

Spelvormen 2022 - 2023

In het onderstaande overzicht van de diverse spelvormen, zoals die op Het Wedde (kunnen) worden gespeeld, wordt onderscheid gemaakt tussen:

- A. Strokeplay-wedstrijden
- B. Matchplay-wedstrijden
- C. Bijzondere wedstrijden

A. Strokeplay-wedstrijden

De Strokeplayregels van de Golfregels zijn van toepassing op twee spelvormen:

- 1. Strokeplay
- 2. Stableford

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.

Ad 1. Strokeplay: De speler, het koppel of het team die/dat de vastgestelde ronde of ronden in het minst aantal slagen doet, is winnaar.

Ad 2. Stableford: De speler, het koppel of het team die/dat over de vastgestelde ronde of ronden het hoogst aantal Stablefordpunten behaalt, is winnaar.

A1: Strokeplay

Individueel Strokeplay (Qualifying)

De speler, die over de vastgestelde ronde of ronden de laagste score maakt (het minste aantal slagen), is winnaar. Indien sprake is van handicapverrekening geldt: bruto score minus playing handicap = netto score.

In het laatste geval wordt dan gesproken van Strokeplay bruto-netto

Foursome Strokeplay (niet-Qualifying)

Foursome Strokeplay is een wedstrijd waarbij twee spelers als koppel spelen. Zij spelen met één bal en slaan om beurten. 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.

Indien sprake is van handicapverrekening geldt: $\text{bruto score minus ((playing handicap A + playing handicap b) : 2) = netto score}$. Breuken afronden naar boven.

Fourball Strokeplay (niet-Qualifying)

In Fourball Strokeplay spelen twee spelers als koppel; 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.

Indien sprake is van handicapverrekening geldt: het aantal slagen dat beide spelers krijgen is gelijk aan hun playing handicap.

Greensome Strokeplay (niet-Qualifying)

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

Ook hier geldt dat de wedstrijd met en zonder handicapverrekening kan worden gespeeld. In het eerste geval is de koppelhandicap het gemiddelde van de individuele handicaps.

A2: Stableford

Individueel Stableford (Qualifying)

De speler die over de vastgestelde ronde of ronden de meeste Stablefordpunten behaalt, is winnaar. Indien sprake is van handicapverrekening geldt: het aantal handicap slagen is in de tabel voor playing handicaps af te lezen.

Foursome Stableford (niet-Qualifying)

Het koppel dat over de vastgestelde ronde(n) het hoogste aantal Stablefordpunten behaalt, is winnaar.

Indien sprake is van handicapverrekening geldt: het aantal handicapslagen dat het paar (A en B) krijgt, bedraagt: (pHCP van A + pHCP van B) delen door 2.

Breuken afronden naar boven.

Fourball Stableford (niet-Qualifying)

Het koppel dat over de vastgestelde ronde(n) het hoogste aantal Stablefordpunten behaalt, is winnaar.

Indien sprake is van handicapverrekening geldt: het aantal handicapslagen dat het paar (A en B) krijgt, bedraagt: (pHCP van A + pHCP van B) delen door 2.

Breuken afronden naar boven.

Greensome Stableford (niet-Qualifying)

Het koppel dat over de vastgestelde ronde(n) het hoogste aantal Stablefordpunten behaalt, is winnaar.

Indien sprake is van handicapverrekening geldt: het aantal handicapslagen dat het paar (A en B) krijgt, bedraagt: (pHCP van A + pHCP van B) delen door 2.

Breuken afronden naar boven.

B. Matchplaywedstrijden

Matchplay - Algemeen

Matchplay wordt gespeeld om gewonnen holes. De speler, die de hole uitspeelt met het minst aantal slagen wint de hole. In een wedstrijd met handicapverrekening wint de speler een hole met de laagste netto score.

Enkele begrippen:

- *Gehalveerde hole*: Spelers halveren een hole, indien elke speler een hole uitspeelt met dezelfde netto score.

- *Telling*. De telling geschiedt in de volgende termen: zoveel holes voor (holes up), of gelijk (all square) en zoveel holes te spelen. Een wedstrijd is dormie wanneer een speler evenveel holes up staat als er nog te spelen zijn.

- *Winnaar van een partij*. Een speler wint een partij, als hij leidt met een aantal holes, dat 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 direct beslissing, dan moet de wedstrijd worden beslist door een sudden death play-off, te beginnen op de eerste hole (negentiende) hole.

De speler die het eerst een hole wint, is winnaar.

Single - matchplay

Bij een single-matchplay speelt de speler met de laagste handicap van het ene team tegen de speler met de laagste handicap van het andere team.

Fourball - matchplay

Een Matchplaywedstrijd waarin twee spelers (A en B) als koppel spelen tegen twee andere spelers (C en D). Elke speler speelt zijn eigen bal. De beste score per hole van A en B telt en wordt vergeleken met de beste score van C en D. De wedstrijd kan met en zonder handicapverrekening worden gespeeld. In het eerste geval is de koppelhandicap het gemiddelde van de individuele handicaps.

Foursome - matchplay

Dit is een Matchplaywedstrijd waarin twee spelers als koppel spelen tegen twee andere spelers. Zij spelen met één bal en slaan om beurten. De spelers mogen zelf bepalen wie van beiden afslaat op de oneven holes en wie op de even holes. Ook hier geldt dat de wedstrijd met en zonder handicapverrekening kan worden gespeeld. In het eerste geval is de koppelhandicap het gemiddelde van de individuele handicaps.

Greensome - matchplay

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

Ook hier geldt dat de wedstrijd met en zonder handicapverrekening kan worden gespeeld. In het eerste geval is de koppelhandicap het gemiddelde van de individuele handicaps.

Matchplay tegen Par/Bogey

De speler, het koppel of het team die/dat over de vastgestelde ronde of ronden het beste resultaat tegen Par (alle holes par 3) of Bogey (alle holes par 4) bereikt, is winnaar.

De telling voor deze spelvorm gebeurt als in Matchplay. De Par/Bogey 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).

Best Ball

Dit is een Matchplaywedstrijd waarin één speler speelt tegen de beste bal (score) van twee of drie andere spelers. In het algemeen speelt de speler met de laagste Playing Handicap tegen de andere spelers. Handicapverrekening: geen handicapverrekening.

Amerikaantje

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

- De speler die de laagste netto score maakt op een hole krijgt 4 punten, de tweede krijgt 2 punten en de derde 0 punten
- Als twee spelers de winnende netto score maken, dan krijgen beiden 3 punten en de derde 0 punten
- Maken de drie spelers dezelfde netto score, dan krijgt ieder 2 punten
- Wint een speler de hole en hebben de anderen een gelijke hogere score, dan krijgt de winnaar 4 punten en de beide anderen 1 punt.

Handicapverrekening:

- De speler met de laagste Playing Handicap krijgt geen slagen mee.
- Het aantal handicapslagen van ieder van de twee andere spelers bedraagt: de Playing Handicap minus de Playing Handicap van de speler met de laagste Handicap.

C. Bijzondere wedstrijden

Vossenjacht

Een Vossenjacht is een spelvorm, waarin men op elke hole speelt tegen de score van de vos. Een door de Wedstrijdcommissie aangewezen of uitgenodigde speler fungeert als vos. De "vos" speelt de baan, voorafgaand aan de wedstrijd. Na het spelen van elke hole noteert de "vos" de gemaakte score. De spelers vergelijken hun score na het spelen van elke hole (of na de wedstrijd) met de score van de "vos". Zij kunnen dan bepalen of zij de hole hebben gewonnen (+), verloren (-) of gehalveerd (0). De wedstrijd kan met of zonder handicapverrekening worden gespeeld. In het eerste geval krijgen zowel de "vos" als de spelers krijgen een aantal slagen dat gelijk is aan de Playing Handicap.

Cross Country

Een Cross Country is een Strokeplay-wedstrijd, die men niet over de normale achttien holes speelt, maar over een uitgezet parcours, kriskras over de baan. Zo kan men bijv. een hole spelen vanaf de green van de negende hole naar de green van de achtste hole.

Het is niet nodig om van bestaande tees naar bestaande greens te spelen. Men kan kleine greens maaien op fairways of afslagplaatsen plaatsen overal in de baan. De speler die over de ronde de laagste (Netto) score maakt, is de winnaar.

Bisque

Dit is een wedstrijd, waarbij de speler tevoren mag bepalen op welke holes hij/zij het aantal slagen dat hij/zij mee krijgt gaat inzetten. Er hoeft dus geen rekening te worden gehouden met de Stroke-indices van de holes en de speler mag op één hole net zoveel slagen opnemen als hij/zij wil. Meestal wordt aan dat aantal wel een maximum verbonden.

De keuze op welke holes de slagen worden opgenomen, dient vóór de wedstrijd te worden gemaakt. Een Bisque kan als Strokeplay- of als Matchplaywedstrijd worden gespeeld.

Short-Set

Bij een Short-set wedstrijd bepaalt de speler zelf met hoeveel stokken hij/zij speelt. Daarbij geldt als uitgangspunt dat hij/zij meer slagen mee krijgt, naarmate het aantal stokken minder is.

Bij maximaal 5 stokken + putter.

5 stokken (+putter): Playing handicap (Pl. hcp.)

4 stokken (+putter): Pl. hcp. + 2 hcp. slagen

3 stokken (+putter): Pl. hcp. + 4 hcp. slagen

2 stokken (+putter): Pl. hcp. + 6 hcp. slagen

1 stok (+ putter): Pl. hcp. + 8 hcp. slagen.

Pro-Am

Een Pro-Am is een teamwedstrijd, waarbij de teams zijn samengesteld uit een speler met een lage handicap en twee spelers, die een wat hogere handicap hebben. Een Pro heeft bijvoorbeeld een playing handicap van 12 of minder en een Amateur van 13 of hoger.

Hidden holes

Hidden holes is een Strokeplay-wedstrijd, waarbij pas na afloop van de 18 holes bekend wordt gemaakt welke 9 holes voor de score gerekend gaan worden.

Strokeplay volgens het Chicago-systeem

Strokeplay volgens het Chicago-systeem is een wedstrijd met een totaal afwijkende telling. Iedere deelnemer krijgt een aantal punten toegewezen, afhankelijk van z'n handicap.

Tijdens het spel kunnen per hole punten worden gescoord: hoe beter het resultaat, hoe meer punten. Winnaar is de speler die het hoogste aantal punten overhoudt na aftrek van de hem/haar toegewezen punten.

In het navolgende voorbeeld wordt een en ander nader uitgewerkt.

Puntentoe wijzing:

Een speler met een pl. hcp. van 1 krijgt 36 punten toebedeeld (1/36).

Een speler met een pl. hcp. van 2 krijgt 35 punten toebedeeld (2/35).
(3/34 en 4/34 enz.,)

Een speler met een pl. hcp. van 35 krijgt 2 punten toebedeeld (35/2).

Een speler met een pl. hcp. van 36 krijgt 1 punt toebedeeld (36/1).

Let wel: de som is steeds 37

Te scoren punten per hole:

Double Bogey	1 punt
Bogey	2 punten
Par	3 punten
Birdie	4 punten
Ace	5 punten

Nadere uitwerking:

Een speler met 15 handicapslagen krijgt 22 punten toegewezen.

Hij scoort 9 bogeys en 9 pars, dit is goed voor $9 \times 2 + 9 \times 3 = 45$ punten.

Daar worden de 22 toegewezen punten afgetrokken voor een eindtotaal van 23.

Het zal duidelijk zijn, dat er geen aparte handicap-verrekening plaatsvindt; dat zit namelijk al in het systeem besloten.

Mini-Rydercup

De Mini-Rydercup is een wedstrijd tussen 2 teams onder leiding van een captain. Net als bij de echte Rydercup bestaat de wedstrijd uit een mix van 3 verschillende wedstrijdvormen:

Zaterdagochtend: een **Foursome - matchplay**.

Zaterdagmiddag: een **Fourball - matchplay**.

Zondag: een aantal **Singles - matchplay**.

Per wedstrijd worden aan de koppels of de individuele spelers voor een gewonnen partij punten toegekend.

Na afloop (op zondag) worden alle punten per team opgeteld en het team met de meeste punten wint de Mini-Rydercup: de cup met de grote oren

Teamcompetitie

Teams

Er wordt gestreefd naar de deelname van 6 teams.

Elk team is opgebouwd uit 4 - 6 basisspelers; meer basisspelers per team is uiteraard ook mogelijk.

Per speeldag worden 4 spelers gekozen, die daadwerkelijk spelen..

Teamcompetitie

Wedstrijden

Elk team speelt eenmaal een wedstrijd tegen een ander team. Zijn er 6 teams, dan zijn er dus 5 wedstrijddagen die steeds om 19.00 uur beginnen.

Teamcompetitie

Spelvorm

De spelvorm is Single matchplay of Foursome/Greensome-matchplay.

Bij een **Single - matchplay** speelt de speler met de laagste handicap van het ene team tegen de laagste handicapper van het andere team etc.

Bij een **Foursome - matchplay** vormen twee spelers van een team een koppel, dat speelt tegen een soortgelijk koppel van het andere team. Ook hier geldt het principe dat de laagste handicappers tegen elkaar spelen etc.

Bij een **Greensome - matchplay** vormen twee spelers van een team ook een koppel, dat speelt tegen een koppel van het andere team. Ook hier geldt het principe dat de laagste handicappers tegen elkaar spelen etc.

Scores

Er wordt gespeeld met handicapverrekening*, waarbij het volledige verschil in (playing-) handicaps in rekening wordt gebracht. Per wedstrijd zijn er maximaal 16 punten voor een team te verdienen. Na iedere speelavond wordt er een tussenstand opgemaakt en na de 5^e wedstrijd de einduitslag.

Het team met de meeste wedstrijdpunten wint uiteindelijk de Teamcompetitie!

*Eventueel met een aangepaste berekening

Eclectic

De eclectic is de wedstrijdvorm voor de woensdagcompetitie en kent in principe de Strokeplay als wedstrijdvorm.

De woensdagcompetitie bestaat uit een aantal speeldagen over het gehele seizoen.

Uitgangspunt is dat de laagste score per hole behaald het uiteindelijke resultaat bepaald. De speler wordt dus steeds in staat gesteld zijn score per hole te verbeteren. Aan het eind van het seizoen worden de beste scores per hole bij elkaar opgeteld en daarvan wordt de halve handicap afgetrokken. Dat bepaalt de eindscore.

Mexican of Texas Scramble of Superball

Spelvorm

De spelvorm is single matchplay of foursome/greensome-matchplay

De spelers spelen in teams (van drie, vier of vijf) elk eigen hun bal.

Alle drie of vier of vijf slaan af op de afslagplaats(en) en vervolgens kiezen de teamleden de bal met de beste ligging. De overige ballen worden opgenomen en geplaatst binnen één putterlengte van deze bal, maar niet dichterbij de hole.

Alle spelers, **behalve* de speler van de gekozen bal**, slaan om beurten hun tweede bal van die positie. Vervolgens wordt wederom gekozen welke bal de beste positie heeft en weer plaats iedere speler, **behalve***, zijn bal weer binnen één putterlengte. Wordt een bal in een hindernis of rough gekozen, dan moeten de overige ballen ook van daar uit gespeeld worden. Markering kan geschieden met behulp van een tee.

Op de greens moeten de ballen gespeeld worden binnen 10 -15 cm (kaartlengte) van de gekozen bal (maar niet dichterbij de hole). Deze plaats dient gemarkeerd te worden met een marker.

Na iedere hole wordt de beste score genoteerd. Nadat de achttien holes zijn gespeeld, worden de scores opgeteld.

Het team met de laagste netto score is winnaar in Strokeplay

Het team met het hoogste aantal Stableford punten is de winnaar in Stableford.

De scorekaart dient te worden ondertekend door één speler van ieder team.

BELANGRIJK:

Uitgaande van een 18 holes wedstrijd

Van een team met 4 spelers moet van iedere speler minimaal viermaal de bal gekozen worden met de beste ligging (dit eveneens noteren op de score kaart)
In totaal mogen de spelers niet meer dan vijfmaal gekozen worden

Van een team met 5 spelers moet van iedere speler minimaal driemaal de bal gekozen worden met de beste ligging (dit eveneens noteren op de score kaart)
In totaal mogen de spelers niet meer dan viermaal gekozen worden

Handicapverrekening voor Stableford

De gezamenlijke pHCP van een team van 3 spelers is:
De som van hun afzonderlijke pHCP gedeeld door 6

De gezamenlijke pHCP van een team van 4 spelers is:
De som van hun afzonderlijke pHCP gedeeld door 8

De gezamenlijke pHCP van een team van 5 spelers is:
De som van hun afzonderlijke pHCP gedeeld door 10

Voorbeeld: Handicap verrekening bij Texas Scramble (over het algemeen een Stableford puntentelling)

Bij een team van 4 spelers:

De handicaps van de spelers in een team worden opgeteld en door 8 gedeeld

Speler 1 heeft pHCP (playing handicap) 16

Speler 2 heeft pHCP 30

Speler 3 heeft pHCP 24

Speler 4 heeft pHCP 26

Som van de afzonderlijke pHCP wordt: $16 + 30 + 24 + 26 = 96$

De gezamenlijke pHCP wordt dan: $96 \times 1/8 = 12$

In totaal krijgt het team dus 12 extra slagen mee die worden verrekend over de 12 moeilijkste holes aangegeven op de scorecard met de stroke index 1 t/m 12.

Yellow Ball/Gele bal

Spelvorm

De spelvorm is Strokeplay of Stableford

Yellow Ball wordt gespeeld met een team van 3 spelers (de spelers A, B en C)
Elk team heeft 1 gele (of een als zodanig gemarkeerde bal), welke volgens een bepaalde volgorde door elk teamlid wordt gebruikt.

De volgorde is als volgt:

Speler A speelt met de "gele" op hole 1, speler B op de hole 2 en speler C op hole 3, waarna speler A op de hole 4 speelt, enz., enz., enz.,
Iedere speler markeert haar/zijn hole waarop met de "gele" bal gespeeld moet worden

Markeren volgens onderstaand voorbeeld:

Team A met de teamspelers Aa, Ab en Ac markeren hun "gele" bal hole als volgt:

Eerste negen holes:

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Speler	Aa	Ab	Ac	Aa	Ab	Ac	Aa	Ab	Ac

Tweede negen holes:

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Speler	Ac	Aa	Ab	Ac	Aa	Ab	Ac	Aa	Ab

De teamscore wordt bepaald door bij de score van de speler met de "gele" bal, de score van een van de andere spelers met hoogste score bij te telen.

Score kaarten:

Iedere speler heeft zijn eigen scorekaart en het team heeft een z.g. team scorekaart.
De spelers vullen hun eigen scorekaart in

Op de team scorekaart komt de som van de speler met de "gele" bal en score van de speler met de hoogste score te staan