

Zusätzliche Informationen

Lageverbesserung
beim gewählten
Ball:

- der Ball, der ausgewählt wurde, muss liegen bleiben.
- der Spieler, dessen Ball ausgewählt wurde, muss den Ball spielen, wie er liegt.
- der Teampartner darf innerhalb einer Schlägerlänge dropfen (nicht näher zum Loch), muss dabei aber gleiches Gelände beibehalten (z.B. Fairway, Rough, Bunker usw.).
- im Bunker darf ein Rechen verwendet werden, aber der Sand darf nicht geglättet werden, bevor er gedroppt wird.

Strafen:

Wird ein Ball aus einer nicht erlaubten Position gespielt, z.B. durch unzulässiges Dropfen, verliert das Team das Loch (Standardstrafe im Lochspiel gemäß Regel 3.2d).

Handicap-Regelung:

Vorgabenverrechnung nach gültiger DGV-Lochspiel-Tabelle.
Bei Team-Handicap gilt: 80% des besseren und 20% des schwächeren Spielers werden addiert.

Team 1

Spieler 1 (niedrigeres Hcp): **Spielvorgabe** x 0,80 = Summe (gerundet)

Spieler 2 (höheres HCP): **Spielvorgabe** x 0,20 = Summe (gerundet)

Beide Summen addieren = Gesamtsumme Vorgabe Team 1

Team 2

Rechnung wie Team 1 = Gesamtsumme Vorgabe Team 2

Die Differenz aus den beiden Gesamtsummen Team 1+2 ergibt die Vorgabe für das Team mit der höheren Gesamt-Vorgabe

Rechenbeispiel

Team 1

Spieler A - Handicap 5,2 – Spielvorgabe 7,0

Spieler B - Handicap 49,5 - Wertung wie Hcp 36 - Spielvorgabe 42,0

Spieler A: $7,0 \times 0,80 = 5,60$ gerundet **6**

Spieler B: $42,0 \times 0,20 = 8,40$ gerundet **8**

$6 + 8 = 14$ Gesamtvorgabe Team 1

Team 2

Spieler C – Handicap 19,6 – Spielvorgabe 23,0

Spieler D – Handicap 17,2 – Spielvorgabe 20,0

Spieler D: $20,0 \times 0,80 = 16$

Spieler C: $23,0 \times 0,20 = 4,6$ gerundet **5**

$16 + 5 = 21$ Gesamtvorgabe Team 2

Differenz 7 (21-14)

Team 2 bekommt eine Vorgabe von 7, da dieses Team die höhere Gesamt-Vorgabe hat