team-Matchplay** gegen die anderen drei Teams seiner Gruppe.

Spielmodus:

- Jedes Team bestreitet drei Matches (eins gegen jeden anderen in der Gruppe).
- Jedes Match wird im Lochspiel-Format (Matchplay) ausgetragen.
- Das Team mit weniger Schlägen pro Loch gewinnt das Loch (Vorgabe beachten).
- Wer nach 18 Löchern mehr gewonnene Löcher hat, gewinnt das Match.
- Steht es unentschieden, gibt es ein geteiltes Match.

Punkteverteilung:

Die Ergebnisse jedes Matches werden in einer Tabelle erfasst:

- Sieg = 1 Punkt
- Unentschieden = 0,5 Punkte
- Niederlage = 0 Punkte

Lochspielergebnis:

Loch	Spieler A	Spieler B	Ergebnis
1	4	5	A gewinnt das Loch
2	5	4	B gewinnt das Loch
3	3	3	geteiltes Loch
4	6	4	B gewinnt das Loch
5	4	5	A gewinnt das Loch

- Wenn A nach 5 Löcher **2 gewonnen** hat und B **2 Löcher gewonnen** hat, steht es **„All Square“ (Gleichstand)**.
- Wenn ein Spieler **zwei Löcher in Führung** geht, sagt man **„2 Up“**.
- Falls der Gegner noch zwei Löcher Zeit hat aufzuholen, aber das nächste Loch verliert, heißt es **„3 & 1“ (3 Löcher Vorsprung bei nur noch 1 Loch zu spielen, Spiel ist vorbei)**.

Beispiele Lochergebnisse:

Spieler A	Spieler B	Ergebnis	Spielende
2	0	Spieler A führt nach Loch 17 mit 1 Up und gewinnt Loch 18, bei 0 Loch noch zu spielen	nach Loch 18
5	3	Spieler A führt nach Loch 14 mit 4 Up und gewinnt Loch 15, bei 3 Loch noch zu spielen	nach Loch 15
0	0	Spieler A führt nach Loch 17 mit 1 Up und verliert Loch 18, somit steht es All Square	nach Loch 18
3	2	Spieler A hat Loch 16 gewonnen und führt 3 Up, bei 2 Löchern noch zu spielen.	nach Loch 16
3	1	Spieler A führt nach Loch 16 mit 2 Up und gewinnt Loch 17, bei noch 1 Loch zu spielen	nach Loch 17

Datum
23.03.2026



Info Matchplay Team



Berechnung der Vorgabe

Team 1 hat Spieler A ein **Handicap** von **23,6** wird mit **Vorgabe 27** berechnet und Spieler B ein **Handicap** von **25,8**, wird mit **Vorgabe 30** berechnet.

Team 2 hat Spieler C ein **Handicap** von **17,8** wird mit **Vorgabe 20** berechnet und Spieler D ein **Handicap** von **4,9**, wird mit **Vorgabe 5** berechnet.

Beide Vorgaben werden zusammengezogen und zu 50 % berechnet (Siehe Tabelle).

Berechnung Vorgabe

	Team 1		Abzüglich	Team 2		Differenz
	Spieler A	Spieler B		Spieler C	Spieler D	
HCI	23,6	25,8		17,8	4,9	
Vorgabe	27	30		20	5	
Gesamt Vorgabe	57			25		
50% Vorgabe	28,5		/.	12,5		16
Differenz		3/4 Vorteil		Vorteil		Rundung
Verteilung		16		: 4 x 3		12
Fazit Team 1 bekommt auf den 12 schwersten Löchern je 1 Schlag mehr.						

Beispiel: 1

Loch	Par	Spieler	HCP Vertig.	Punkte	Länge in Metern bis Mitte Grün	
					Herren	Damen
1	4		13		277	256
2	3		15		167	137
3	5	1	7		463	394
4	4	1	11		352	302
5	4	1	3		355	283
6	3		17		133	113
7	4	1	9		361	294
8	4	1	5		381	336
9	5	1	1		479	432
Out	36				2968	2547
10	4	1	4		366	318
11	5	1	2		500	445
12	3	1	12		180	153
13	4	1	10		331	289
14	4	1	8		366	335
15	4		18		304	266
16	5	1	6		450	450
17	3		14		132	108
18	4		16		279	250
In	36				2908	2614
Out	36				2968	2547
Tot.	72				5876	5161
- Playing Hcp	Spieler		Zahl			
Netto						

Team 1 hat Spielerin A ein **Handicap** von **18,7** wird mit **Vorgabe 23** berechnet und Spielerin B ein **Handicap** von **35,3**, wird mit **Vorgabe 43** berechnet.

Team 2 hat Spielerin C ein **Handicap** von **18,8** wird mit **Vorgabe 23** berechnet und Spieler D ein **Handicap** von **25,7**, wird mit **Vorgabe 30** berechnet.

Beide Vorgaben werden zusammengezogen und zu 50 % berechnet (Siehe Tabelle).

Berechnung Vorgabe

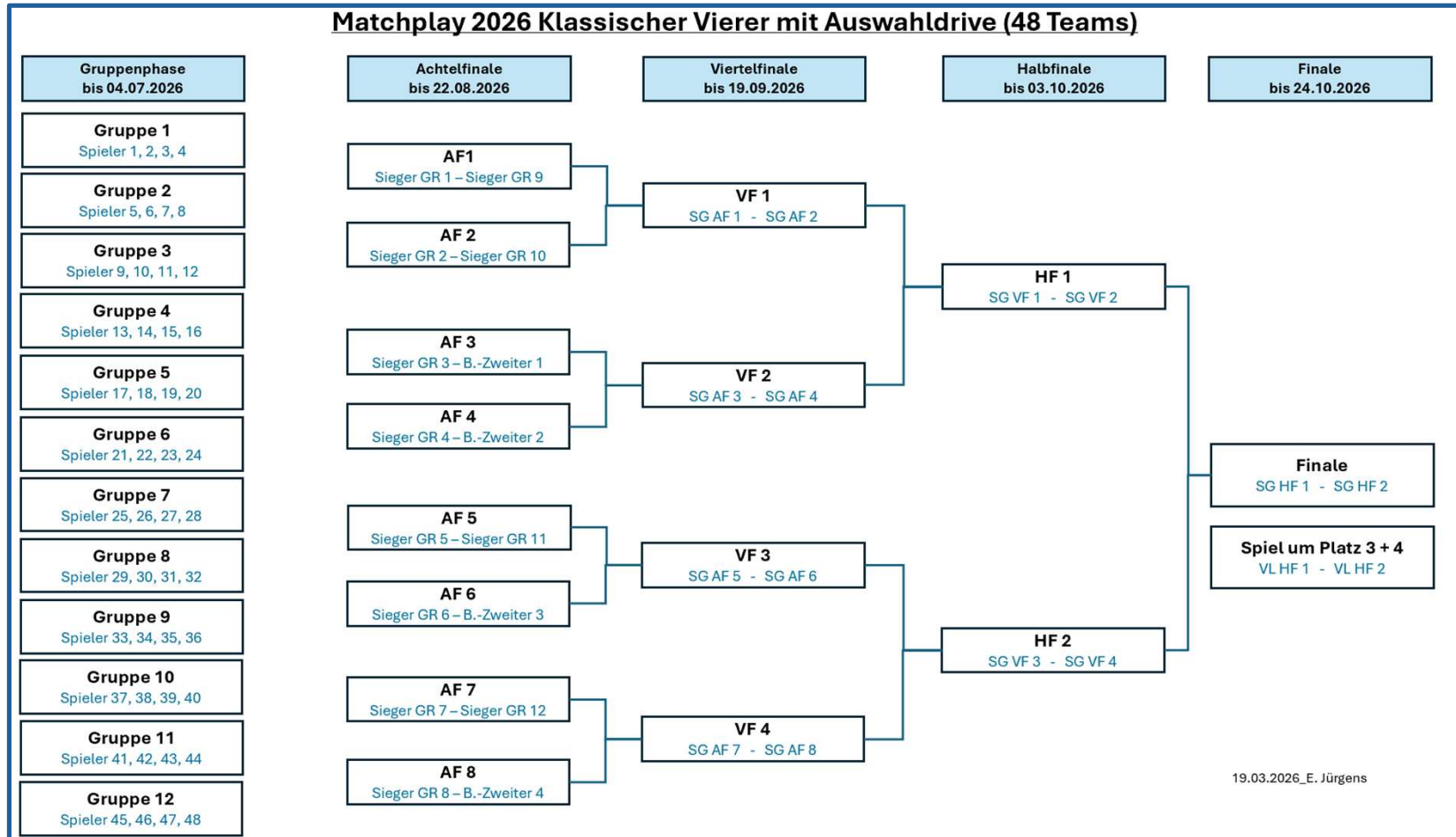
	Team 1		Abzüglich	Team 2		Differenz
	Spielerin A	Spielerin B		Spielerin C	Spieler D	
HCI	18,7	35,3		18,8	25,7	
Vorgabe	23	43		23	30	
Gesamt Vorgabe	66			53		
50% Vorgabe	33		/.	26,5		6,5
Differenz		3/4 Vorteil		Vorteil		Rundung
Verteilung		6,5		: 4 x 3		5
Fazit Team 1 bekommt auf den 5 schwersten Löchern je 1 Schlag mehr.						

Loch	Par	Spieler	HCP Vertig.	Punkte	Länge in Metern bis Mitte Grün	
					Herren	Damen
1	4		13		277	256
2	3		15		167	137
3	5		7		463	394
4	4		11		352	302
5	4	1	3		355	283
6	3		17		133	113
7	4		9		361	294
8	4	1	5		381	336
9	5	1	1		479	432
Out	36				2968	2547
10	4	1	4		366	318
11	5	1	2		500	445
12	3		12		180	153
13	4		10		331	289
14	4		8		366	335
15	4		18		304	266
16	5		6		450	450
17	3		14		132	108
18	4		16		279	250
In	36				2908	2614
Out	36				2968	2547
Tot.	72				5876	5161
- Playing Hcp	Spieler		Zahl			
Netto						

Datum
19.03.2026



Info Matchplay Team



Datum
12.02.2026



Info Matchplay Team



Logische Begründung warum $\frac{3}{4}$ Vorgaben-Ausgleich

Matchplay ist ein direkter Zweikampf

Die Vorgabe sorgt dafür, dass:

1. Beide Spieler theoretisch auf jedem Loch gewinnen können.
2. Der bessere Spieler weiterhin einen Vorteil hat – aber keinen dominierenden
3. Das Spiel bis zum Ende spannend bleibt

Würde man keine Vorgabe geben, wäre das Ergebnis oft früh entschieden.

Gruppenphase Matchplay Team

Gruppeneinteilung bei 40 und mehr Teams

Gruppen: 4 Teams bilden eine Gruppe
durch nicht auffüllen einer Gruppe, könnte ein oder zwei 5er Gruppen entstehen.

Bsp.: 42 Teams → 8 Vierergruppen und zwei Fünfergruppen

K.O. Runde: Der Tabellenerste und bei einer 5-Gruppe der Tabellenzweite kommt in die K.O.-Runde.
Die besten Zweitplatzierten aller Gruppen, füllen die freien Plätze für das 8tel-Finale auf.