



Rahmenausschreibung Senioren-Team-Match im Ryder-Cup-Modus der Sparte Seniorengolf im GC Bad Liebenzell e.V



Spielidee

- Zwei Mannschaften, die sich aus Spielerinnen und Spielern der Seniorensparte zusammensetzen, tragen an **drei Spieltagen in den Monaten Juni / Juli / August** analog zum Modus des Ryder-Cups ein Senioren-Team-Match aus.
- Der Spiel-Modus wurde dabei „seniorengerecht“ modifiziert.
- Wie beim Ryder Cup werden alle Wettspiele als „Lochwettspiele“ ausgetragen.
- Der Organisator des Team-Matches wird die entsprechenden Score-Karten vorbereiten, auf denen einfach zu entnehmen ist, an welchen Löchern ein Team bzw. ein Spieler /eine Spielerin Vorgaben hat (Berechnung s. unter **Spielmodus**).

Intention

Diese Turnierserie wird von uns als eine teambildende Aktivität angesehen. Ziel unseres Wettbewerbs ist es, dass möglichst viele der Mitglieder unseres Clubs, die zur **Altersgruppe 50 Plus** (und somit Seniorengolfer/innen) sind, interessante und spannende Golfrunden mit einer attraktiven Spielform erleben. Bei allem Wettkampfcharakter sollen jedoch die Freude und der Spaß am Golfen im Vordergrund stehen. Wenn dazu auch noch neue Golfreund/innen den Senior-Day für sich entdecken, wäre das aus Sicht des Organisationsteams ein schöner Nebeneffekt ;-).

Teilnahme

Spielberechtigt sind alle Seniorinnen und Senioren mit einem Handicap Index bis 54 bzw. PE, die Mitglieder oder Lizenzspieler/innen des GCBL sind. **HCPI von 46 bis 54 werden mit einem HCPI 45 gewertet.**

- Die Teilnahme an diesem Wettbewerb erfolgt, indem man sich per Mail unter **Angabe des HCPI** beim Sportwart der Seniorensparte anmeldet.
✉ **mamo-reinhardt@gmx.de**
- Die Anmeldung ist bis 5 Tage vor dem ersten Spieltag möglich.
- Bei der Anmeldung sollte auch angegeben werden, an welchen Spieltagen der Spieler/die Spielerin zur Verfügung steht.
- Meldungen für die Teilnahme an nur einem der Spieltage sind möglich. Schön wäre es natürlich, wenn sie an zwei oder gar allen drei Spieltagen dabei wären.

Aufteilung in zwei Mannschaften

Die gemeldeten Teilnehmer/innen werden vom Organisator in zwei Mannschaften aufgeteilt. Die 1. Mannschaft ist das **Team BLAU**, die 2. Mannschaft ist das **Team WEISS**. Die Teilnehmenden werden nach Ihren Handicap Indices so auf die beiden Teams verteilt, dass in beiden Mannschaften nahezu gleich viele Seniorinnen und Senioren stehen

und der durchschnittliche Handicap Index beider Teams annähernd gleich ist.

- Bei der Verteilung soll auch darauf geachtet werden, dass in beiden Teams an den vorgesehenen drei Terminen möglichst die gleiche Anzahl an Spieler/innen mitmachen können (= Gesamtspielstärke der Teams sollte an allen 3 Tagen gleich sein).

Wahl der Captains

Vor Beginn des ersten Spieltages wählen die Teams aus ihrer Mitte eine(n) Captain und eine(n) Stellvertreter/in. Können sich die Mannschaftsmitglieder auf keinen Captain einigen, ist das spielstärkste Mitglied (Spieler/in mit dem niedrigsten Handicap Index) dieser Mannschaft automatisch als Captain gesetzt.

Die beiden letztjährigen Captains stellen sich wieder zur Verfügung!!

Team BLAU	---	Captain Roland Hutter
Team WEISS	---	Captain Helge Niedhammer

Aufstellung der Mannschaften für einen Spieltag

Unmittelbar nachdem feststeht, wer in den der beiden Mannschaften spielt (also vor Beginn der Turnierserie) wird von den Team-Captains und ggf. dem Organisator festgelegt, wie viele 2er-Teams (bzw. am 3. Tag Einzelspieler/innen) an den einzelnen Spieltagen gegeneinander antreten. Die Anzahl der Teams wird dabei so gewählt, dass an dem betreffenden Spieltag jede Mannschaft mindestens zwei Ersatzspieler/ Ersatzspielerinnen hat. Die Anzahl der antretenden Teams kann also an den drei Spieltagen variieren.

Die Captains stellen bei Teamspielen die Zweierteams ihrer Mannschaft zusammen. Hierbei sind sie in ihrer Entscheidung völlig frei. Dasselbe gilt auch für das Einzel-Lochwettspiel. Die Auswahl der an einem Spieltag eingesetzten Spieler/ Spielerinnen erfolgt allein durch den Team-Captain. Er/Sie wird dafür sorgen, dass der Einsatz aller im Team gemeldeten Spieler/innen möglichst gleichmäßig erfolgt und die Wünsche der Teilnehmenden so gut wie möglich berücksichtigt werden.

Grundsätzlich soll die Zahl der Wettspielpaarungen so gewählt werden, dass an allen Spieltagen möglichst viele der in den Listen eingetragenen Personen spielen können. Daher werden für alle Spielformen im Vorfeld keine Zahlvorgaben festgelegt.

Ersatz von Spielern/Spielerinnen:

Durch die Regelung mit zwei Ersatzspieler/ Ersatzspielerinnen soll erreicht werden, dass auch bei einem evtl. kurzfristigen Ausfall möglichst keine Spiele kampflos entschieden werden. Sollte in einer Mannschaft jemand ausfallen, so ist ein Ersatz aus dem Kreis der an diesem Tag nicht eingeteilten dieser Mannschaft (und nur dieser) auch sehr kurzfristig möglich.

Die Mitglieder beider Mannschaften, die an den Spieltagen nicht eingesetzt werden, können im Rahmen des „Senior-Day-Zeitfensters“ in Anschluss an die eingeteilten Flights eine freie Runde spielen. Dies hat den Vorteil, dass bei (ganz) kurzfristigen Ausfällen in einer Mannschaft auch diese „Reservisten“ noch in ihrer Mannschaft (und nur dort) eingesetzt werden können.

Könnte jedoch eine Mannschaft an einem Spieltag weniger 2er-Teams / Teilnehmer anbieten als von den Captains vorab vereinbart wurde, gehen für ein jedes der ausgefallenen Spiele die Punkte kampflos an die gegnerische Mannschaft.

Ermittlung der Wettspielpaarungen

Die beiden Captains schreiben je eine nummerierte Liste (Nr. 1 bis x) der Zweierteams bzw. Einzelspieler/-Einzelspielerinnen in beliebiger Reihenfolge auf, d.h. ohne Berücksichtigung der HCPI.

Die beiden Captains decken am Senior-Day vor dem in der Folgewoche stattfindenden Wettspieltag ihre beiden nummerierten Listen (im Beisein des Senior-Sportwerts oder seines Stellvertreters/Stellvertreterin) gleichzeitig auf, d.h. sie kennen nicht die Aufstellung der gegnerischen Mannschaft. Entsprechend der Listen spielen dann die beiden Mannschaften gegeneinander

Nr. 1-BLAU gegen Nr. 1-WEISS
Nr. 2-BLAU gegen Nr. 2-WEISS ...

Die Zusammenstellung der Wettspielpaarungen an einem Spieltag erfolgt also nach dem Zufallsprinzip. Die Wettspielpaarungen sind 2 Tage vor dem Spiel bekannt und werden auf der **Club-Homepage** unter **Sport** → **Abteilungen** → **Seniorengolf** → **AKTUELLES** online gestellt.

Startzeiten

Die Startzeiten für unser Senioren-Team-Match werden wie üblich einen Tag vor dem Turnier im Internet (an gleicher Stelle) / bzw. per Mail bekannt gegeben. Sie werden in der Regel entsprechend der Reihenfolge in der Liste vergeben. Abweichungen davon sind nach Absprache mit dem Organisator möglich.

Spielmodus

1. Spieltag: Modifizierter Fourball (2er Texas-Scramble)

Am ersten Spieltag wird im Lochspiel-Modus ein Zweier-Scramble ausgetragen. Dabei spielen beide Spieler/innen eines Teams immer ihren Ball. Es wird jedoch stets von der Lage des besseren Balls weitergespielt bis dieser eingelocht ist.

Vorgabenberechnung des Teams:

- 70% der niedrigeren Vorgabe + 30 % der höheren Vorgabe der beiden Spieler/innen → Dezimalwerte werden auf ganze Zahlen auf- bzw. abgerundet
- Das Team mit der höheren Vorgabe spielt mit 75% der Vorgabendifferenz (ebenfalls math. gerundet auf ganze Zahlen) die Runde.
- Die Vorgabeschläge verteilen sich entsprechend des Platzratings auf die entsprechende Anzahl der Bahnen des Platzes. Bei geschlechtsgemischten Teams zählt das Platzrating für Herren gelb
- Beispiel
Team-VG Blau 27,25 → 27 Team-VG Weiss 33,82 → 34
Differenz 34 - 27 = 7 **Vorgabe im Spiel 7*0,75 = 5,25 → 5**
Team-Weiss hätte an den 5 schwersten Bahnen jeweils einen Schlag mehr bis zum Einlochen zur Verfügung. (Nach Damenrating somit an den Bahnen 9 – 16 – 7- 13 u. 1 ---- nach Herrenrating wäre das an den Bahnen 9 – 16 – 1 – 13 u. 5 der Fall)
Das Team das mit weniger Schlägen an einer Bahn einlocht gewinnt dieses Loch.
Ist die Schlagzahl gleich, wird das Loch geteilt.

An Bahnen, an denen ein Team eine Vorgabe hat führt eine gleiche Schlaganzahl zum Lochgewinn für dieses Team. Hat das Team mit Vorgabe bis zum Einlochen einen Schlag mehr gebraucht als das andere, wird das Loch geteilt.

2. Spieltag: Modifizierter Foursome (Vierer als Auswahl-Drive)

Das Lochspiel am zweiten Spieltag ist mit dem **Auswahl-Drive** eine Variante des klassischen Vierers. Bei dieser entspannten Spielform bilden zwei Golfer/innen ein Team. Beide Spieler/innen des jeweiligen 2er Teams schlagen hintereinander ab und entscheiden dann, welcher Ball für das Team am besten liegt. Welche(r) Spieler/in des Teams zuerst abschlägt obliegt einzig und allein dem Team selbst!

- Der nicht gewählte Ball wird aufgehoben – und das Teammitglied, dessen Ball nicht gewählt wurde ist mit dem nächsten Schlag an der Reihe.
- Nun wird dieser eine Ball **abwechselnd** weitergespielt, bis er eingelocht ist. Dabei muss jeder Ball so gespielt werden wie er liegt!
- Spielt ein Spieler seinen Ball in ein Hindernis, so muss der Partner den nächsten Schlag aus diesem Hindernis tätigen oder nach einer anwendbaren Regel verfahren.
- Am nächsten Abschlag schlagen wieder beide Spieler des 2er Teams ab!

Der klassische Vierer mit Auswahl-Drive hat spezielle Regeln

1. Sollten beide Spieler beim Abschlag ins OUT spielen oder gelten beide Bälle als verloren, besteht nur noch das Wahlrecht, dass EINES der Teammitglieder einen weiteren Ball mit Strafschlag ins Spiel bringt.
2. Bei einem gemischten Paar spielt in diesem Fall der Herr den nächsten Schlag unter Hinzurechnung eines Strafschlags – vom Damen-Tee (bzw. umgekehrt die Dame vom Herren-Tee).
3. Provisorische Bälle müssen vom Partner/von der Partnerin gespielt werden!
4. Fehler bei Spielreihenfolge: *Nach Regel 22 werden der falsche Schlag oder die falschen Schläge annulliert und die Partei zieht sich eine **Strafe von zwei Schlägen** zu.* Das Team muss dann den Ball in der richtigen Reihenfolge von der Stelle spielen, von der sie zum ersten Mal in falscher Spielfolge gespielt hat. Wird der Fehler erst nach dem folgenden Abschlag bemerkt, fällt der Gewinn der Bahn bei diesem Lochspiel dem anderen Team zu.

Vorgabenberechnung der Teams

Es wird davon ausgegangen, dass der Spieler / die Spielerin mit dem niedrigeren HCPI etwas mehr zum Erfolg beitragen kann. Daher werden 60% der niedrigeren und 40% der höheren Course Handicaps der beiden Partner/innen addiert und die Summe auf ganze Schläge auf- (ab 0,5) bzw. abgerundet (bis 0,4).

Beispiel:

Spieler/in A hat Course Handicap $17 \times 0,6 = 10,2$

Spieler/in B hat Course Handicap $24 \times 0,4 = 9,6$

$10,2 + 9,6 = 19,8$ - Gerundet lautet das Course Handicap des Teams: 20

Das Team mit der höheren Vorgabe geht mit 75% der Vorgabendifferenz (ebenfalls math. gerundet auf ganze Zahlen) auf die Lochspielrunde (s. oben).

3. Spieltag: Einzel-Lochspiele (Matchplay)

Am dritten Spieltag werden Einzel-Lochspiele der beiden Mannschaften gegeneinander ausgetragen.

Der Golfer / die Golferin mit der höheren Vorgabe geht mit **75%** der Vorgabedifferenz (math. gerundet auf ganze Zahlen) auf die Lochspielrunde (s. oben).

Beispiel:

Spieler/in von Team BLAU (Vorgabe 17) ---- Spieler/in von Team WEISS (Vorgabe 32)

Differenz $32 - 17 = 15$

Vorgabe für Team WEISS $15 \cdot 0,75 = 11,25 \rightarrow 11$

Der Spieler / die Spieler/in von Team Weiss hat an den für sie/ihn 11 schwierigsten Bahnen jeweils einen Schlag Vorgabe.

Es wäre schön, wenn die Golfer/innen an den Spieltagen ein Oberteil in der jeweiligen Teamfarbe tragen würden!!!

Sieger, Wertung und Siegerehrung

Sieger in einem Lochspiel ist, wer die meisten Löcher gewonnen hat. Haben beide gleich viele Löcher gewonnen, wird das Spiel als „Unentschieden“ (0,5 Pkte. pro Mannschaft) gewertet.

Ein Sieg eines Teams bzw. von Einzelspielern/innen in den Tagewettbewerben bringt der jeweiligen Mannschaft einen ganzen Punkt (1,0 Pkte.) für die Gesamtwertung ein.

Gesamtsieger dieses Senioren-Team-Matches ist die Mannschaft, die nach Addition der Ergebnisse aller drei Spieltage die meisten Punkte erzielt hat, d.h. der Gesamtsieger steht erst am letzten Spieltag fest. Ein Unentschieden ist auch möglich.

Am Ende des letzten Spieltags folgt der Abschluss mit Siegerehrung.

Preise: Das Siegerteam erhält Essensgutscheine der Clubgastronomie. Entsprechend der Zahl der von den einzelnen Mannschaftsmitgliedern gespielten Runden erfolgt dabei eine Abstufung

3 Runden --- 25,-- EUR

2 Runden --- 15,-- EUR

1 Runde --- 10,-- EUR

Alle an einem Spieltag startenden Golfer/innen zahlen ein Nenngeld von 5,-- EUR.

Stand: Mai 2026

Geplante Spieltage 2026

Mittwoch 10. Juni (Texas-Scramble)

Donnerstag 02. Juli (Vierer Auswahl-Drive)

Donnerstag 27. August (Einzel Lochwettbewerb)