

# Nogle MATCH- og SPILFORMER

Parmatchklubben – Hirtshals Golfklub

(Alle matchformer egner sig til to par i en firebold)

## Flagmatch:

Parrets samlede antal slag beregnes: (Banens par(72) + parrets **beregne**de ekstrasklag). Ved start får parret udleveret et flag, med navn og antal slag. Parret spiller **slagspil** og optæller løbende de brugte slag på scorekortet, og når det sidste slag er slået, placeres flaget hvor bolden er faldet til hvile (se nedenfor). Flagets placering er herefter parrets resultat. Hvis der er slag til overs efter 18 huller, fortsættes på hul 1. til alle slag er brugt. (Det gælder altså om at komme længst muligt.)

Hvis det ene par må stoppe før det andet, fortsætter de som markører til begge par har brugt deres slag.

## Hvis bolden efter sidste slag:

- -ligger i den tykke rough, placeres flaget i kanten af denne, så flaget er synligt.
- -ligger i et strafområde, placeres flaget på kanten af strafområdet på "højde" med boldens placering.
- -er slået out of bounds, placeres flaget, hvorfra man slog det sidste slag.
- -ligger på green, placeres flaget i kanten af denne **på højde med bolden**.
- -er i hul, placeres flaget ved herre tee-stedet på næste hul.
- -er faldet til hvile efter et drop, placeres flaget her.

## Fourball:

Hver deltager spiller sin egen bold og fører scorekort som i en normal stableford-turnering. **Efter matchen** afgør parret hvilken af deres scores på hvert enkelt hul, der skal være gældende. Denne score føres ind på det udleverede fælles scorekort. Kortet sammentælles som normalt.

## **Partnerbytte:**

Man spiller og danner par med H/D fra det andet hold.

### **Irish Rumble.**

Holdspil med fire eller evt. tre spillere på holdet. Spilles ofte som en stableford turnering.

#### Firebolde:

Hul 1-5 føres kun den bedste score på kortet.

Hul 6-10 føres de to bedste scores på kortet.

Hul 11-15 føres de tre bedste scores på kortet.

Hul 16-18 føres alle fire scores på kortet.

Alt tælles sammen til holdets resultat.

#### Trebolde:

Hul 1-5 føres kun den bedste score på kortet.

Hul 6-10 føres de to bedste scores på kortet

11-15 føres alle tre scores på kortet.

16-18 føres alle tre scores, **samt den næstbedste** score på kortet.

**På den måde kompenseres der for den spiller "der mangler"**

Alt tælles sammen til holdets resultat.

### **Cross Country:**

- a) Spilform hvor man spiller på tværs af huller, over levende hegn, over veje og stier, baglæns på huller o.s.v. (Helt som navnet antyder)
- b) Der er ændret på alle hullers spilleforløb og nummerering. Der udleveres udførlig beskrivelse af hulforløbet
- c) Da vi spiller på anden måde end vi er vant til, skal alle være yderst opmærksomme på, om:
  - der er spillere i vejen for næste slag.
  - Der er provisoriske "out of boundsgrænser".

### **Casino:**

Stableford-match hvor begge spillere i parret spiller sin egen bold. Parrets score på hullet findes ved at gange parrets individuelle stablefordscores.

### **Tre-kølle + putter:**

Der må kun medbringes tre køller efter eget valg, samt putter, til matchen.

# Spilformer

## **FOURSOME:**

To spillere danner par og spiller mod et andet par. Hvert par spiller kun én bold, idet parterne **skiftes til at slå** til bolden og også skiftes til at slå fra teestederne. Inden matchen afgør parret hvem der skal slå fra hhv lige og ulige huller.

SPH = Gennemsnittet af de to spilleres SPH.

## **GREENSOME:**

Begge spillere i parret slår ud fra teestedet. Parret vælger derefter den bold, de vil spille videre med, og som så skal slås af den spiller, hvis bold ikke er valgt. Herefter skiftes spillerne til at slå til bolden

SPH: (Laveste SPH \* 0,6) + (højeste SPH \* 0,4). Der rundes op.

## **TEXAS-/ MEXICAN SCRAMBLE.**

Slagspil uden handicap.

- a) Holdspil med en holdkaptajn. Holdkaptajnen fører holdets scorekortet og har den afgørende ret til at bestemme hvilken bold der skal spilles.
- b) Alle spiller deres egen bold, men næste slag spilles fra den bold som kaptajnen bestemmer. Bolde der ikke er blevet valgt som den bedst placerede, skal droppes inden for ½m fra det sted hvorfra der skal spilles.
- c) Den hvis bold bliver valgt som den bedst placerede, må ikke slå det næste slag. (Mex. S.)**
- d) Hver spillers drive skal vælges mindst to gange.**

## **SLAGGOLF:**

Slagspil med et maksimalt antal slag pr. hul:

Par-tre huller:           Max. 6 slag pr. hul

Par-fire huller:           Max. 8 slag pr. hul

Par-fem huller:           Max. 10 slag pr hul.

*Bemærk: Hvis bolden ikke er i hul på max. antal slag, noteres: max. antal slag + 1 på scorekortet.*

Denne regel er ikke officiel, og er derfor kun gældende i parmackklubbens matcher.

## **"CHAPMAN" – (Variation af greensome-mix):**

### **Par 3 huller:**

Begge spillere driver ud og den bedste bold vælges. Den spiller der ikke har slået det valgte drive slår næste slag, og man skiftes til at slå til parrets slag er brugt. (Som alm. Greensome)

### **Par 4 og par 5 huller:**

Begge spillere driver ud og slår 2. slaget til partnerens bold som den ligger. Herefter vælges hvilken bold man vil spille videre med, og det er den, der ikke har slået det sidste slag til den valgte bold, der skal slå det næste. Herefter skiftes man til at slå, til slagene er brugt.