

# Kurzplatzmeisterschaft 2023



## Regularien

Es wird gespielt im Modus „Matchplay“

Die Teilnehmer werden in vier Handicap-Gruppen aufgeteilt:

1. Tophandicap	Vorgabe 0
2. Gutes Handicap	Vorgabe 1
3. Mittleres Handicap	Vorgabe 2
4. Hohes Handicap	Vorgabe 3

Entsprechend der Handicap-Gruppe haben die Teilnehmer die Vorgabe.

Die Vorgabe verteilt sich auf die Bahnen wie folgt:

Bahn 1 – HCP 2
Bahn 2 – HCP 4
Bahn 3 – HCP 1
Bahn 4 – HCP 3

Die Paarungen werden ausgelost.

Ist die Zahl der Teilnehmer ungerade, ergibt sich ein Freilos.

Ein Freilos ist pro Teilnehmer nur einmal zulässig.

Bleibt jemand zum zweiten Mal als Einzelspieler übrig, wählt er seinen „Freilosnachfolger“ selbst.

Es wird in Vierer-Flights gespielt.

Die Verlierer der ersten Runde gehen über in die „Lucky-Loser-Runde“.

Die Paarungen der zweiten und der folgenden Runden werden laut Plan erfolgen.

Ausgeschiedene Spieler können als Caddys mitgehen oder ein Bier trinken.

## Das Finale

Das Finale wird von den vier verbliebenen Siegern der Hauptrunde bestritten.

Hinzu kommt der Gewinner der „Lucky-Loser-Runde“.

An Bahn 1 wird mit fünf Finalisten gestartet.

Der Verlierer von Bahn 1 scheidet aus, so dass an Bahn 2 nur noch 4 Finalisten starten.

Der Verlierer von Bahn 2 scheidet aus, so dass an Bahn 3 nur noch 3 Finalisten starten.

Der Verlierer von Bahn 3 scheidet aus, so dass an Bahn 4 nur noch 2 Finalisten starten.

Der Sieger von Bahn 4 ist der Kurzplatz-Meister 2023.



## Stechen

Ist an Bahn 4 noch keine Entscheidung gefallen, geht es ins Stechen.

Die beiden Kontrahenten des Stechens können im Wechsel je drei Bälle spielen.

Es wird von Außerhalb auf das Chipping-Grün geschippt.

Zwei Markierungen bezeichnen den Bereich von wo aus geschippt werden muss.

Der zu schippende Ball darf nicht vor oder neben den markierten Bereich gelegt werden.

Es wird auf das Loch in dem die Fahne steckt geschippt.

Der Ball, der am nächsten an der Fahne liegt wird markiert. Der Marker muss, von der Fahne aus gesehen, hinter dem Ball platziert werden.

Es beginnt der Spieler, welcher zuletzt die Ehre hatte. Alle gespielten Bälle werden aufgenommen.

Sieger ist jener, dessen Ball am nächsten zum Loch lag, nachdem alle sechs Bälle gespielt wurden.

Ausnahme: Spielt ein Teilnehmer beim Stechen ein „Hole-in-One“, ist das Stechen sofort beendet und er ist der Sieger.