

Quiccup Matchplay. Spelregels en telling.

De vlag blijft bij een Quiccup-spel altijd in de hole staan.

Als de bal binnen de cirkel van de flapjes ligt geldt die als uitgeholed. Een of meer ballen hoeven niet te worden verwijderd voordat een ander gaat putten.

Rond en op de green is er geen order of play, als alle ballen een kans hebben te worden uitgeholed en geen markering wordt gevraagd. Degene, die er klaar voor is mag trachten uit te holen.

Bij matchplay is het op de green onder alle omstandigheden geoorloofd, de bal van een ander te raken zonder strafslag. De ander moet zijn bal terugleggen.

Als de bal op de buitenste lamel blijft liggen, bal opnemen en één stroke bijtellen. Dit ter voorkoming beschadiging Quiccup.

Als de bal op de niet volledig gekantelde lamel blijft liggen geldt hij als uitgeholed, indien meer dan de helft binnen de kieprand ligt. Anders een slag bijtellen.

Slagverrekening voorlopig volgens het bestaande handicap systeem.

Quiccup 1.

Aantal spelers: 2,

Aantal ballen :2,

Spelvorm: matchplay,

Telling: Aantal slagen nodig tot in de Quiccup.

Optioneel

Als de bal op een afstand van meer dan 3 meter (10 feet) van de buitenrand van de Quiccup direct in de smallcup wordt uitgeholed, telt deze slag niet. Een bonus dus.

Ligt de bal geklemd tussen vlag en hole-rand dan moet deze worden opgenomen, als anderen nog moeten putten.

Optioneel Quiccup Carambole bij matchplay: caramboleert een speler de in de Quiccup liggende bal van de tegenstander in de smallcup, dan wordt bij de tegenstander een slag bijgeteld.

Quiccup 2.

Aantal spelers:3,
Aantal ballen :3,
Spelvorm: Amerikaantje (matchplay),
Telling: Aantal slagen nodig tot in de Quiccup.

Optioneel

Als de bal op een afstand van meer dan 3 meter (10 feet) van de buitenrand van de Quiccup direct in de smallcup wordt uitgeholed, telt deze slag niet. Een bonus dus. Ligt de bal geklemd tussen vlag en hole-rand dan moet deze worden opgenomen, als anderen nog moeten putten.

Optioneel Quiccup Carambole bij matchplay: caramboleert een speler de in de Quiccup liggende bal van de tegenstander in de smallcup, dan wordt bij de tegenstander een slag bijgeteld.

Quiccup 3.

Aantal spelers:4,
Aantal ballen: 2,
Spelvorm: matchplay, greensome, foursome, etc.
Telling: Aantal slagen nodig tot in de Quiccup.

Optioneel

Als de bal op een afstand van meer dan 3 meter (10 feet) van de buitenrand van de Quiccup direct in de smallcup wordt uitgeholed, telt deze slag niet. Een bonus dus. Ligt de bal geklemd tussen vlag en hole-rand dan moet deze worden opgenomen, als anderen nog moeten putten.

Optioneel Quiccup Carambole bij matchplay: caramboleert een speler de in de Quiccup liggende bal van de tegenstander in de smallcup, dan wordt bij de tegenstander een slag bijgeteld.

Quiccup 4.

Aantal spelers:4,
Aantal ballen :4,
Spelvorm: 4 ball better ball,
Telling: Aantal slagen nodig tot in de Quiccup.

Optioneel

Als de bal op een afstand van meer dan 3 meter (10 feet) van de buitenrand van de Quiccup direct in de smallcup wordt uitgeholed, telt deze slag niet. Een bonus dus. Ligt de bal geklemd tussen vlag en hole-rand dan moet deze worden opgenomen, als anderen nog moeten putten.

Optioneel Quiccup Carambole bij matchplay: caramboleert een speler de in de Quiccup liggende bal van de tegenstander in de smallcup, dan wordt bij de tegenstander een slag bijgeteld.

Quiccup 5.

Aantal spelers: 2-4

Aantal ballen: matchplay tegen de par van de baan,

Spelvorm: matchplay,

Telling: Aantal slagen nodig tot in de Quiccup.

Optioneel

Als de bal op een afstand van meer dan 3 meter (10 feet) van de buitenrand van de Quiccup direct in de smallcup wordt uitgeholed, telt deze slag niet. Een bonus dus.

Ligt de bal geklemd tussen vlag en hole-rand dan moet deze worden opgenomen, als anderen nog moeten putten.