

Proportioner for Manneklubbens hulspilturnering.

1. **Baggrund:**

Denne turnering er oprindeligt opstået ud fra et ønske blandt nogle af Manneklubbens medlemmer, om dels at få mulighed for at spille hulspil, dels at udbygge Manneklubbens aktiviteter udover en fast ugentlig begivenhed.

2. **Deltagere:**

Turneringen er kun for fuldgyldige medlemmer af Manneklubben ved DGC.

Nedenunder beskrevne turneringsform kræver et minimum af 24 spillere. (8 puljer á 3 spillere.)

Såfremt der ikke opnås minimum af tilmeldt antal spillere, er det op til de tilmeldte og turneringsledelsen at vurdere, om turneringen skal gennemføres under anden form.

3. **Tilmelding:**

Tilmelding foregår ved henvendelse til den siddende turneringsledelse. Der **skal** oplyses navn samt gyldigt telefonnummer og fungerende mailadresse.

Tilmeldingen er økonomisk bindende.

4. **Turneringsfee:**

Deltagelse i hulspilturneringen koster 50,- pr. næse, og skal betales ved tilmelding til manneklubbens konto 3666 3566367130. Ellers bliver man *ikke* registreret som deltager.

Beløbet går ubeskåret til præmier.

5. **Spillet:**

Der spilles hulspil efter de til enhver tid gældende golfregler, samt de lokale regler.

Der spilles efter princippet om 7/8-del spillehcp.

7/8-del spillehcp. går i al sin "enkelhed" ud på at spilleren med lavest hcp. spiller fra "scratch", (dvs. uden hcp.) Spilleren med det højeste hcp. tildeles et, til matchen, nyt hcp. udregnet efter følgende eksempel:

Spiller 1's spillehcp. (antal tildelte slag) = 13

Spiller 2's spillehcp. (antal tildelte slag) = 27

Spiller 1's tildelte slag trækkes fra spiller 2's ditto = 14

14 divideres med 8 og ganges med 7 = 12,25. Dette tal afrundes til nærmeste hele tal i dette tilfælde ned til 12. (0,1 – 0,49 = ned, 0,5 – 0,99 = op)

Altså spiller spiller 1 uden tildelte slag i matchen, og spiller 2 spiller med 12 tildelte slag.

6. **Turneringsafvikling.**

Spillerne inddeles i 8 puljer med minimum 3 spillere i hver.

De 2 bedste fra hver pulje går videre til "vind eller forsvind" matcherne. I puljematcherne spilles der om 3 point pr. match. Deles en match, gives der 1 point.



Såfremt alle matcher i en pulje deles, således at alle spillere op når samme antal point og målscore, findes de 2 bedste ved lodtrækning. Hvis det skulle vise sig i en pulje, at der er flere end 2 spillere, der har opnået samme antal point, tæller højest opnået målscore bedst.

Ved målscore forstås, at vinder en spiller sin match 4 & 3 opnår denne 3 point for sejren og en målscore på + 4. Havde spilleren tabt matchen, ville målscoren hedde – 4.

Det er derfor vigtigt at holde sin match gående længst muligt, da en god målscore kan have betydning for om man går videre fra puljematcherne, til ”vind eller forsvind” matcherne.

7. Indberetning:

Efter endt match skal resultatet indberettes **skriftligt** til turneringsledelsen, enten via SMS eller E-mail. Dette er udelukkende de, i matchen, involverede spilleres ansvar.

8. Matchafvikling:

Det er, til enhver tid, spillernes eget ansvar at få afviklet deres matcher.

Alle matcher aftales indbyrdes mellem puljens deltagere, og skal afvikles indenfor de af turneringsledelsen udstukne tidsrammer. Matcherne kan sagtens afvikles på andre DGU-ratede baner, såfremt at de involverede spillere er enige om dette.

Matchledelsen har forud for turneringens start udleveret en samlet oversigt, med tlf-nummer og Emailadresser på alle tilmeldte, til samtlige tilmeldte. Denne liste sendes via mail, og vil ligeledes kunne findes på Manneklubbens hjemmeside.

Det kan med fordelagtighed anbefales at spillerne sørger for at få afviklet deres matcher så hurtigt som muligt, efter en udstukket tidsrammes start.

Såfremt at en aftalt match ikke kan nås afviklet grundet at den ene spiller melder sig syg, og/eller bliver forhindret på anden vis, kan det kun være et udslag af at disse to spillere ikke har udvist ”rettidig omhu”, men i stedet har udskudt deres ansvar for afvikling af matchen til sidste øjeblik.

En sådan situation kan hverken de øvrige puljemedlemmer eller turneringsledelsen gøres ansvarlig for. Disse 2 spillere er derfor nødt til først at blive enige om hvordan de vil forholde sig i forhold til indberetningen af matchens resultat. Såfremt der ikke kan opnås enighed herom, falder begge spillere for de grundlæggende krav for videre advancement. (Pkt. 11)

9. Tidspunkt for afvikling:

Matcherne kan afvikles på alle ugens syv dage, på nær torsdage i tidsrummet 15.00 – 21.00.

10. Tidsrammerne:

Tidsrammerne for afvikling af henholdsvis puljematcher, samt videre ”vind eller forsvind” matcher, fastsættes af turneringsledelsen. Eventuelle forslag til en tidsplan er meget velkomne, og kan fremsendes til turneringsledelsen mellem 01/01 & 01/03 i det indeværende år for turneringens afholdelse.

Turneringsledelsen planlægger tidsrammerne, ud fra opnået erfaring ang. hensigtsmæssighed fra tidligere år, generelt hensyn til normale ferieperioder, oa.

Det anbefales at puljespillet er afviklet senest d. 1/7 i det indeværende år.

Planlægningen af tidsrammerne skal altid sigte på at dække bredt, således at deltagelse i turneringen ikke bør volde de tilmeldte større problemer med at få afviklet deres matcher.

11. Avancement – Grundlæggende krav:

Der er 2 grundlæggende krav der skal være opfyldt før den enkelte spiller kan avancere fra puljespillet til de næste runder.

1. - Turneringsfee skal være registreret indbetalt af turneringsledelsen, **inden** fastsat deadline for afvikling af puljespillet.

2. - Den enkelte spiller skal have opnået et, af turneringsledelsen, registreret resultat for samtlige af dennes puljematcher.

12. Avancement – Øvrigt:

Se pkt 6.

Skulle det ske at enkelte spillere ikke formår at få afviklet deres puljespilsmatcher indenfor den udstukne tidsramme, vil det være den/de spillere fra puljerne der har opnået flest point/bedst målscore som tredjebedst i puljerne der avancerer videre. (Således findes den bedste 3-er, næstbedste 3-er osv.) Denne fremgangsmåde benyttes indtil antallet af "3-ere" er tilsvarende antallet af spillere der ikke har opfyldt de grundlæggende krav pkt. 2.

13. Spillet i "Vind eller forsvind" matcherne.

Såfremt spillerne i en "vind eller forsvind" match står lige, (er Square), efter 18. hul, forsættes spillet på henholdsvis 1. - 2. - 3. hul osv. indtil en spiller kommer "1 up".

Spiller 2's tildelte slag bibeholdes, fortsat ud fra fordeling på alle banens 18 huller.

14. Forfald:

Såfremt en tilmeldt spiller er nødsaget til at trække sig fra turneringen, grundet div. omstændigheder, vil denne spillers matcher, blive registreret som værende tabt. De resterende spillere i denne pulje vil således få registreret deres matcher mod denne spiller som vundet med resultatet 2-0.

Det er derfor ekstrem vigtigt at den enkelte spiller gør en brav indsats for at få afviklet sine matcher, da et forfald kan have stor betydning for de øvrige puljedeltageres chancer for videre avancement i turneringen.

15. Finalen:

Finalematchen skal afvikles på DGC's mesterskabsbane.

Vinder og "Runner-up" vil blive præsenteret i forbindelse med Manneklubbens afslutningsarrangement.

Disse proportioner er besluttet af Manneklubsmedlemmer på hulspilsmøde d. 23/2-2013