

# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

## INHOUD

	pagina
<b>STROKEPLAY</b>	
<b>I – ALGEMEEN</b>	3
<b>II - OFFICIELE WEDSTRIJDVORMEN VOOR INDIVIDUELE SPELERS (Qualifying)</b>	
A - Individueel strokeplay	
B - Individueel Stableford	
C - Individueel tegen Par	
D - Individueel tegen Bogey	
E - Verborgen holes-wedstrijd	
<b>III - OFFICIELE WEDSTRIJDVORMEN VOOR TWEE OF MEER SPELERS (niet-Qualifying)</b>	4
A - Foursome Strokeplay	
B - Foursome Stableford	
C - Foursome tegen Par	
D - Vierbal Strokeplay (ook wel Four-ball-best-ball)	
E - Vierbal Aggregate	
F - Chapman-foursome	
<b>IV - OVERIGE WEDSTRIJDVORMEN VOOR INDIVIDUELE SPELERS (niet-Qualifying)</b>	5
A - Negen holes Eclectic	
B - Achttien holes Eclectic	
C - Reverse Eclectic	
D - Non-alibi-wedstrijd	
E - International Stableford	
F - Gamble-game	
G - Joker-Stableford	
H - Ringerscore	
I - Tegen Par met bisque	
J - Vossenjacht	
K - Vlaggenwedstrijd	
L - Touwwedstrijd	
M - Cross Country	
N - Stokkenwedstrijd	
<b>V - OVERIGE WEDSTRIJDVORMEN VOOR TWEE OF MEER SPELERS (niet-Qualifying)</b>	11
A - Mixed Foursome Vlaggenwedstrijd	
B - Mixed Foursome Touwwedstrijd	
C - Mixed Foursome Cross Country	
D - Greensome	
E - Stableford en tegen Par	
F - Chapman Greensome (Australian Greensome)	
G - Carrousel	
H - Superbal (Mexican of Texas Scramble)	
I - TEXEL Scramble	
J - Yellow ball	

## *NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden*

### **MATCHPLAY**

**pagina**

VI – ALGEMEEN	14
VII - OFFICIELE MATCHPLAY-WEDSTRIJDEN	15
A - Single	
B - Drie-bal (Three-ball)	
C - Best Ball	
D - Four-ball	
E - Foursome	
F - Round Robin	
VIII - OVERIGE MATCHPLAY-WEDSTRIJDEN	17
A - Greensome	
B - High Ball - Low Ball (Best Ball - Worst Ball)	
C - Amerikaantje	
IX - MATCHPLAY KNOCK OUT-TOERNOOIEN	18

# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

## STROKEPLAY

### I - ALGEMEEN

De strokeplay-regels van de Golfregels zijn van toepassing op drie spelvormen:

**1 strokeplay**

**2 Stableford**

**3 tegen Par**

Deze spelvormen zijn geschikt voor officiële wedstrijden, maar ook voor gezelligheidswedstrijden. Beide categorieën kennen zowel wedstrijdvormen voor individuele spelers als voor twee of meer spelers.

Aanpassingen van Exact Handicaps naar aanleiding van behaalde resultaten in officiële wedstrijden staan vermeld in het EGA Handicap Systeem.

#### **1 Strokeplay**

De competitor, het paar of het team die/dat de vastgestelde ronde of ronden in het minst aantal slagen doet, is winnaar.

#### **2 Stableford**

De competitor, het paar of het team die/dat over de vastgestelde ronde of ronden het hoogste aantal Stableford-punten behaalt, is winnaar (Regel 32-1b van de Golfregels).

De telling in Stableford-wedstrijden geschiedt door toekenning van punten in verhouding tot de Par van elke hole:

Netto score	punten
Meer dan één slag boven Par, of geen score	0
Eén slag boven Par	1
Gelijk Par	2
Eén slag onder Par	3
Twee slagen onder Par	4
Drie slagen onder Par	5
Vier slagen onder Par	6

N.B.

- 1 - de marker is alleen verantwoordelijk voor het noteren van het bruto aantal slagen voor elke hole waarop de competitor met zijn netto score één of meer punten behaalt
- 2 - in Stableford-wedstrijden geldt een aantal bijzondere regels, die afwijken van de regels voor strokeplay (Regel 32-1b, 32-2a, 32-2b)
- 3 - de Wedstrijd Commissie kan de competitors dringend verzoeken (en niet gebieden) de bal op te pakken, zodra zij op een hole geen punten meer kunnen behalen.

#### **3 Tegen Par**

De competitor, het paar of het team die/dat over de vastgestelde ronde of ronden het beste resultaat tegen Par bereikt, is winnaar (Regel 32-1a van de Golfregels).

De telling voor Par-wedstrijden gebeurt als in matchplay. De Par van elke hole is daarbij de score van een denkbeeldige tegenstander. De (netto)score van de speler op elke hole bepaalt of hij de hole wint (+), verliest (-) of gelijk speelt (0). De telling geschiedt in de volgende termen: zoveel holes up, zoveel holes down of all square.

N.B.

- 1 - de marker is slechts verantwoordelijk voor het noteren van het bruto aantal slagen voor elke hole waarop de competitor een netto score maakt, gelijk aan of lager dan de Par van de hole
- 2 - elke hole waarvoor een competitor geen score noteert, geldt als een verloren hole
- 3 - voor Par-wedstrijden zijn bijzondere regels van toepassing, die afwijken van de regels voor strokeplay Regel 32-1a, 32-2a, 32-2b)
- 4 - de Wedstrijdcommissie kan de competitors dringend verzoeken (en niet gebieden) om de bal op te pakken zodra zij een hole niet meer kunnen winnen of halveren.

# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

## II - OFFICIELE WEDSTRIJDVORMEN VOOR INDIVIDUELE SPELERS

**A - Individueel strokeplay** (Qualifying)

**B - Individueel Stableford** (Qualifying)

**C - Individueel tegen Par** (Qualifying)

**D - Individueel tegen Bogey** (Qualifying)

**E - Verborgen holes-wedstrijd** (Qualifying)

**A - Individueel strokeplay** (Qualifying)

De competitor die over de vastgestelde ronde of ronden de laagste (netto)score maakt, is winnaar.

Hcp-verrekening: Bruto score minus PHcp = netto score

N.B.

1 - indien de speler een Plus PHcp heeft, dan moet hij zijn PHcp niet aftrekken van de bruto score, maar die er bij optellen.

2 - indien dames en heren aan dezelfde wedstrijd meedoen, maar van tees met een verschillende Par, moet eerst de EGA Playing Handicap van alle spelers worden berekend en daarna moet het verschil in Par worden opgeteld bij de EGA Playing Handicap van de spelers die spelen van de tees met de hogere Par.

3 - Hcp-slagen zijn bij strokeplay niet van toepassing.

**B - Individueel Stableford** (Qualifying)

De competitor die over de vastgestelde ronde of ronden de meeste Stableford-punten behaalt, is winnaar.

Handicapverrekening: Het aantal Handicap Slagen is in de Tabel voor Playing Handicaps af te lezen. Deze tabel is gemaakt volgens de volgende formule:

Aantal Handicap Slagen = Exact Handicap x (Slope Rating: 113) plus (Course Rating minus Par), afgerond op heel getal.

N.B.

1 voor een speler met een Plus Hcp, moet men de Hcp in bovenstaande formule als een negatief getal invoeren.

2 is het berekende aantal Hcp-slagen negatief, dan moet de speler slagen geven.

**C - Individueel tegen Par** (Qualifying)

De competitor die over de vastgestelde ronde of ronden het beste resultaat tegen Par bereikt, is winnaar.

Hcp-verrekening: zie individueel Stableford.

**D - Individueel tegen Bogey** (Qualifying)

Mits met een volle handicap-aftrek wordt gespeeld, is een wedstrijd tegen de BOGEY (PAR + 1) van iedere hole is een QW. Op iedere hole kan het aantal Stablefordpunten worden uitgerekend. Het totaal aantal slagen dat een speler krijgt is gelijk aan diens playing handicap. De slagen worden per hole gegeven.

Is de netto-score lager dan de BOGEY van de hole dan scoort en noteert men een '+'.

Is de netto-score gelijk aan de BOGEY van de hole dan scoort en noteert men een '0'.

Is de netto-score hoger dan de BOGEY van de hole dan scoort en noteert men een '-'.

Men is verplicht de bal op te nemen indien men op een hole het '-'-resultaat vaststaat. Herhaaldelijke overtreding van deze regel kan disqualificatie ten gevolge hebben (regel 6-7).

Disqualificatie dient ook onherroepelijk te volgen, indien op de scorekaart geen bruto-scores staan vermeld.

**E - Verborgen holes-wedstrijd** (Qualifying)

Een verborgen holes-wedstrijd is een gewone strokeplay-wedstrijd, waarbij men na afloop van de wedstrijd (evt. vlak voor of bij binnenkomst van de eerste flight) door loting 6 (evt. 9) holes aanwijst, welke niet voor het wedstrijdresultaat meetellen. Van het totaal van overgebleven scores trekt men 2/3 (evt. 1/2) van de handicap (breuken laat men staan) af om tot het wedstrijdresultaat te komen.

# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

## III - OFFICIELE WEDSTRIJDVORMEN VOOR TWEE OF MEER SPELERS

**A - Foursome Strokeplay** (niet-Qualifying)

**B - Foursome Stableford** (niet-Qualifying)

**C - Foursome tegen Par** (niet-Qualifying)

**D - Vierbal Strokeplay (ook wel Four-ball-best-ball)** (niet-Qualifying)

**E - Vierbal Aggregate** (niet-Qualifying)

**F - Chapman-foursome** (non-qualifying)

**A - Foursome Strokeplay** (niet-Qualifying)

Foursome Strokeplay is een wedstrijd waarbij twee competitors als partners spelen. Zij spelen met één bal en slaan om beurten (Regel 29-1). De spelers mogen zelf bepalen wie van hen afslaat op de oneven holes, en wie op de even holes.

Het paar dat over de vastgestelde ronde of ronden de laagste (netto) score maakt, is winnaar.

Hcp-verrekening: Bruto score minus  $\{(PHcp A + PHcp B) : 2\}$  = netto score.

N.B.

1 - indien de som van de beide PHcps, gedeeld door 2, geen geheel getal is, moet men afronden naar boven.

Voorbeeld:  $(18+13) : 2 = 31 : 2 = 15.5$ ; afgerond 16

2 - voor mixed foursomes geldt de Par van de heren (zie 4), als de Par voor dames en heren niet gelijk is

3 - het is beter geen foursome-wedstrijden te organiseren waaraan dames-paren, heren-paren en mixed-paren kunnen meedoen. Er is immers geen reëel vergelijkbaar resultaat te berekenen voor mixed-paren in verhouding tot dames- of heren-paren, omdat de Course Rating voor dames en heren bijna altijd verschillend is

4 - indien dames- en herenparen aan dezelfde wedstrijd meedoen, maar spelen van tees met een verschillende Par, moet eerst de EGA Playing Handicap van alle spelers worden berekend en daarna moet het verschil in Par worden opgeteld bij de EGA Playing Handicap van de spelers die spelen van de tees met de hogere Par.

**B - Foursome Stableford** (niet-Qualifying)

Het paar dat over de vastgestelde ronde(n) het hoogste aantal Stableford-punten behaalt, is winnaar.

Handicapverrekening: het aantal Handicap Slagen dat het paar (A en B) krijgt, bedraagt:

$(\text{Handicap Slagen A} + \text{Handicap Slagen B}) : 2$ .

Breuken afronden.

**Voorbeeld voor een Mixed Foursome: (niet-Qualifying)**

Course Rating voor dames is 67.7, Slope Rating 125; Course Rating voor heren is 71.1, Slope Rating 131. Par is voor beiden 73. Zij heeft Exact Handicap 15.1, wat volgens de tabel van de betreffende baan 12 Handicap Slagen oplevert. Hij heeft Exact Handicap 16.6 en dat geeft hem 17 Handicap Slagen. Het paar krijgt  $(12+17) : 2 = 14.5$  Handicap Slagen, afgerond 15 Handicap Slagen.

N.B.

Indien de Par voor dames verschilt met de Par voor heren, worden de Stableford-punten voor een Mixed Foursome-paar berekend op basis van de Par voor heren! Het aantal Handicap Slagen voor de dame moet dan wel worden aangepast aan de Par voor heren. Is de Par voor dames hoger dan de Par voor heren dan moet het verschil bij het aantal Handicap Slagen van de dame worden opgeteld. Is de Par voor dames lager dan krijgt zij minder slagen.

**C - Foursome tegen Par** (niet-Qualifying)

Het paar dat over een vastgestelde ronde of ronden het beste resultaat tegen Par bereikt, is winnaar.

Hcp-verrekening: zie Foursome Stableford.

**D - Vierbal Strokeplay (ook wel Four-ball-best-ball)** (niet-Qualifying)

In Vierbal Strokeplay spelen twee competitors als partners; ieder speelt zijn eigen bal. De laagste (netto) score van de partners op elke hole is de score voor de hole. Het team dat zo de vastgestelde ronde(n) met het minst aantal slagen voltooit, is winnaar.

Hcp-verrekening: het aantal slagen dat beide spelers krijgen is gelijk aan 90% van hun Playing Handicap; slagen toekennen volgens de stroke index.

N.B.

Indien spelers in dezelfde wedstrijd spelen, maar van tees met een verschillende Par, moet de volgende procedure worden gevolgd:

1 bepaal de EGA Playing Handicaps

2 tel vervolgens het verschil in Par op bij de EGA Playing Handicap van de spelers die spelen van de tees met de hogere Par

3 bereken tenslotte het percentage Handicap Slagen.

## NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

### **E - Vierbal Aggregate** (niet-Qualifying)

Hier spelen twee competitors als partners; ieder speelt zijn eigen bal. Het resultaat van het team wordt bepaald door de som van beide scores over de vastgestelde ronde of ronden.

Het team met de laagste totaalscore is de winnaar.

Hcp-verrekening: per ronde moet men de som van de beide PHcps aftrekken van de som van de beide bruto scores.

N.B.

Indien dames-, heren-, mixed-paren en aan dezelfde wedstrijd meedoen, maar spelen van tees met een verschillende Par, moet eerst de EGA Playing Handicap van alle spelers worden berekend en daarna moet het verschil in Par worden opgeteld bij de EGA Playing Handicap van de spelers die spelen van de tees met de hogere Par.

### **F - Chapman-foursome** (non-qualifying)

Een chapman-foursome wordt met tweetallen gespeeld.

Beide spelers A en B van een koppel slaan een bal af (A slaat bal a; B slaat bal b). Vervolgens slaan de spelers elkaars bal (d.w.z. A slaat bal b en B slaat bal a). Hierna kiest men de bal waarmee men verder wil spelen en raapt men de andere op. De derde slag wordt gedaan door de speler die met de gekozen bal heeft afgeslagen. Daarna wordt op die hole de bal om de beurt geslagen; strafslagen hebben hierop geen invloed.

Het aantal slagen dat men als tweetal krijgt, is gelijk aan:

$1/2 \times$  de laagste handicap +  $1/4 \times$  de hoogste handicap.

Deze formule is echter enigszins arbitrair.

## NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

### IV - OVERIGE WEDSTRIJDVORMEN VOOR INDIVIDUELE SPELERS (niet-Qualifying)

Hier volgt een aantal van de meest gespeelde gezelligheidswedstrijden. De mogelijkheden voor dit soort wedstrijden zijn onuitputtelijk. Dit is geen volledig overzicht.

- A - Negen holes Eclectic
- B - Achttien holes Eclectic
- C - Reverse Eclectic
- D - Non-alibi-wedstrijd
- E - International Stableford
- F - Gamble-game
- G - Joker-Stableford
- H - Ringerscore
- I - Tegen Par met bisque
- J - Vossenjacht
- K - Vlaggenwedstrijd
- L - Touwwedstrijd
- M - Cross Country
- N - Stokkenwedstrijd

#### A - Negen holes Eclectic

De competitor moet na de vastgestelde ronde van achttien holes een selectie maken van negen holes, volgens een door de Wedstrijdcommissie vastgesteld schema. De competitor met de laagste netto score over de negen gekozen holes is winnaar.

Men kan de wedstrijd op verschillende manieren spelen:

1 - Op een achttien holes-baan over achttien holes.

- De speler kiest na afloop van de ronde:
- De twee beste scores gemaakt op een Par-3-hole
- De twee beste scores gemaakt op een Par-5-hole
- De vijf beste scores gemaakt op een Par-4-hole.

2 - Op een negen holes-baan over achttien holes. Dikwijls zal een negen holes-baan op elke hole twee verschillende afslagplaatsen hebben; één voor de eerste negen en één voor de tweede negen holes. Er van uitgaande dat de Par van elke hole op de eerste negen dezelfde is als de Par van dezelfde hole op de tweede negen holes, kan men de wedstrijd op twee manieren spelen:

- men speelt de holes van de eerste negen en van de tweede negen van dezelfde afslagplaatsen
- men speelt de holes van de eerste negen en van de tweede negen van verschillende afslag plaatsen.

Na afloop van de achttien holes kiest de speler de beste van de twee scores, gemaakt op de eerste en de tiende hole, op de tweede en de elfde, et cetera.

Handicapverrekening: van de totaalscore over de negen gekozen holes 1/3 van de Playing Handicap aftrekken; bij keuze holes 1 en 10, holes 2 en 11 et cetera: 2/5 van de Playing Handicap aftrekken. Breuken niet afronden.

N.B.

Indien dames en heren aan dezelfde wedstrijd meedoen, maar spelen van tees met een verschillende Par, moet eerst de EGA Playing Handicap van alle spelers worden berekend en daarna moet het verschil in Par worden opgeteld bij de EGA Playing Handicap van de spelers die spelen van de tees met de hogere Par.

#### B - Achttien holes Eclectic

De competitor moet na twee vastgestelde ronden van achttien holes de beste score kiezen van de twee scores gemaakt op de eerste, de tweede hole, et cetera.

De competitor met de laagste (netto) score over de achttien geselecteerde holes, is de winnaar.

Hcp-verrekening: van de totaalscore over de achttien gekozen holes 3/4 van de PHcp aftrekken. Breuken niet afronden.

N.B.

Indien dames en heren aan dezelfde wedstrijd meedoen, zie bij negen holes eclectic.

#### C - Reverse Eclectic

Een reverse eclectic is een eclectic waarbij de slechtste helft van de bruto-scores op resp. de PAR-3's, de PAR-4's en de PAR-5's telt. Omdat het hier de slechtste scores betreft, moet iedere hole uitgespeeld worden en is het in feite een gewone strokeplay-wedstrijd en dus in principe een QW.

Ook hier dient op elke hole de Par voor iedere teekleur gelijk te zijn.

De handicap-aftrek bedraagt 0.6 x de adjusted playing handicap.

## NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

*Bij een reverse eclectic op een 9 holes baan wordt van ieder tweetal identieke holes (1 en 10; 2 en 11;...; 9 en 18) de slechtste bruto-score bepaald. Het bruto-eindresultaat wordt bepaald door deze 9 slechtste scores bij elkaar op te tellen. De handicap-af trek bedraagt 0.5 x de handicap.*

### **D - Non-alibi-wedstrijd**

Een non-alibi-wedstrijd wordt meestal gespeeld als een gewone strokeplay-wedstrijd.

De speler krijgt echter het recht om een aantal slagen over te doen met een maximum van bv. 1/3 van de handicap. De helft van dit aantal slagen wordt verrekend met de handicap-af trek; die zou dan 5/6 van de volle adjusted playing handicap bedragen (1 - 1/2 x 1/3).

Variaties zijn mogelijk door alleen afslagen of puts te laten overdoen.

Omdat er niet volgens de Rules wordt gespeeld, is het geen QW.

### **E - International Stableford**

Deze wedstrijdvorm is, afgezien van de puntentelling, gelijk aan Stableford.

De afwijkende telling is als volgt:

-3 punten voor een netto-score van 2 of meer slagen boven PAR,

-1 voor een bogey, 0 voor een PAR, 2 voor een birdie,

5 voor een eagle en 10 punten voor een albatros of beter.

Mits met een volle handicap-verrekening wordt gespeeld, is dit een QW, indien de resultaten naar de gewone Stablefordtelling worden omgerekend.

### **F - Gamble-game**

Alvorens op een hole af te slaan, geeft de speler de netto-score op, welke hij op die hole denkt te halen (het aantal te ontvangen slagen per hole is gelijk aan dat bij Stableford). De op te geven netto-score op een hole mag niet hoger zijn dan de 'PAR' + 1.

Vergeet de speler, voor hij afslaat, zijn gok aan de marker door te geven dan wordt uitgegaan van een netto-score gelijk aan de 'PAR' van die hole.

De marker noteert deze gegokte netto-score in de eerste lege kolom en de gemaakte bruto-score wordt genoteerd in de tweede lege kolom.

De puntenwaardering per hole is dan als volgt:

Heeft men netto meer slagen nodig dan vooraf is gegokt: -2 punten;

Heeft men evenveel of minder slagen nodig dan vooraf is gegokt, dan ontvangt men, op basis van de gegokte netto-score, als volgt punten:

	gegokte netto-score	
1 boven PAR'	1	punt
PAR'	3	punten
1 onder PAR'	6	punten
2 onder PAR'	10	punten
3 onder PAR'	15	punten

Bovendien ontvangt men voor iedere slag onder de gegokte netto-score 1 punt extra.

Het is geen QW.

### **G - Joker-Stableford**

Dit is een Stableford-wedstrijd waarbij men het aantal te ontvangen punten op een hole kan verdubbelen door vooraf een 'joker' op deze hole in te zetten.

Het totaal aantal te ontvangen jokers is gelijk aan 1/3 van de playing handicap.

Het aantal te ontvangen slagen is gelijk aan 1/2 van de playing handicap.

Het is geen QW.

### **H - Ringerscore**

De competitor moet van een aantal vastgestelde ronden van achttien holes de beste score kiezen van alle scores gemaakt op de eerste hole, op de tweede hole, et cetera.

De competitor met de laagste (netto)score over de achttien gekozen holes is winnaar.

De Wedstrijdcommissie bepaalt de periode waarin de ronden moeten worden gespeeld. Deze periode kan variëren van enkele dagen of maanden tot een heel kalenderjaar. Binnen die vastgestelde periode mag de speler zoveel ronden spelen als hij wil. De Wedstrijdcommissie kan voor iedere Ringer-kaart inschrijfgeld vragen.

Hcp-verrekening: van de totaalscore over de achttien gekozen holes 1/6 van de PHcp aftrekken. Breuken niet afronden. Hcp-verrekening vindt soms niet plaats, indien de periode zeer lang is.

N.B.

1 - Nadat de speler eenmaal een scorekaart heeft ingeleverd, hoeft hij op volgende kaarten uitsluitend de scores van de verbeterde holes in te vullen.



# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

2 - Voor dames en heren dient de commissie een aparte Ringerscore te organiseren.

## I - Tegen Par met bisque

Deze wedstrijdvorm lijkt sterk op een individuele wedstrijd tegen Par. Het enige verschil is, dat de speler zelf mag kiezen op welke hole(s) hij zijn Hcp-slag(en) wil gebruiken. Hij hoeft zich dus niet te houden aan de stroke index. Indien het zo uitkomt mag hij ook twee of zelfs drie slagen op één hole opnemen. Hij mag echter nooit méér slagen gebruiken dan waar hij op grond van zijn Hcp rechttop heeft.

Na het beëindigen van elke hole, doch vóór het afslaan op de volgende hole, moet de speler bepalen of hij op de zojuist gespeelde hole gebruik wil maken van een of méér Hcp-slagen.

Hcp-verrekening: tot en met negen Handicap Slagen: volledig aantal Handicap Slagen; daarboven:

$9 + (\text{Handicap Slagen} - 9) : 2$ .

## J - Vossenjacht

Een Vossenjacht is een vorm van strokeplay waarin men op elke hole speelt tegen de score van een zogenoemde vos. De telling vindt plaats als in matchplay.

Een door de Wedstrijdcommissie aangewezen of uitgenodigde speler fungeert als vos. Hij speelt voorop in de wedstrijd. Na afloop van elke hole noteert hij zijn netto score niet alleen op zijn scorekaart, maar ook op een briefje. Dit briefje bevestigt hij aan de vlaggestok, of hij legt het op de volgende afslagplaats neer.

De andere spelers vergelijken hun netto score na elke hole met de netto score van de vos.

Zij kunnen dus direct bepalen of zij de hole hebben gewonnen (+), verloren (-) of gehalveerd (0).

De telling geschiedt in de volgende termen: zoveel holes up, holes down of all square.

De vos kan zelf ook een prijs winnen. Indien niemand up is tegen zijn score, heeft hij gewonnen.

Hcp-verrekening: zowel de vos als de overige deelnemers krijgen een aantal slagen dat gelijk is aan hun PHcp.

N.B.

Indien dames en heren aan dezelfde wedstrijd meedoen, maar zij spelen van tees met een verschillende Par, moet eerst de EGA Playing Handicap van alle spelers worden berekend en daarna moet het verschil in Par worden opgeteld bij de EGA Playing Handicap van de spelers die spelen van de tees met een hogere Par.

## K - Vlaggenwedstrijd

Iedere competitor mag een aantal slagen doen gelijk aan Par + Playing Handicap. Hij moet zijn vlag neerzetten op de plaats waar de bal met de laatste slag terecht is gekomen. De speler wiens vlag het verste staat (het dichtst bij de hole van de achttiende green), is winnaar van de wedstrijd. Heeft de speler nog slagen over nadat hij heeft uitgeholed op de achttiende green, dan moet hij op de negentiende hole verder spelen, eventueel zelfs op de twintigste hole et cetera.

Mocht de bal met de laatste slag Out of Bounds liggen, dan moet men de vlag neerzetten op de plaats van waar men de laatste slag deed.

Als de bal met de laatste slag in een waterhindernis terecht is gekomen en het onmogelijk is de vlag te plaatsen waar de bal ligt, dan moet de vlag worden neergezet op de plaats waar de bal het laatst de grens van de waterhindernis kruiste.

## L - Touwwedstrijd

Deze wedstrijd kan men uitsluitend met Hcp-verrekening spelen. In plaats van het normale aantal Hcp-slagen dat de speler op basis van zijn Hcp zou hebben gekregen, krijgt hij nu een stuk touw met een lengte in meters gelijk aan het aantal Hcp-slagen.

De speler mag overal op de baan de bal opnemen en verplaatsen, maar moet elke keer dat hij dat doet een stuk van het touw afknippen gelijk aan de afstand waarover de bal wordt verplaatst. In de praktijk komt het er op neer dat het touw voornamelijk op de greens wordt gebruikt om uit te hollen, maar men mag het bijvoorbeeld ook gebruiken om een onspeelbare bal te verplaatsen naar een speelbare positie, of een bal die in een bunker ligt er buiten te leggen.

Zodra het gehele touw is gebruikt, mag de speler de bal uitsluitend nog slaan en niet meer verplaatsen. De speler met de laagste score is winnaar.

Een Stablefordwedstrijd, of een wedstrijd tegen Par, kan men uiteraard ook met touw spelen. Meestal wordt deze wedstrijd echter als Vlaggenwedstrijd gespeeld. Iedere speler mag zoveel slagen doen als de Course Rating van de baan. Hij moet met behulp het touw zoveel mogelijk holes proberen te spelen (zie ook: Vlaggenwedstrijd).

Handicapverrekening: aantal meters touw = Playing Handicap.

N.B.

Indien dames en heren aan dezelfde wedstrijd meedoen, maar zij spelen van tees met een verschillende Par, moet eerst de EGA Playing Handicap van alle spelers worden berekend en daarna moet het verschil in Par worden opgeteld bij de EGA Playing Handicap van de spelers die spelen van de tees met de hogere Par.

## NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

### **M - Cross Country**

Een Cross Country is een strokeplay-wedstrijd, die men niet over de normale achttien holes speelt, maar over een uitgezet parcours, kris-kras over de baan.

Zo kan men bijvoorbeeld een hole spelen van de afslag van de eerste hole naar de green van de zesde hole.

Het is beslist niet nodig om uitsluitend van bestaande tees naar bestaande greens te spelen.

Een inventieve commissie laat kleine greens maaien op fairways of op grote tees en plaatst de afslag plaatsen overal in de baan.

Vermijd elkaar kruisende holes of andere gevaarlijke situaties!

De commissie moet zorgen voor een duidelijke beschrijving van het parcours en een aangepaste scorekaart. Het spreekt vanzelf dat de baan dicht is voor niet-deelnemers.

De speler die over de ronde de laagste (netto) score maakt, is de winnaar.

Hcp-verrekening: Bruto score - (PHcp x aantal holes gedeeld door achttien) = Netto Score.

Voorbeeld: Bruto score = 63, PHcp = 15, aantal uitgezette holes = 12. Netto score is:

63 minus (15 x 12 : 18) = 63 minus 2/3 x 15 = 63 minus 10: 53.

### **N - Stokkenwedstrijd**

Een Stokkenwedstrijd geeft extra slagen voor minder stokken in de tas.

Heeft men slechts één stok in de tas dan kan men 6 slagen extra bijtellen bij de playing handicap.

Twee stokken – 5 slagen bijtellen.

Drie stokken – 4 slagen extra

Vier stokken – 3 slagen extra

Vijf stokken – 2 slagen extra

Zes stokken – 1 slagen extra

Zeven of meer geen slagen extra.

## NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

### V - OVERIGE WEDSTRIJDVORMEN VOOR TWEE OF MEER SPELERS (niet-Qualifying)

Hier volgt slechts een aantal van de meest gespeelde gezelligheidswedstrijden. De mogelijkheden voor dit soort wedstrijden zijn onuitputtelijk. Dit is geen volledig overzicht.

Aanbeveling: organiseer geen wedstrijden voor paren, waaraan zowel dames- als heren-paren mee kunnen doen. Maak er dan liever een wedstrijd van voor Mixed-paren.

**A - Mixed Foursome Vlaggenwedstrijd**

**B - Mixed Foursome Touwwedstrijd**

**C - Mixed Foursome Cross Country**

**D - Greensome**

**E - Stableford en tegen Par**

**F - Chapman Greensome (Australian Greensome)**

**G - Carrousel**

**H - Superbal (Mexican of Texas Scramble)**

**I - TEXEL Scramble**

**J - Yellow ball**

#### **A - Mixed Foursome Vlaggenwedstrijd**

Zie Vlaggenwedstrijd voor individuele spelers.

Handicapverrekening: het aantal slagen dat het paar mag doen is:  $Par + \{(Playing\ Handicap\ speler\ A + Playing\ Handicap\ speler\ B) : 2\}$ .

Breuken afronden.

#### **B - Mixed Foursome Touwwedstrijd**

Zie Touwwedstrijd voor individuele spelers.

Hcp-verrekening: het aantal meters touw dat het paar krijgt:  $\{(PHcp\ speler\ A + PHcp\ speler\ B) : 2\}$ . Breuken niet afronden.

#### **C - Mixed Foursome Cross Country**

Zie: Cross Country voor individuele spelers.

Hcp-verrekening:  $Bruto\ score - \{1/2 \times (PHcp\ speler\ A + PHcp\ speler\ B)\} \times \{aantal\ holes: 18\} = netto\ score$ . Breuken afronden.

#### **D - Greensome**

Dit is een vorm waarbij twee competitors (A en B) als partners spelen. Beiden slaan op elke hole af en bepalen vervolgens met welke bal zij de hole uitspelen. De speler wiens bar niet is gekozen, slaat de tweede slag en vervolgens slaan de spelers om beurten.

Handicapverrekening: de Playing Handicap van het paar is:  $1/2 \times de\ laagste\ Handicap + 1/3 \times de\ hoogste\ Handicap$ . Afronden naar boven.

Bruto score - Playing Handicap = Netto score.

N.B.

Deze wedstrijdvorm leent zich uitstekend voor Vlaggenwedstrijden (zie: Vlaggenwedstrijd).

#### **E - Stableford en tegen Par**

Voor iedere speler eerst het aantal Handicap Slagen uitrekenen dat hij in een individuele wedstrijd zou hebben gekregen.

Het aantal Handicap Slagen dat het paar krijgt, bedraagt:  $0.6 \times \text{het laagste aantal Handicap Slagen} + 0.4 \times \text{het hoogste aantal Handicap Slagen}$ . Breuken afronden.

#### **F - Chapman Greensome (Australian Greensome)**

Twee competitors (A en B) spelen als partner. Beide spelers slaan op elke hole af en doen daarna ieder een slag met de bal van de partner. Vervolgens bepalen zij met welke bal zij de hole uitspelen. De speler wiens oorspronkelijke bal is gekozen, slaat de derde slag en vervolgens om beurten.

Hcp-verrekening: zie Greensome.

#### **G - Carrousel**

Deze wedstrijd vond in 1981 tijdens de golfweek van de Haagsche G&CC voor het eerst plaats onder de naam Cocktail Foursomes. Een aantal jaren later werd hij omgedoopt in Carrousel en op veel andere clubs in Nederland geïntroduceerd.

De wedstrijd is geschikt om een zeer groot aantal deelnemers op één dag te laten spelen.

Het is een foursome-wedstrijd waarbij zes spelers (A t/m F) een team vormen (drie- foursome-paren). De samenstelling van de teams kan op twee manieren gebeuren:

# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

## 1 Inschrijving per paar.

De spelers schrijven in als foursome-paar. De Wedstrijdcommissie deelt alle paren in naar Hcp in drie groepen (1/3 laagste, 1/3 middelste, 1/3 hoogste Hcps). Vervolgens worden de teams samengesteld door loting: uit iedere groep één paar.

Wedstrijdschema:

Na elke drie holes wisselt men van partner en vormt een foursome-paar met telkens een ander teamlid. De eerste drie en de laatste drie holes speelt men met de partner waarmee men heeft ingeschreven.

Het wisselen vindt plaats volgens onderstaand schema:

op hole 1 t/m 3	spelen samen:	A + B, C + D, E + F
op hole 4 t/m 6	spelen samen:	A + C, B + E, D + F
op hole 7 t/m 9	spelen samen:	A + D, B + F, C + E
op hole 10 t/m 12	spelen samen:	A + E, B + D, C + F
op hole 13 t/m 15	spelen samen:	A + F, B + C, D + E
op hole 16 t/m 18	spelen samen:	A + B, C + D, E + F

De speler wiens letter in het schema is **vetgedrukt** slaat als eerste af in de betreffende combinatie.

## 2 Inschrijving per team

Zes spelers schrijven zich in als team. De Wedstrijdcommissie stelt de eisen vast waaraan een team moet voldoen (zoals maximale/minimale gezamenlijke Hcp, familieleden, beroepsgenoten).

Ook nu kan men na iedere drie holes wisselen van partner volgens het hierboven beschreven schema. Men kan echter ook een keer minder van partner wisselen volgens onderstaand schema:

op hole 1 t/m 4	spelen samen:	A + B, C + D, E + F
op hole 5 t/m 7	spelen samen:	A + C, B + E, D + F
op hole 8 t/m 11	spelen samen:	A + D, B + F, C + E
op hole 12 t/m 14	spelen samen:	A + E, B + D, C + F
op hole 15 t/m 18	spelen samen:	A + F, B + C, D + E

De speler wiens letter in het schema is **vetgedrukt** slaat als eerste af in de betreffende combinatie.

De enig mogelijke spelvorm is strokeplay.

Per hole tellen de twee beste bruto scores. Om het tempo in de baan te verhogen kan men ook alleen de beste bruto score laten tellen. Hcp-verrekening vindt plaats aan het einde van de ronde. Het team met de laagste netto score is de winnaar.

Hcp-verrekening: indien de twee beste scores per hole tellen, van de totaalscore over achttien holes 2/6 aftrekken van de gezamenlijke PHcps van de zes spelers.

Indien alleen de beste score per hole telt, van de totaalscore over achttien holes 1/6 aftrekken van de gezamenlijke PHcps van de zes spelers.

## H - Superbal (Mexican of Texas Scramble)

Een wedstrijd waarbij drie, vier of vijf spelers een team vormen. Allen slaan af. Vervolgens slaan alle spelers hun tweede slag vanaf de plaats waar de beste bal ligt. De derde slag wordt door alle spelers gedaan vanaf de plaats waar de beste tweede slag terecht is gekomen en zo voort totdat de 'hole is uitgespeeld.

Een variant hierop is dat de speler, wiens balpositie is gekozen, de volgende slag niet mag doen.

Het team met de laagste netto score over achttien holes is winnaar.

Hcp-verrekening: bruto score minus ((som van alle PHcps : aantal spelers) x 1/2) = netto score.

## I - TEXEL Scramble

Een wedstrijd waarbij twee of drie spelers een team vormen. Allen slaan af. Vervolgens slaan alle spelers hun tweede slag vanaf de plaats waar de beste bal ligt. De derde slag wordt door alle spelers gedaan vanaf de plaats waar de beste tweede slag terecht is gekomen. Vervolgens wordt er om en om gespeeld.

Het team met de laagste netto score over achttien holes is winnaar.

Hcp-verrekening: bruto score minus (som van alle PHcps : aantal spelers) = netto score.

## NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

### **J - Yellow ball**

Een wedstrijd waar 3-4 personen in een team spelen. Per hole speelt één persoon de "yellow ball". De bal hoeft niet geel te zijn, hij moet wel gemerkt zijn en als zodanig herkenbaar zijn.

De yellow ball wordt per hole door telkens een ander persoon gespeeld. Dus speler A speelt deze bal op hole 1, speler B speelt deze op hole 2 etc. totdat alle leden van het team geweest zijn en dan speelt A de bal wederom.

In deze spelvorm wordt per hole de score van de yellow ball en de laagste van de andere teamleden bij elkaar opgeteld.

Er zijn variaties mogelijk door bv. de speler van de yellow ball uit de wedstrijd te zetten als hij de yellow ball verliest of als de yellow ball verloren gaat het gehele team te disqualificeren.....beetje onaardig dat wel!

Men kan ook de twee laagste score buiten de yellow ball optellen en dan een bonus geven aan het team met de laagste score van alleen de yellow ball.

## MATCHPLAY

### VI - ALGEMEEN

- Winnaar van een hole

Matchplay wordt gespeeld per hole. Die kant wint, die de hole uitspeelt met het minst aantal slagen, tenzij de Regels anders bepalen. In een Hcp-wedstrijd wint de kant met de laagste netto score.

- Gehalveerde hole

Kanten halveren een hole indien elke kant de hole uitspeelt met dezelfde netto score.

- Telling

De telling geschiedt in de volgende termen: zoveel holes vóór (holes up), of gelijk (all square) en zoveel holes te spelen. Een kant is dormie wanneer deze evenveel holes up staat als er nog te spelen zijn.

- Winnaar van een partij

Een kant wint een partij als hij leidt met een aantal holes, groter dan het aantal nog te spelen holes.

- Beslissing bij gelijk resultaat

Indien een matchplaywedstrijd na de vastgestelde ronde(n) eindigt in een gelijke stand, en het wedstrijdreglement vereist een directe beslissing, dan moet de wedstrijd worden beslist door een sudden death play off, te beginnen op de eerste hole (negentiende hole). De kant die het eerst een hole wint is winnaar. In een Handicapwedstrijd worden op de extra holes opnieuw Handicap Slagen verrekend volgens de stroke index.

Hcp-verrekening: het aantal te ontvangen Hcp-slagen gelijk is aan het volledige verschil tussen de PHcp.

Voor Foursomes geldt dus:  $1/2 \times$  het verschil tussen de opgetelde PHcps van elke kant.

Het organiseren van individuele Matchplaywedstrijden, waaraan zowel dames als heren kunnen meedoen, wordt ten sterkste afgeraden. Zij spelen immers van verschillende tees en bovendien op een baan, waar de Course Rating voor dames en heren verschillend is. Een reële krachtmeting is dan formeel onmogelijk. Het kan zelfs zijn dat dames een andere stroke index hebben dan heren.

De NGF beveelt aan geen matchplay-wedstrijden te organiseren waar de verschillen in Hcps te groot zijn. Hoewel het mogelijk is om dubbele slagen op een hole te geven, zou men dit in principe moeten trachten te vermijden.

Als een matchplay-toernooi over meerdere aanéengesloten dagen plaatsvindt, speelt de speler van de PHcp die hij op de eerste dag van het toernooi heeft.

Vindt het toernooi niet op aanéengesloten dagen plaats, dan speelt hij iedere ronde van de PHcp, die heeft hij op de dag van die ronde.

# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

## VII - OFFICIELE MATCHPLAY-WEDSTRIJDEN

### A - Single

### B - Driebal (Three-ball)

### C - Best Ball

### D - Four-ball

### E - Foursome

### F - Round Robin

#### A - Single

Dit is de meest elementaire wedstrijdvorm van het golfspel, waarbij twee spelers tegen elkaar spelen.

Handicapverrekening: de speler met de hoogste Playing Handicap krijgt van zijn tegenstander een aantal Handicap Slagen dat gelijk is aan het verschil tussen de beide Playing Handicaps.

Nota bene:

Indien dames en heren aan dezelfde wedstrijd meedoen, maar zij spelen van tees met een verschillende Par, moet eerst de EGA Playing Handicap van alle spelers worden berekend en daarna moet het verschil in Par worden opgeteld bij de EGA Playing Handicap van spelers die spelen van tees met de hogere Par.

#### B - Driebal (Three-ball)

Dit is een matchplay-wedstrijd waarin drie spelers tegen elkaar spelen; elke speler speelt zijn eigen bal.

Elke speler speelt twee afzonderlijke partijen (singles): A tegen B, A tegen C en B tegen C.

Hcp-verrekening: zie Single.

#### C - Best Ball

Dit is een matchplay-wedstrijd waarin één speler speelt tegen de beste bal (score) van twee of drie andere spelers. In het algemeen speelt de speler met de laagste PHcp tegen de andere spelers.

Hcp-verrekening: zonder Hcp-verrekening.

#### D - Four-ball

Een Matchplaywedstrijd waarin twee spelers (A en B) als partners spelen tegen twee andere spelers (C en D). Elke speler speelt met zijn eigen bal.

De beste score per hole van A en B speelt tegen de beste score van C en D.

Handicapverrekening: de speler met de laagste Playing Handicap krijgt geen Handicap Slagen. Het aantal Handicap Slagen van ieder van de drie andere spelers bedraagt:

90 % van (Playing Handicap - Playing Handicap van de speler met de laagste Handicap).

De Handicap Slagen worden gegeven volgens de stroke index.

#### E - Foursome

Dit is een Matchplaywedstrijd waarin twee spelers als partners spelen tegen twee andere spelers. Zij spelen met één bal en slaan om beurten (Golf Regel 29-1). De spelers mogen zelf bepalen wie van beiden afslaat op alle oneven holes en wie op de even holes.

Handicapverrekening: het paar met de hoogste gezamenlijke Handicap (stel: A en B) krijgt van het andere paar een aantal Handicap Slagen dat gelijk is aan: {(Playing Handicap speler A + Playing Handicap speler B) minus (Playing Handicap speler C + Playing Handicap speler D)}: 2. Breuken afronden.

#### F - Round Robin

Een matchplaytoernooi voor negen spelers waarin elke speler tegen alle andere deelnemers speelt. De wedstrijd bestaat uit vier ronden over achttien holes op twee opeenvolgende dagen, in Drieballen. Iedere speler krijgt bij loting een nummer toegewezen.

Het speelschema ziet er als volgt uit:

Dag 1	Eerste ronde	1-2-3	4-5-6	7-8-9
	Tweede ronde	1-5-9	2-6-7	3-4-8
Dag 2	Derde ronde	1-6-8	1-6-8	3-5-7
	Vierde ronde	1-4-7	1-4-7	3-6-9

Voor een gewonnen partij krijgt een speler twee punten, voor een gehalveerde partij één punt en voor een verloren partij nul punten. Indien twee spelers na vier ronden een gelijk aantal partijpunten hebben, beslist de onderlinge wedstrijd. Is die partij all square geëindigd, dan telt van iedere speler van alle gewonnen partijen het totaal van alle holes up plus het totaal van alle holes te gaan.

Voorbeeld: A wint vijf partijen met 2/1, 5/3, 1 up, 3/2, 2 up. Hij verliest twee partijen, en speelt all square met B. In totaal heeft hij dus elf partijpunten.

## *NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden*

B wint ook vijf partijen: 2/1, 4/3, 2/1, 3/2, 2/1. Hij verliest ook twee partijen en speelt all square met A. In totaal heeft hij dus ook elf partijpunten.

A is in de gewonnen partijen dertien holes up en zes holes te gaan, in totaal negentien punten.

B is dertien holes up en acht holes te gaan, in totaal 21 punten. Speler B is dan winnaar van de Round Robin.

Is het aantal punten nog steeds gelijk, dan moet de wedstrijd worden beslist door een sudden death play off.

Een Round Robin-toernooi kan ook worden gespeeld met Foursomes of Vierballen.

Hcpverrekening: zie Single.



# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

## VIII - OVERIGE MATCHPLAY-WEDSTRIJDEN

### A - Greensome

### B - High Ball - Low Ball (Best Ball - Worst Ball)

### C - Amerikaantje

#### A - Greensome

Een wedstrijd waarbij twee competitors (A en B) als partners spelen tegen twee andere competitors (C en D). Beide spelers van een kant slaan op elke hole af en bepalen vervolgens met welke bal zij de hole uitspelen. De speler wiens bal niet is gekozen, slaat de tweede slag en vervolgens slaan de spelers om beurten.

Hcp-verrekening: de PHcp van een paar is  $0.6 \times$  de laagste Hcp +  $0.4 \times$  de hoogste Hcp.

Het paar (stel: A en B) met de hoogste PHcp krijgt Hcp-slagen. Het aantal is: PHcp paar A en B minus PHcp paar C en D.

Gemakshalve past men ook dikwijls de Hcp-verrekening van Foursomes toe.

#### B - High Ball - Low Ball (Best Ball - Worst Ball)

Dit is een matchplay-wedstrijd waarin twee competitors (A en B) als partners spelen tegen twee andere competitors (C en D). Iedere speler speelt zijn eigen bal. Per hole speelt de beste bal (score) van A en B tegen de beste van C en D, en de slechtste bal (score) van A en B tegen de slechtste van C en D.

Een kant kan dus een hole halveren (0 en 0, of: + 1 en -1), of winnen (0 en + 1, of 2 up).

Hcp-verrekening: de speler met de laagste PHcp krijgt geen Hcp-slagen. Het aantal Hcp-slagen van ieder van de drie andere spelers bedraagt: PHcp minus PHcp van de speler met de laagste Hcp.

#### C - Amerikaantje

Dit is een soort matchplay-wedstrijd waarin drie spelers per hole zes punten verdelen:

- de speler die de laagste netto score maakt op een hole krijgt vier punten, de tweede krijgt twee punten en de derde nul punten
- als twee spelers de winnende netto score maken, dan krijgen beiden drie punten en de derde nul punten
- maken de drie spelers dezelfde netto score, dan krijgt ieder twee punten
- wint één speler de hole en hebben de anderen een gelijke hogere score, dan krijgt de winnaar vier punten en de beide anderen één punt.

Hcp-verrekening: de speler met de laagste PHcp krijgt geen Hcp-slagen. Het aantal Hcp-slagen van ieder van de twee andere spelers bedraagt:

PHcp minus PHcp van de speler met de laagste Hcp.

# NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

## IX - MATCHPLAY KNOCK OUT-TOERNOOIEN

- Algemeen

De speler die in het wedstrijdschema boven zijn tegenstander staat, heeft de eer op de eerste tee.

Indien een partij na de vastgestelde ronde(n) eindigt in een gelijke stand, moet de wedstrijd worden beslist door een sudden death playoff. In een Hcp-wedstrijd worden op de extra holes opnieuw Hcp-slagen verrekend volgens de stroke index.

Bij clubwedstrijden is het een goede gewoonte dat de verliezer van de partij de naam van de winnaar invult op het wedstrijdschema.

- Aantal deelnemers en wedstrijdschema's

Het aantal deelnemers aan knock out-wedstrijden hoeft men niet te beperken. Om praktische redenen (zoals aantal beschikbare speeldagen, wedstrijden zonder Hcp-verrekening en te grote verschillen in Hcp) zal men het aantal deelnemers echter meestal wél beperken. Het toernooi wordt gespeeld volgens vaste schema's die zijn gebaseerd zijn op een macht van het getal twee, afhankelijk van het aantal ronden en/of deelnemers:

- voor 16 deelnemers zijn vier ronden nodig
- voor 32 deelnemers zijn vijf ronden nodig
- voor 64 deelnemers zijn zes ronden nodig
- voor 128 deelnemers zijn zeven ronden nodig.

Het aantal speeldagen hangt af van het aantal ronden per dag, en van de vraag of de finale over achttien of over 36 holes gaat, zoals bij grote kampioenschappen.

Als het aantal deelnemers geen macht van twee vormt, wordt het toernooi gespeeld volgens het schema gebaseerd op de volgende (hogere) macht van 2.

In dat geval krijgt een aantal spelers een bye. Men spreekt van een bye als een speler vrij loot en zonder te spelen naar de volgende ronde gaat, bij gebrek aan een tegenstander.

Indien men het aantal deelnemers wil beperken, gelden de volgende getallen als limiet: 16, 32, 64 of 128.

Indien méér deelnemers inschrijven dan de vastgestelde limiet (bijvoorbeeld 32), dan zijn er twee methoden om tot het gewenste aantal deelnemers te komen:

- een voorafgaande kwalificatie-wedstrijd.
- door toelating van de 32 spelers met de laagste Exact Hcp.

- Loten en Plaatsen

Loting of plaatsing bepaalt de plaats die een speler in het wedstrijdschema krijgt. De Wedstrijdcommissie kan in de volgende gevallen besluiten tot plaatsen van spelers:

1 Als gebaar van hoffelijkheid jegens de (halve) finalisten van het vorige jaar, te plaatsen op de eerste twee (vier) plaatsen van het wedstrijdschema

2 Indien men niet wil dat de vier (of acht) beste spelers reeds in de eerste en tweede ronde tegen elkaar zouden moeten spelen. Zij worden geplaatst op de plaatsen één t/m vier (acht) van het wedstrijdschema. Dit zal vooral gebeuren bij (club)kampioenschappen zonder verrekening van Hcps

Het plaatsen van alle deelnemers op grond van hun Exact Hcp (theoretische speelsterkte) wordt afgeraden

3 Na een kwalificatiewedstrijd is er naar aanleiding van de uitslag een nauwkeurige volgorde ontstaan. De spelers worden vervolgens op het overeenkomende nummer van het wedstrijdschema geplaatst.

Indien weinig of geen spelers worden geplaatst, krijgen de (overige) spelers door loting hun plaats op het wedstrijdschema toegewezen.

De eerste getrokken speler komt op plaats één, de tweede op plaats twee, et cetera.

Indien er bijvoorbeeld vier spelers worden geplaatst op de plaatsen één tot en met vier, komt uiteraard de eerste getrokken speler op plaats vijf, et cetera.

Altijd eerst plaatsen, daarna de bye's invullen en tenslotte loten.

Het verdient aanbeveling bij acht deelnemers niet meer dan twee spelers te plaatsen, bij zestien deelnemers niet meer dan vier en bij 32 deelnemers niet meer dan acht spelers.

Loten en plaatsen met bye's

Men spreekt van een bye als een speler vrij looten zonder te spelen naar de volgende ronde gaat, bij gebrek aan een tegenstander. Indien het aantal deelnemers aan een knock out-wedstrijd niet precies gelijk is aan één van de getallen 8, 16, 32, 64 of 128, zullen een aantal spelers een bye krijgen.

Het aantal te geven bye's is: maximaal aantal deelnemers van het schema minus aantal ingeschreven deelnemers.

Als gebaar van hoffelijkheid is het gebruikelijk dat eerst de geplaatste spelers, in volgorde van hun plaatsingsnummer, een bye krijgen. Vervolgens worden de overige bye's gelijkmatig over het schema verdeeld. Daarna vindt verdere loting plaats.

## NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

Voorbeeld: voor een wedstrijd schrijven dertien deelnemers in. Er wordt dus een wedstrijdschema voor zestien spelers gebruikt. Het aantal bye's bedraagt: 16 minus 13 = 3.

Er worden twee spelers (A en B) geplaatst, op plaats één en twee van het schema.

Beide spelers krijgen een bye: plaats vijftien en zestien van het schema.

Vervolgens wordt de derde bye ergens in het midden van het schema gezet, bijvoorbeeld op plaats dertien. De namen van alle overige spelers (C t/m M) gaan in de hoge hoed. De eerste naam die wordt getrokken komt op plaats drie, de tweede op plaats vier et cetera.

De schema's zien er als volgt uit:

1 <sup>e</sup> ronde	2 <sup>e</sup> ronde	3 <sup>e</sup> ronde	4 <sup>e</sup> ronde
1 - A 16 - bye	1 - A	1 -	1 -
9 - M 8 - C	8 -		
5 - J 12 - H	5 -	4 -	
13 - bye 4 - D	4 - D		
3 - F 14 - E	3 -	3 -	2 -
11 - K 6 - I	6 -		
7 - L 10 - G	7 -	2 -	
15 - bye 2 - B	2 - B		

64 deeln.	32 deeln.	16 deeln.	8 deeln.	4 deeln.	2 deeln.
1 - 64	1	1	1	1	1
32 - 33	32				
17 - 48	17				
16 - 49	16				
9 - 56	9	9	8		
24 - 41	24				
25 - 40	25	8			
8 - 57	8				
5 - 60	5	5	5	4	
28 - 37	28				
21 - 44	21				
12 - 53	12	12			
13 - 52	13	13	4		
20 - 45	20				
29 - 36	29	4			
4 - 61	4				
3 - 62	3	3	3	3	
30 - 35	30				
19 - 46	19				
14 - 51	14	14			
11 - 54	11	11	6		
22 - 43	22				
27 - 38	27	6			
6 - 59	6				
7 - 58	7	7	7		
26 - 39	26				
23 - 42	23				

## NGF-Vademecum (2001) voor wedstrijden

10 - 55	10	10	2	2	
15 - 50	15	15			
18 - 47	18				
31 - 34	31				
2 - 63	2	2			