

1. SPELFORM

Foursome, matchspel över 18 hål.

I foursome spelar två spelare som partners en boll. Spelarna måste slå ut från varannan tee och därefter slå vartannat slag under spelet av varje hål. Pliktslag påverkar inte spelordningen.

Handicap: parets spelhandicap beräknas på följande sätt:

1. Vardera spelare multiplicerar sin spelhandicap med 0,5
2. Resultaten från punkt 1, inklusive eventuell decimal, adderas
3. Summan avrundas till närmaste heltal och är lagets spelhandicap. Ex: Lag 1 får 25 och lag 2 får 20. Spelhandicaper subtraheras vilket innebär att lag 1 har 5 slag upp på lag 2. Dessa slag fördelas på hålen med index 1-5. På övriga hål spelar lagen Scratch.

Provisorisk boll från tee: provisorisk boll från tee eller ny boll satt i spel från tee spelas från den tee varifrån den ursprungliga bollen spelades.

Matchen slutar när återstående hål att spela är färre än antalet hål som endera sidan är "upp", t.ex. 2 upp och 1 återstående hål, vilket anges 2/1. Matcher i seriespelet kan sluta oavgjort.

Finalmatcherna skall avgöras genom "sudden death", dvs är det oavgjort efter 18 hål går man vidare på 1:an tills ett lag vunnit.

2. SPELPLATSER

Matchen skall i första hand spelas på Husby GC. I andra hand på bana som lagen kommer överens om.

3. SPELDAGAR

Lagen kontaktar varandra direkt efter erhållen lottning och bestämmer speltid inom tidsramen för aktuell omgång. **Båda lagen ansvarar för att kontakt med motståndarlaget tages omedelbart.** Kan inte lagen komma överens om lämplig tidpunkt eller bana skall lagledaren i det lag som står först i startlistan snarast kontakta tävlingsledningen. Har man bestämt tid för spel (datum och klockslag) och något lag sedan oberoende av orsak vill byta tid (inom deadline för omgången) är det upp till motståndarlaget att gå med på detta. Blir man ej överens om ny tid och matchen ej spelas, vinner det lag som är berett på spel på den ursprungliga tiden på walk-over. (5-0), Kan man inte komma överens om tid/plats för spel, lottas matchen av tävlingsledningen.

4. MATCHRAPPORTERING

Lagledaren i vinnande lag rapporterar matchens resultat till Mikael Pihl. Tabell kommer att finnas på Husby GC hemsida. Match ej rapporterad senast sista speldag kl. 24.00 kan komma att lottas. Match ej spelad (oavsett anledning) innan deadline för omgången kommer att lottas.