

Rahmen-Ausschreibung
Senioren-Team-Match
 im **Ryder Cup** Modus
 der Seniorenabteilung / GC Bruchsal e.V.

Spielidee

Zwei Mannschaften, die sich aus Spielerinnen und Spielern der Seniorenabteilung zusammensetzen, tragen an drei Spieltagen*) innerhalb von etwa fünf Wochen – 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 „Lochspiel“ ausgetragen. Der Organisator des Team-Match wird die entsprechenden Zähl-(Score)-Karten vorbereiten, auf denen einfach zu entnehmen ist, an welchen Löchern ein Team bzw. ein Spieler /eine Spielerin Vorgaben hat (Berechnung siehe unter Spielmodus).

Diese Turnierserie wird auch als eine unserer teambildenden Aktivitäten angesehen. Ziel unseres Wettbewerbs ist es, dass möglichst viele Mitglieder der Seniorenabteilung interessante und spannende Golfstunden mit einer attraktiven Spielform erleben. Bei allem Wettkampfcharakter sollen jedoch die Freude und der Spaß am Golfen im Vordergrund stehen.

Teilnahme

Spielberechtigt sind alle Seniorinnen und Senioren mit einer EGA-Stammvorgabe von -54 bzw. PE, die in der Seniorenabteilung des GC Bruchsal organisiert sind.

Stammvorgaben von -46 bis -54 werden mit Stammvorgabe -45 gewertet.

Sie nehmen an diesem Wettbewerb teil, indem sie sich in der dafür aushängenden Meldeliste (Info-Tafel / Senioren) eingetragen haben. Diese Liste hängt bis zu vier Wochen vor dem 1. Spieltag aus. In diese Liste muss auch eingetragen werden, an welchen Spieltagen der Spieler/die Spielerin zur Verfügung steht. Dabei sollten die Teilnehmenden möglichst an mindestens zwei Spieltagen zum Wettbewerb bereit sein.

Aufteilung in zwei Mannschaften

- Die gemeldeten Teilnehmer werden in zwei Mannschaften aufgeteilt. Die eine Mannschaft ist das Team A, die zweite Mannschaft ist das Team B.
- Wie in den vergangenen Jahren auch werden die Teilnehmer nach deren Stammvorgaben so auf die beiden Teams verteilt, dass beide Mannschaften (nahezu) gleich viele Seniorinnen (D) und Senioren (H) haben und die mittlere Stammvorgabe beider Mannschaften nahezu gleich (nahezu = auf dem Papier etwa gleich stark) ist.
- Welches Team mit der Auswahl beginnen kann entscheidet das Los. Es ist dabei besonders zu berücksichtigen, dass Spieler/innen zahlenmäßig so auf die beiden Teams vom Organisator verteilt werden, dass beide Teams die gleiche Anzahl von Spieler/innen haben (= Gesamtspielstärke eines Teams). Bei ungerader Zahl erhält das Team einen Spieler/in mehr, das durch Losentscheid verloren hat.

Wahl des Captains

Vor Beginn des 1. Spieltages sollten die Teams aus ihrer Mitte einen Captain und möglichst einen Stellvertreter wählen. Können sich die Mannschaftsmitglieder auf keinen Captain einigen ist das spielstärkste Mitglied (Spieler/in mit der niedrigsten SpV) dieser Mannschaft automatisch als Captain gesetzt.

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 festgelegt, wie viele Teams (= Mannschaften; beim Einzel-Lochspiel ist das eine Person) an den einzelnen Spieltagen gegeneinander antreten. Die Anzahl der Teams wird dabei so gewählt, dass an dem betreffenden Spieltag jede Mannschaft mindesten **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 völlig frei. Dasselbe gilt auch für das Einzel-Lochspiel.

Könnte eine Mannschaft an einem Spieltag weniger Teilnehmer aufbieten als vor dem Beginn der Turnierserie festgelegt wurde, würden (für die nicht antretenden Teams) die Punkte ohne Spiel an die gegnerische Mannschaft gehen.

Die Auswahl der an einem Spieltag eingesetzten Spieler/ Spielerinnen erfolgt durch den Team-Captain. Er wird dafür sorgen, dass der Einsatz möglichst gleichmäßig erfolgt und die Wünsche der Teilnehmenden so gut wie möglich berücksichtigt werden.

Falls in **beiden** Mannschaften der Wunsch besteht, die Teilnehmerzahl an einem Spieltag über die zuvor festgelegte Zahl zu erhöhen (weil in **beiden** Mannschaften ausreichend Spielwillige zur Verfügung stehen), so kann dies auch kurzfristig erfolgen. Dadurch wird erreicht, dass möglichst viele am Senioren-Team-Match teilnehmen können.

Die Mitglieder beider Mannschaften, die an diesem Tag nicht eingesetzt werden, können im Rahmen der „vorspielberechtigten Zeit“ der Seniorenabteilung anschließend eine Privatrunde spielen. Dies hat den Vorteil, dass bei kurzfristigen Ausfällen in einer Mannschaft diese „Reservisten“ in ihrer Mannschaft (und nur in ihrer) eingesetzt werden können.

Ermittlung der Wettspielpaarungen

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

Die beiden Captains decken am Donnerstag vor jedem Wettspieltag (bzw. eine Woche früher, falls der Donnerstag vor dem Wettspieltag kein Senioren-Spieltag ist) ihre beiden nummerierten Listen (ggf. unter Federführung des Senior's Captains oder Organisators) **gleichzeitig** auf, d. h. sie kennen nicht die Aufstellung der gegnerischen Mannschaft. Entsprechend der Listen spielen dann die beiden Mannschaften gegeneinander (Nr. 1 (Team A) gegen Nr. 1 (Team B), Nr. 2 (Team A) gegen Nr. 2 (Team B), usw.). Die Wettspielpaarungen an einem Spieltag erfolgen also **zufällig**. Die Wettspielpaarungen sind eine Woche vor dem Spiel bekannt und werden online gestellt.

Startzeiten

Die Startzeiten für unser Senioren-Team-Match werden wie üblich einen Tag vor dem Turnier im Internet / bzw. per Aushang bekannt gegeben.

Dabei muss die Reihenfolge der Listen nicht eingehalten werden.

Alle, die an einem Spieltag am Team-Match nicht teilnehmen (also sowohl die „Reservisten“ einer der beiden Mannschaften als auch andere Mitglieder der Seniorenabteilung) können im Rahmen der für die Senioren reservierten Startzeiten **nach** dem jeweiligen Team-Match eine Privatrunde spielen. Hierfür werden die üblichen Listen ausgehängt.

Ersatz von Spielern/Spielerinnen

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.

Spielmodus 1. Spieltag: Foursomes (Klassischer Vierer) als Lochspiel

Am ersten Spieltag wird ein Foursomes, d. h. ein Klassischer Vierer, gespielt. In diesem Lochspiel spielen zwei Teams abwechselnd **einen Ball** bis dieser eingelocht ist. Vorher wird festgelegt, wer an den geraden und wer an den ungeraden Abschlägen abschlägt.

$$\text{Spielvorgabe der Teams} = 0,5 \times (\text{Spielvorgabe Spieler A}) + 0,5 \times (\text{Spielvorgabe Spieler B})$$

$$\text{Vorgabe Team A gegenüber Team B} = (\text{Spielvorgabe Team A} - \text{Spielvorgabe Team B}) \times 0,75.$$

Spielmodus 2. Spieltag: Modifizierter Fourball (Zweier-Scramble) als Lochspiel

Am zweiten Spieltag wird im Lochspiel-Modus ein modifizierter Fourball als 2er-Scramble ausgetragen. Beim Scramble spielen beide Spieler/innen immer ihren Ball. Es wird jedoch stets von der Lage des **besseren Balls** weitergespielt bis dieser eingelocht ist.

$$\text{Spielvorgabe der Teams} = 0,6 \times (\text{Spielvorgabe des Spielers mit der niedrigeren Spielvorgabe}) + 0,4 \times (\text{Spielvorgabe des Spielers mit der höheren Spielvorgabe})$$

$$\text{Vorgabe Team A gegenüber Team B} = (\text{Spielvorgabe Team A} - \text{Spielvorgabe Team B}) \times 0,75.$$

Spielmodus 3. Spieltag: Einzel-Lochspiel (Matchplay)

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

$$\text{Vorgabe Spieler/in A gegenüber Spieler/in B} = (\text{Spielvorgabe A} - \text{Spielvorgabe B}) \times 0,75.$$

Sieger, Wertung und Siegerehrung

Sieger in einem Lochspiel ist, wer die meisten Löcher gewonnen hat.

Ein Sieg eines Teams bzw. von Einzelspielern/innen in den Wettbewerben gibt einen Punkt für die Mannschaft dieser Spieler, bei Unentschieden gibt es 0,5 Punkte für beide Mannschaften.

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 eine Siegesfeier.

Stand: 2019

SENIORENABTEILUNG



GC BRUCHSAL

Spieltage: siehe Aushang Info-Tafel Seniorenabteilung!