



5. Rainbow Team Trophy light - Rhein-Neckar (9. Mai 2021)



Golfclub Heidelberg-Lobendorf, 74931 Lobbach-Lobendorf

Liebe Freundinnen und Freunde des Teamsports! Nachdem im Jahr 2020 die Team Trophy nicht stattfinden konnte und die Unwägbarkeiten nach wie vor groß sind, gibt es in diesem Jahr die Rainbow Team Trophy light! Was gleich bleibt: Auch beim 5. Mal werden das Team Äffle und das Team Pferdle in zwei Runden um die begehrte Team Trophy im Ryder-Cup / Solheim-Cup-Stil spielen. Was sich ändert: Beide Runden werden im Golfclub Heidelberg-Lobendorf und an einem Tag ausgetragen: Runde 1 auf dem großartigen 18-Loch Platz, Runde 2 auf dem kompakten 6-Loch Kurzplatz. Nach der ersten und während der zweiten Runde gibt es feste und flüssige Leckereien. Und zur Sicherheit gibt es zum Get Together für die Teilnehmenden verpflichtende Corona- Schnelltests inklusive.

Bitte beachtet die Hinweise zu Anmeldung auf der nächsten Seite.



Weiterführende Fragen bitte an das Team um Armin Wallnöfer
via teamtrophy@german-rainbow-golfers.com

Programm

Wichtig

Freitag 07.05.	Entfällt in diesem Jahr	
Samstag 08.05.	Rainbow Team Trophy Vor-Briefing	
20:00	Online via http://meet.jit.si/rainbowteamtrophy inkl. Überraschung!	
Sonntag 09.05.	Rainbow Team Trophy	GC Heidelberg-Lobefeld
09:00	Get together am GC Heidelberg-Lobefeld inkl. verpflichtendem Corona-Schnelltest	
09:30	Captain's Briefing auf der Clubhausterrasse	
10:00	Zeitstart Runde 1 - 18-LOCH-PLATZ Modus: Chapman Vierer - Details siehe unten	E-Carts vorab beim GC reservieren
dazwischen	Snacks und Getränke zunächst an Grün 18, später am 6-Loch Kurzplatz	
ca. 16:00	Zeitstart Runde 2 - 6-LOCH KURZPLATZ Modus: Lochwettbewerb im Zweier-Flight - Details siehe unten	
ca. 18:00	Siegerehrung	
danach	Ggf. Abendessen Details werden kurzfristig bekanntgegeben. Wir werden darauf achten, dass vegane / vegetarische Alternativen angeboten werden.	

Format: In Anlehnung an den Ryder-/Solheim Cup werden zwei Teams gegeneinander antreten. Die Teams werden entsprechend der DGV-Stammvorgabe pro Spieler zusammengestellt, um ein ausgewogenes und spannendes Spiel zu gewährleisten.

Anmeldung: Bitte bis zum 9.4. hier anmelden: <https://forms.gle/NjZiejd9Tw7qq2bj6>
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.

Turniermodus

Bei Rückfragen stehen die beiden Captains Rede und Antwort.

Keine der Runden ist vorgabewirksam.

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

Runde 1: Chapman-Vierer

Der Chapman-Vierer ähnelt stark dem Vierer mit Auswahldrive, bietet spielerisch jedoch eine Vereinfachung.

Spielmodus

Zwei Spieler bilden zusammen eine Partei. Beide Partner schlagen an jedem Abschlag einen Ball ab. Danach tauschen sie die Bälle und jeder Spieler schlägt den Ball seines Partners. Erst nach dem zweiten Schlag wählen die Partner einen der beiden Bälle aus und spielen diesen abwechselnd weiter.

Der andere Ball wird aufgenommen und zählt nicht. Wenn die Entscheidung für den Ball des ersten Spielers getroffen wird, ist der zweite Spieler mit dem nächsten Schlag dran, dann wieder Spieler eins usw. bis der Ball eingelocht ist. Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht

Die Wertung

Im Chapman Vierer 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 als Team um einen Punkt für die Gesamtwertung. Damit werden in Runde 1 5 Punkte vergeben. Jedes gespielte Loch wird als GEWONNEN / GETEILT oder VERLOREN gewertet.

Die Berechnung ist denkbar simpel: Jedes 2er Team hat pro Loch eine Vorgabe. Diese wird wie folgt berechnet: Die Spielvorgaben beider Partner werden addiert und durch zwei geteilt. Das Ergebnis ist die Spielvorgabe für das Team (bei 0,5 wird auf ganze Schläge aufgerundet). 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. Da das Team nur einen Ball zu Ende spielt gibt es auch nur ein Ergebnis pro Team pro Loch das mit dem gegnerischen Flight verglichen wird.

Beispiel:

Team Äffle: Das Team Spieler 1+2 hat seine Vorgabe gespielt und erhält dafür entsprechend 2 Punkte

Team Pferdle: Das Team Spieler 3+4 hat seine Vorgabe um 1 überspielt und erhält dafür entsprechend nur 1 Punkt.

Das Loch wird in diesem Fall vom Team Äffle gewonnen, da 2 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.

Informationen zum German-Rainbow-Golfers e.V. sowie zu weiteren Aktivitäten/Events hier:

www.german-rainbow-golfers.com

Runde 2: Lochwettbewerb im Zweier-Flight

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 Rainbow Team Trophy. Yeah!!! Bei 7,5 Punkten gewinnen beide Teams.

Der Spielmodus entspricht demselben wie in Runde 1 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 Runde 1 (2er Team Aufstellung) und für Runde 2 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.

In beiden Spielformen 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.

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>

Chapman-Vierer

Der Chapman-Vierer ähnelt stark dem Vierer mit Auswahldrive, bietet spielerisch jedoch eine weitere Vereinfachung.

Spielmodus

Zwei Spieler bilden zusammen eine Partei. Beide Partner schlagen an jedem Abschlag einen Ball ab. Danach tauschen sie die Bälle und jeder Spieler schlägt den Ball seines Partners. Erst nach dem zweiten Schlag wählen die Partner einen der beiden Bälle aus und spielen diesen abwechselnd weiter. Ab diesem Zeitpunkt unterscheidet sich der Spielmodus nicht mehr von dem des Vierers mit Auswahldrive.

Der andere Ball wird aufgenommen und zählt nicht. Wenn die Entscheidung für den Ball des ersten Spielers getroffen wird, ist der zweite Spieler mit dem nächsten Schlag dran, dann wieder Spieler eins usw. bis der Ball eingelocht ist. Strafschläge berühren die Spielreihenfolge nicht. Bis auf die Abschlagsregelung wird nach den üblichen Zählspielregeln gespielt.

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.

Sonderregeln

Besonderheiten der Regeln ergeben sich durch den Spielmodus des „doppelten“ Abschlags. Beispiele:

- Nach dem Abschlag landen beide Bälle im Aus oder sind verloren: Das Wahlrecht beschränkt sich in diesem Fall darauf, durch einen der Partner mit einem Strafschlag einen weiteren Ball ins Spiel zu bringen
- Ist nach dem Abschlag eines gemischten Paares ein Ball (oder beide Bälle) verloren, werden die Bälle trotzdem über Kreuz weitergespielt. In dem Fall müsste also der Herr den nächsten Ball vom Damenabschlag und die Dame den nächsten vom Herrenabschlag spielen. Danach erfolgt die Entscheidung für einen der beiden Bälle.
- Ein provisorischer Ball darf beim Chapman-Vierer nach dem Abschlag für beide Bälle gespielt werden. Erst bei einem provisorischen Ball für den zweiten Schlag würde der provisorische Ball damit auch automatisch neuer Ball im Spiel.

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