

3. Rainbow Team Trophy

11.-13.5.2018

Rhein-Neckar



Auf einen Blick

Wichtig

Freitag 11.05.	Ankunft und Vorfreude	
18:00	Akkreditierung im Hotel Arts Konoba Ludwigstraße 4, 68789 St. Leon-Rot	Turnier Startgebühr in bar mitbringen
danach	Abendessen im Hotel Arts Konoba à la carte	
Samstag 12.05.	Rainbow Team Trophy - Runde 1	GC Hohenhardter Hof Wiesloch
9:30	Get together am GC Hohenhardter Hof	E-Carts vorab beim GC reservieren
10:00	Captain's Briefing am GC Hohenhardter Hof	
11:00	Zeitstart Rainbow Team Trophy Runde 1 Modus: Vierball - Details siehe unten	
19:00	Abendessen im Hotel Arts Konoba 3-Gänge Menü (Wahlmenü, inkl. veganer/vegetarischer Alternativen, exkl. Getränke)	
21:00	Ergebnisse Runde 1 Captain's Briefing Runde 2 inkl. Paarungen	
danach	Überraschung!	
Sonntag 13.05.	Rainbow Team Trophy - Runde 2	GC Heidelberg-Lobendorf
9:30	Get together im GC Heidelberg-Lobendorf	E-Carts vorab beim GC reservieren
10:30	Zeitstart Rainbow Team Trophy Runde 2 Modus: Lochwettbewerb im Vierer-Flight - s. unten	
danach	Siegerehrung im GC Heidelberg-Lobendorf Gemeinsames Essen à la carte	

Format: In Anlehnung an den Ryder-/Solheim Cup werden zwei Teams gegeneinander antreten. Es sind ausdrücklich alle Handicaps willkommen!

Die Teams werden entsprechend der DGV-Stammvorgabe pro Spieler zusammengestellt, um ein ausgewogenes und spannendes Spiel zu gewährleisten.

Anmeldung: Bitte bis zum 30.4. online anmelden: <https://www.surveymonkey.de/r/93G9QJH>

Die Teilnehmerzahl ist auf 28 Teilnehmer beschränkt. Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt. Wir informieren dich, falls du auf der Warteliste gelandet bist und klären mit dir persönlich, wie flexibel du in der Planung bist (um ggf. kurzfristig nachzurücken). Änderungen vorbehalten.

Hotel: [Hotel Arts Konoba in St. Leon-Rot \(www.hotel-arts.de\)](http://www.hotel-arts.de). Bitte buche das Hotel direkt bis zum 10.4. unter dem Stichwort "Rainbow Team Trophy". Es ist ein Zimmerkontingent zu Sonderkonditionen reserviert (EZ 75 EUR, DZ 89 EUR). Nach dem 10.4. kann die Verfügbarkeit nicht mehr garantiert werden.



Mannschaften

Wer könnte den Südwesten besser repräsentieren als das Äffle und das Pferdle. Wir haben bei beiden nachgefragt, ob sie gewillt wären, die Schirmherrschaft für unsere Team Trophy zu übernehmen. Beide haben einstimmig gesagt: *"Ha freile, des macha mr doch gern!"* Entsprechend werden ein Äffle-Team und ein Pferdle-Team um die begehrte German Rainbow-Golfers Team-Trophy 2018 kämpfen. Zudem konnten wir zwei waschechte German-Rainbow-Open Bruttosieger als Team-Captains gewinnen!

Team Äffle

Farbe: rot

Captain: Markus

Team Pferdle

Farbe: blau

Captain: Stephan

Hinweis:

Wir bitten, während der Golfrunden (Ober-)Bekleidung in der jeweiligen Teamfarbe zu tragen. Dies hilft, die Teams optisch zu unterscheiden und fördert den Teamgeist.

Turniermodus

Bei Rückfragen stehen die beiden Captains Stephan und Markus Rede und Antwort.
Keine der Runden ist vorgabewirksam.

Disclaimer: Für eine bessere Lesbarkeit ist der folgende Text nicht "gegendert".

Samstag

Im Vierball spielen je zwei gleichgroße Gruppen Golfer, die ihr Team vertreten in 2er Teams gegen ihre Gegenspieler ein Lochwettbewerb. D.h. bei z.B. 10 Spielern pro Gruppe: pro Flight spielen zwei Golfer um einen Punkt für die Gesamtwertung. Damit werden am Samstag 5 Punkte vergeben. Jedes gespielte Loch wird als GEWONNEN / GETEILT oder VERLOREN gewertet.

Die Berechnung ist denkbar simpel: Jeder Spieler/Spielerin hat pro Loch eine Vorgabe. Die Vorgaben berücksichtigen sowohl euer Handicap (also ähnlich zum normalen Stableford-Modus), als auch die Handicaps eurer Mitbewerber ($\frac{3}{4}$ Differenz zwischen eigenem Hcp und Hcp der Mitbewerber). Hört sich komplizierter an als es ist - die Vorgaben werden auf Euren Scorekarten zu finden sein. Nachdem das Loch zu Ende gespielt wurde wird verglichen, wer im Flight welche Punktzahl erreicht hat.

Beispiel:

Team Äffle: Spieler 1 hat seine Vorgabe gespielt und erhält dafür entsprechend 2 Punkte
Spieler 2 hat seine Vorgabe um 1 unterschlagen, erhält also 3 Punkte.
Innerhalb des Teams wird also das Ergebnis von 3 Punkten zum Vergleich mit dem Team Pferdle herangezogen.

Team Pferdle: Spieler 1 hat seine Vorgabe um 1 überschlagen und erhält dafür entsprechend nur 1 Punkt.
Spieler 2 hat seine Vorgabe um 2 überschlagen, erhält also 0 Punkte.
Innerhalb des Teams wird also das Ergebnis von 1 Punkt zum Vergleich mit dem Team Äffle herangezogen.

Das Loch wird in diesem Fall vom Team Äffle gewonnen, da 3 Punkte gegenüber 1 Punkt erzielt wurden. Das Team Äffle geht mit "*Eins auf*" in Führung. Loch pro Loch geht es dann im gleichen Modus weiter: Es gibt pro Loch jeweils ein Team, das das Loch für sich also gewonnen verbuchen kann. Das Team, das die meisten Löcher gewonnen hat, gewinnt das Match und holt einen Punkt für die Gesamtwertung des Teams.

Entsprechend besteht die Möglichkeit, dass ein Team bereits vor der 18. Spielbahn das gesamte Match für sich entscheiden kann. Sollte dies so sein, wird weitergespielt, die Ergebnisse werden weiterhin pro Loch verglichen und notiert. Erst nach der 18 ist die Runde beendet.

Sonntag

In den gleichen Gruppen treten die Spieler im Einzel Lochspiel gegeneinander an. Bei z.B. 10 Spielern pro Mannschaft werden nochmal 10 Punkte vergeben was in der Summe dann 15 ergibt. Die Mannschaft, die mindestens 8 Punkte erreicht, gewinnt die 2018 Rainbow Team Trophy. Yeah!!!

Bei 7,5 Punkten gewinnen beide Teams.

Der Spielmodus entspricht demselben wie am Samstag mit dem Unterschied, dass 1 gegen 1 spielt. Pro Loch wird entsprechend der Vorgabe auf der Scorekarte entschieden, wer das Loch gewonnen hat. Die Vorgabe berücksichtigt wie am Vortag sowohl das eigene Handicap als auch das Handicap des Mitbewerbers ($\frac{3}{4}$ -Differenz-Regel). Wer nach 18 Loch die meisten Löcher gewonnen hat, entscheidet das Match für sich und sichert einen Punkt für die Gesamtwertung des Teams.

Die Flight-Reihenfolge für Samstag (2er Team Aufstellung) und für Sonntag wird von den Captains bestimmt. Es kann also sein, dass gute und weniger gute Vorgaben aufeinander treffen. Das macht den Reiz des Spiels aus. Der mannschaftliche Erfolg steht über dem Einzelerfolg.

Aus den offiziellen Regeln

Zum Nachlesen im Folgenden Auszüge aus den offiziellen Regeln des DGV - nachzulesen auf <https://www.golf.de/dgv/rules4you/spiele/wettspielarten.cfm#antw4>

Vierball

(Spielform nach Regel 30)

Ein Vierball wird nach den Golfregeln gespielt. Im Detail wird diese Spielform unter Regel 30 und 31 erläutert. (Achtung: Nicht mit dem „Vierer“ verwechseln, der wird in Regel 29 erklärt.)

Spielform

Der Vierball kann als Lochspiel (Regel 30) oder Zählspiel (Regel 31) gespielt werden. Da die Partner sich im Spiel beraten dürfen, kann ein Vierball keinesfalls vorgabenwirksam sein.

Spielmodus

Zwei Partner werden zusammen gewertet. Jeder Spieler schlägt dabei seinen Ball vom Abschlag bis ins Loch. Das bessere der beiden Ergebnisse an jedem Loch wird gewertet. (Anmerkung: *Das Loch wird von der Paarung gewonnen die das beste Netto-Ergebnis (Berücksichtigung der Vorgabe) im Flight gespielt hat*).

Lochspiel

Das Lochspiel (engl. Matchplay) ist die ursprüngliche Spielform im Golf, bei der zwei Spieler direkt gegeneinander spielen. Statt einzelner Spieler können auch zwei Parteien bestehend aus jeweils zwei Spielern gegeneinander antreten. Bis zur Einführung des Zählspiels im 18. Jahrhundert wurde Golf nur als Lochspiel gespielt.

Spielform

Gespielt wird lochweise. Der Spieler, der auf einer Spielbahn mit weniger Schlägen einlocht, gewinnt das Loch. Wenn beide Spieler gleich viele Schläge für das Loch benötigen, wird das Loch geteilt. Ein Lochspiel wird in der Regel über 18 Löcher angesetzt, könnte aber schon früher beendet werden, im Extremfall nach 10 Löchern, wenn diese alle von einer Partei gewonnen worden sind.

Zählkarte

Im Lochspiel wird allgemein keine Zählkarte verwendet. Wichtig ist nur, dass sich beide Parteien jederzeit über den Spielstand einig sind. Wenn Sie trotzdem eine Zählkarte verwenden wollen, reicht es aus, ein + für ein gewonnenes Loch, ein - für ein verlorenes Loch bzw. eine 0 für ein geteiltes Loch einzutragen.

Anmerkung der Captains: Um Transparenz sicherzustellen, können bei unserem Turnier die jeweiligen Ergebnisse pro Loch aufgeschrieben werden - sofern mindestens einer der Mitbewerber dies wünscht.

Sieger

Es gewinnt der Spieler, der mit mehr gewonnenen Löchern führt als noch zu spielen sind. Beispiel:, d.h. liegt ein Spieler z.B. nach Beendigung des 15. Loches „4 auf“, so hat er schon dort das Spiel „4 und 3“ gewonnen, da noch drei Löcher zu gehen sind, und der Gegner keine Chance mehr zum Sieg hat. Liegt ein Spieler bei noch drei zu gehenden Löchern „3 auf“, so ist die Partie für ihn „dormie“, er kann auf den zu spielenden restlichen Löchern nicht mehr verlieren. Ein Lochspiel kann unentschieden enden. Meist wird jedoch in einem Stechen Loch für Loch weitergespielt, bis ein Spieler das entscheidende Loch gewinnt.

Brutto/Netto

Ein Lochspiel ohne Berücksichtigung der Vorgaben der Spieler ist ein Brutto-Lochspiel. Auch Lochspiele können jedoch Netto, d.h. unter Anrechnung der Vorgabe gespielt werden. Dazu wird die Differenz der Vorgaben der gegnerischen Parteien nach der Schwierigkeit des Platzes auf die Spielbahnen verteilt. Beispiel: Spieler A hat Spielvorgabe 20, Spieler B Spielvorgabe 30. Bei Anrechnung der vollen Differenz würde Spieler B an den zehn schwersten Löchern je einen Vorgabenschlag erhalten. Je nach Entscheidung der Spielleitung und Bekanntgabe in der Ausschreibung, muss im Netto-Lochspiel nicht die volle Differenz der Vorgaben angerechnet werden.

Anmerkung der Captains: Wir rechnen $\frac{3}{4}$ der Differenz der Vorgaben an.

Schenken

Nur im Lochspiel kann der Gegner einem Spieler den nächsten Schlag als eingelocht schenken. Auch ein ganzes Loch oder sogar ein ganzes Spiel dürfen geschenkt werden. Solche Geschenke dürfen weder abgelehnt noch widerrufen werden. Trotzdem darf ein Spieler ein schon geschenktes Loch noch zu Ende spielen.

Grundstrafe

Statt sich wie im Zählspiel für einen Regelverstoß zwei Strafschläge zuzuziehen, bedeutet ein Regelverstoß im Lochspiel „Lochverlust“. Das Loch wird also von dem Gegner gewonnen.



Wer sich die Regeln aufmerksam durchgelesen hat,
darf sich zur Belohnung dieses Bild anschauen und
dazu den Hafer- und Bananenblues summen...

.. oder hier zuschauen:

https://www.youtube.com/watch?v=7FyaEEMRY_A