

# 15 GC Salzkammergut



## Ryder Cup



### Lochwettbewerb ohne Vorgabe am 14. und 15. September 2019

Die Mannschaften sollten frei zusammengestellt werden und einen **Team- Namen** haben. Jede Mannschaft besteht aus 8 Spieler/Innen:

- 3 Spieler/Innen Stv. ....bis -11,5
- 3 Spieler/Innen Stv. -11,6 bis - 23,0
- 2 Spieler/innen Stv. - 23,1 bis - 45,0

Zusätzlich kann jedes Team je einen Ersatzspieler/in pro Stv. Gruppe nennen, der/die auch wahlweise eingesetzt werden kann/können. Die Spieler müssen Mitglieder (auch Fern- und Zweitmitglieder) des SGC sein. (Über Sonderfälle entscheiden die Wettspielleitung und die Mannschaftskapitäne im Kapitänsmeeting)

**Der Ryder Cup ist auf 8 Mannschaften beschränkt**  
(es zählt die Reihenfolge der Nennungen)

#### PROGRAMM

**Mittwoch, 11. September** bis 12<sup>00</sup> im Sekretariat – **Nennschluss** - Abgabe der Teamzusammenstellung

**Freitag, 13. September** um 18<sup>00</sup> im Golfrestaurant **Kapitänsmeeting** mit Übergabe der Unterlagen und Auslosung der Spielpaarungen.

Ab 19<sup>00</sup> Uhr sind alle Spieler eingeladen zum „Warm Up“ im Clubrestaurant!

#### **Samstag, 14. September**

**Chapman Vierer** ab 8.00 Uhr von Tee 1 und 10

**Mittagessen** im Clubrestaurant

**Klassischer Vierer** ab 13.15 von Tee 1 und 10

#### **Sonntag, 15. September**

**Einzel – Lochwettbewerb** ab 9.00 Uhr von Tee 1 und 10

**Siegerehrung** mit gemeinsamem Essen nach Eintreffen der letzten Spieler

**Je nach Witterung kann die Wettspielleitung eine oder mehrere Runden auf eine 9-Loch Runde kürzen!**

Gespielt wird offen (brutto), entsprechend der Setzlisten der Mannschaftsführer! Es gelten die offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des R&A Rules Limited, die ÖGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen, die aktuellen ÖGV-Wettspielsempfehlungen (Jahrbuch), sowie die Platzregeln des GC Salzkammergut.

### **Strafe für Verstoß gegen die Platzregel Im Lochspiel: Lochverlust**

#### **Nenngeld:**

**€ 240,-- je Mannschaft inkl. Ersatzspieler**

Für Ersatzspieler kann der Mannschaftskapitän Essensgutscheine zum Preis von **je € 15,--** bei der Spielleitung erwerben.

Jeder Mannschaft wird ein Cart zur Verfügung gestellt. Über weitere Carts in einer Mannschaft entscheiden die Wettspielleitung und die Mannschaftskapitäne im Kapitänsmeeeting. Die eindeutige Handhabung der Cart's wird beim Kapitänsmeeeting besprochen und festgelegt!

#### **Aufstellung**

Jeder Mannschaftskapitän erstellt paarweise für die erste Runde (Chapman-Vierer) eine von der Stammvorgabe unabhängige Aufstellung aus den genannten 8 Spieler/Innen, für die zweite Runde (Klassischer Vierer) kann er neue Paare zusammenstellen, wobei immer ein Spieler aus der **Gruppe A** mit einem Spieler der **Gruppe C** zusammengesetzt werden muss. Die Ersatzleute können, unter Berücksichtigung der Gruppenzugehörigkeit, ebenso herangezogen werden.

Für den Einzelbewerb gilt jedoch, dass die Spieler/Innen eines jeden Teams innerhalb Ihrer Gruppe in der Startliste gesetzt werden müssen. Auch hier können die Ersatzleute entsprechend eingesetzt werden.

#### **Abgabe der Mannschaftsaufstellungen:**

##### **Matches am Samstag:**

Chapmann-Vierer - Freitag, 13. September bis 19<sup>00</sup> Uhr

Klassischer Vierer - Samstag, bis 15 Min. nach dem Eintreffen des letzten Spielers der eigenen Mannschaft

##### **Matches am Sonntag:**

Einzel-Lochwettbewerb - Samstag, 14. September bis 18<sup>00</sup> Uhr

Die Aufstellungen müssen termingerecht im Sekretariat abgegeben werden. Liegt zu den vorgegebenen Terminen keine Aufstellung vor, so erfolgt die Aufstellung entsprechend der Reihung in der Teamnennung durch die Wettspielleitung. Nach Abgabe der Mannschaftsaufstellung kann **keine** Nachnennung von Ersatzspielern mehr erfolgen,

ausgenommen in triftigen Gründen und mit ausdrücklicher Genehmigung durch die Wettspielleitung

## **SPIELMODI**

### **Chapman – Vierer**

Abschläge: Herrn Gelb / Damen Rot

Jeder Spieler jeder schlägt ab, danach spielen die Partner mit beiden Bällen über Kreuz den 2. Schlag. Erst nach dem zweiten Schlag wird der weiter zu spielende Ball ausgewählt und von dem/der Spieler/in, der diesen Ball nicht in seine Position geschlagen hat, weitergespielt. In der Folge wechseln sich die Teamspieler nach jedem Schlag bis zum Loch ab, es sein denn, der Ball kann nach den Lochwettbewerbregeln vorzeitig beendet werden.

### **Wertung:**

Pro gewonnenem Loch 1 Punkt für das Spiel.

Gesamtwertung der Runde: Das siegreiche Team erhält 2 Punkte für die Gesamtwertung; bei Punktegleichheit (all-square) nach 18 Löchern erhält jedes Team je einen Punkt für die Gesamtwertung.

### **Klassischer Vierer**

Abschläge: Herrn Gelb / Damen Rot

Ein Lochwettbewerb mit Partner, ein Ball ist im Spiel. Gespielt wird nach denselben Regeln wie beim klassischen Vierer. Gezählt und geschrieben wird wie beim Einzel-Lochwettbewerb. Das Paar mit dem niedrigsten Score pro Loch trägt ein Plus(+) ein, haben beide Teams den gleichen Score, so teilen sie das Loch und schreiben (o). Wird das Loch gegen das andere Team verloren, muss ein minus (-) eingetragen werden. Das Match gewinnt jenes Paar, das mit einer größeren Anzahl von Löchern führt, als noch zu spielen sind. Ein Match ist all-square wenn nach 18 Löchern keine Entscheidung gefallen ist.

### **Wertung:**

Siehe Chapman-Vierer

### **Einzel – Lochwettbewerb**

Abschläge 1. Gruppe: Herrn Weiß / Damen Blau

Abschläge 2. u. 3. Gruppe: Herrn Gelb / Damen Rot

Jeder Spieler spielt seinen Ball solange bis feststeht, wer das Loch gewonnen hat. Lochen beide Spieler/innen schlaggleich ein, so ist das Loch geteilt – es wird kein Punkt für das Spiel vergeben.

### **Wertung:**

Pro gewonnenem Loch 1 Punkt für das Spiel

Gesamtwertung: 1 Punkt für den Sieg, 1/2 Punkt für ein Remis

### **Gesamtwertung Ryder – Cup**

Für die Endwertung wird eine Punktetabelle erstellt.

Bei Punktegleichheit in den Preisträngen (1 – 3) erfolgt sofort nach Spielende der Einzelbewerbe und Auswertung ein Stechen in der Spielart „Einzel – Lochwettbewerb“. Die Kapitäne bestimmen je einen Spieler aus der Gruppe 1.

### **Auszug aus den Golfregeln**

#### **Startzeiten: Abspielzeit (Anmerkung zu Regel 6-3)**

Jeder Spieler muss sich **5 Minuten** vor der Abspielzeit beim Starter melden!

Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von 5 Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, so wird er, sofern das Erlassen der Disqualifikationsstrafe nach Regel 33-7 nicht gerechtfertigt ist, für das Versäumen der Abspielzeit wie folgt bestraft: Lochspiel: Lochverlust am ersten Loch, Strafe für Verspätung von **mehr als 5 Minuten**: Disqualifikation. Die Startzeit ist die auf der Startliste angegebene Zeit oder die Zeit des Aufrufs für die Partie/Flight durch den Starter, je nachdem was später liegt.

**Strafe für Verstoß gegen die Platzregel** Im Lochspiel: Lochverlust

#### **Verstöße gegen die Ausschreibung:**

Bei Verstößen gegen den Termin der Abgabe der Mannschaftsaufstellung sowie den Austragungsmodus erfolgt als Strafe im Lochspiel: Disqualifikation der Mannschaft für die betreffende Runde. Das Spiel der Mannschaft wird „zu Null“ als verloren gewertet.

#### **Zusätzliche Regelung für Mannschaftswettspiele Belehrungen (Regel 8-2.b)**

Bei Mannschaftswettspielen darf zusätzlich zu Regel 8-1 nur der benannte Mannschaftskapitän Belehrungen erteilen. Ein selbst spielender Kapitän darf während seines eignen Spiels nur seinem Partner Belehrungen erteilen.

#### **Strafe für Verstoß im Lochspiel: Lochverlust**

Der Kapitän muss vor Beginn des Wettspiels der Wettspielleitung benannt und Amateur sein. Für die Betreuung einer Schüler- u. Jugendmannschaft darf ein Pro (Trainer) als Kapitän eingesetzt werden, welcher selbst aber nicht spielberechtigt ist. Strafe bei Verstoß im Lochspiel: Das Spiel der Mannschaft wird als verloren gewertet.

#### **Wettspielleitung:**

Änderungen behält sich die Wettspielleitung bis zum 1. Start vor!