

REGLEMENT MATCHPLAY

Golfclub Lägeren

Version 2.0 2026

1 Einführung

Die Matchplay-Wettbewerbe, sowohl im Einzel als auch im Teamformat, erfreuen sich grosser Beliebtheit. Um allen Teilnehmenden ein faires und reibungsloses Spielerlebnis zu ermöglichen, sollen die nachstehenden Regelungen häufig auftretende Fragen klären und potenzielle Unstimmigkeiten vermeiden.

2 Spielform

2.1 Einzel Matchplay

Einzelwettbewerb Matchplay (Lochspiel), Abschlag Herren **Gelb**, Damen **Rot**

2.2 Team Matchplay

Abschlag Herren **Gelb**, Damen **Rot**, Format Chapman

Beim Chapman-Vierer schlagen beide Spieler ab, dann spielen beide Partner beim nächsten Schlag über Kreuz jeweils den Ball des anderen weiter. Danach entscheiden sie, welchen Ball sie nun gemeinsam abwechselnd weiterspielen möchten. Durch die Wahl des Balles wird auch bestimmt, wer den Ball als nächstes zu schlagen hat, weil immer abwechselnd gespielt werden muss. Ist der ausgewählte Ball der Ball, den Spieler A als zweiten Schlag gespielt hat, spielt B mit diesem Ball den nächsten Schlag, der andere Ball wird aufgehoben.

3 Tableau

Die Paarungen werden ausgelost und erfolgen somit rein zufällig. Es gibt keine Wunsch-Paarungen.

4 Terminfindung

Die Abstimmung der Spieltermine kann herausfordernd sein. Daher gelten folgende Regeln:

- Jede Partei muss mindestens zwei zumutbare Terminvorschläge bis zum nächsten Termin unterbreiten.
- Auf berufstätige Spielerinnen und Spieler ist nach Möglichkeit Rücksicht zu nehmen.
- Die Person, bzw. das Team mit dem besseren HCPI muss umgehend nach der vorherigen Runde mit dem Nächstrunden-Gegner Kontakt aufnehmen, um den nächsten Termin zu vereinbaren.
- Eine zügige und klare Kommunikation ist besonders bei knappen Zeitfenstern entscheidend. Meldet sich eine Partei nicht, oder bietet sie keine Termine bis zum nächsten vorgegebenen Termin, verliert sie die Begegnung forfait.
- Kann innerhalb des offiziellen Zeitraums kein Termin gefunden werden, darf das Match einmalig um maximal eine Woche verlängert werden. Der GCL-Captain ist zu informieren.
- Kommt auch in dieser Frist keine Begegnung zustande, verliert diejenige Partei forfait, die keinen der vorgeschlagenen Termine wahrnehmen kann. Der GCL-Captain ist zu informieren.

5 Tee Time Reservation

Tee-Times können entweder via PC-Caddie oder via Sekretariat (auch mehr als 7 Tage im Voraus) gebucht werden, diese gelten nicht als Langzeitbuchung. Im Einzel Matchplay besteht kein Anspruch auf einen 2er Flight.

Sollte ein Spieler/eine Spielerin seinen Partner/Partnerin mitnehmen wollen, muss dies vorgängig mit der Gegenpartei abgesprochen werden. Wünscht die Gegenpartei dies nicht, ist dies zu respektieren, damit ohne äusseren Einfluss gespielt werden kann.

6 Krankheit / Unfall

Fällt ein Spieler oder eine Spielerin krankheits- oder unfallbedingt aus, darf vor Austragung der ersten Runde ein Ersatz gestellt werden, nach der ersten Begegnung ist ein Ersatz nicht mehr möglich. In diesem Fall wird das betroffene Team forfait gewertet. Der GCL-Captain ist zu informieren.

7 Treffpunkt und Spiel

Treffpunkt ist 10 Minuten vor dem Spiel am Tee 1 zur Begrüssung.

- Erscheint eine Partei gar nicht, verliert diese den Match
- Erscheint eine Partei zu spät, verliert diese bei einer Verspätung von bis 5 Minuten nach der vereinbarten Tee Time das erste Loch.
- Bei einer Verspätung mehr als 5 Minuten nach der vereinbarten Tee Time, verliert die verspätete Partei das Match

7.1 Berechnung der Vorgabe

Die Vorgabe wird berechnet und von beiden Parteien bestätigt. Sobald die Vorgabe einvernehmlich festgelegt wurde, ist sie verbindlich und kann nachträglich nicht angefochten werden. Die berechnete Vorgabe gilt mit dem ersten Abschlag als akzeptiert. Das einmal erzielte Matchresultat ist endgültig.

Liste Playing HCP: [Course Handicaps - Golfpark Otelfingen 18-Loch Anlage - Golfclub Lägeren](#)

7.1.1 Beispiel Einzel

Spieler A: Playing HCP: 12

Spieler B: Playing HCP: 19

Vorgabe = $(19 - 12) / (4 \times 3) = 5.25 \rightarrow 5$. 0.1 - 0.4 wird abgerundet, 0.5 - 0.9 wird aufgerundet.

7.1.2 Beispiel Team

Spieler A Team A: Playing HCP: 29

Spieler B Team A: Playing HCP: 12

Spieler A Team B: Playing HCP: 8

Spieler B Team B: Playing HCP: 14

Vorgabe = $(29+12)/2 - (8+14)/2 = 9.5$. $9.5 / 4 = 2.375 * 3 = 7.125 \rightarrow 7$.

0.1 - 0.4 wird abgerundet, 0.5 - 0.9 wird aufgerundet).

8 Weitere Punkte

- Es ist keine Scorekarte nötig, wichtig ist, dass sich beide Parteien jederzeit über den Spielstand einig sind.
- Abschlag-Reihenfolge am Tee 1 - tieferes HCPI, danach jeweils der Lochsieger.
- Es spielt immer der Spieler, der am weitesten vom Loch entfernt liegt.
- Schenken ist erlaubt.
- Regelverstoss bedeutet Lochverlust.
- Caddies sind nicht erlaubt.
- Bei Unentschieden nach Loch 18, bitte beim Sekretariat melden und wieder bei Loch 1 mit der gleichen Vorgabe wie zu Beginn des Spiels starten.
- Der Sieger trägt das Resultat im Tableau am Infoboard oder der App ein.
- Es ist eine Sache der Ehre, dass der Gewinner den Verlierer zu einem Drink einlädt.
- Hinweis - Bei dem Team-Matchplay spielen die Erstrunden-Unterlegenen auf dem Tableau noch die «Pechvögel-Runde(n)».
- Respekt, Sportlichkeit und Fairness dem Gegner gegenüber sind eine Selbstverständlichkeit.
- Ungebührliches Verhalten dem Gegner gegenüber kann zur Sperrung im Folgejahr führen.

9 Die wichtigsten Regelfragen:

- Falscher Ball: Die Partei, die einen falschen Ball spielt, verliert das Loch.
- Spielen ausserhalb der Reihenfolge (Team A spielt, obwohl Team B an der Reihe ist): Der Gegner (in diesem Beispiel Team B) darf unverzüglich verlangen, dass der Schlag annulliert und in richtiger Reihenfolge gespielt wird. Keine Strafe.
- Strafschläge beeinflussen die Reihenfolge der Schläge nicht. Beispiel:
 - Spieler A spielt den Drive aufs Fairway
 - Spieler B spielt den Drive in die Penalty Area
 - Spieler A dropped bei der Penalty Area und spielt den Ball (dieser Ball liegt bei drei)
 - Spieler B spielt den Drive von A weiter (dieser Ball liegt bei zwei)
 - Nun wird entschieden: wenn der Ball, der von A gespielt wurde, gewählt wird, spielt B den vierten Schlag. Wählt man den Ball, der von B gespielt wurde, spielt A weiter (dritter Schlag).
- Verlorene / provisorische Bälle:
 - Beide Spieler spielen ihren Drive ins Aus und sind daher verloren: Es dürfen beide Spieler (mit je einem Strafschlag) einen neuen Ball ins Spiel bringen, und anschliessend über das Kreuz weiterspielen.
 - Beim zweiten Schlag übers Kreuz spielen beide Spieler ins Aus oder in die Penalty Area: nun muss sich das Team entscheiden, wer den nächsten Ball (unter Anrechnung eines Strafschlages) spielt.
 - Ein provisorischer Ball darf beim Chapman-Vierer sowohl nach dem Abschlag also auch nach dem zweiten Schlag für beide Bälle gespielt werden.