Präsentieren gemeinsam:

VOLVO-CUP

Matchplay nach Art des Ryder-Cup - Kanonenstart

Erklärung der Spielregeln

Die Spieler und Spielerinnen müssen verbindlich an beiden Tagen teilnehmen. Die Zusammenstellung der Mannschaften erfolgt Hcp-aufsteigend durch Auslosung in der Geschäftsstelle, die Mannschaften werden so ausgelost, dass sich eine möglichst ausgeglichene Spielstärke ergibt. Die Spielleitung behält sich vor Änderungen hierzu vorzunehmen, falls es aus organisatorischen Gründen sinnvoll ist.

Spielform – Lochspiel im wechselnden Modus; es werden zwei Teams gebildet (Europa und Amerika).

Tag 1- Runde 1 (30.09.2017 – Startzeit 13.10 Uhr, 1.Runde – 9-Loch, n.v.; Foursome, d.h. Zwei Spielerinnen/Spieler bilden jeweils ein Team für ihr „Land“ gemäß der Auslosung. Gespielt wird lochweise. Jedes Team spielt einen Ball abwechselnd. Das Team, das auf einer Spielbahn mit weniger Schlägen einlocht, gewinnt das Loch und schreibt sich einen Punkt auf. Wenn beide Spieler gleich viele Schläge für das Loch benötigen, wird das Loch geteilt und jedes Team schreibt sich ½ (0,5 Punkte) auf. Das Lochspiel ist zu Ende, wenn ein Team keine Chance mehr hat das gegnerische Team noch zu schlagen. Keine Vorgabenverteilung.

Tag 1-Runde 2 (30.09.2017- Start gleich im Anschluss an Runde 1 am nächstfolgenden Loch an dem Runde 1 beendet wurde, 2.Runde – 9-Loch,n.v.) Vierball-Bestball, die Teams bleiben wie in Runde 1 bestehen. Jede/r Spieler/Spielerin im jeweiligen Team spielen ihren eigenen Ball bis zum Einlochen. Gewertet wird der Ball je Team, der die geringste Schlagzahl hat**.** Das Team, das auf einer Spielbahn mit weniger Schlägen einlocht, gewinnt das Loch und schreibt sich einen Punkt auf. Wenn beide Spieler gleich viele Schläge für das Loch benötigen, wird das Loch geteilt und jedes Team schreibt sich ½ (0,5 Punkte) auf. Das Lochspiel ist zu Ende, wenn ein Team keine Chance mehr hat das gegnerische Team noch zu schlagen. Vorgabenverteilung 2/3.

Tag 2 (01.10.2017-Startzeit 10.10 Uhr, 18-Loch, Matchplay, n. v.: Einzelspieler gegen Einzelspieler – (es wird im 4er-Flight gestartet) – In Mannschaft Europa und Amerika werden die Einzelgegner durch Platzierung der Captains in der Startreihenfolge aufgestellt. Die Aufstellung erfolgt geheim und wird eine Stunde nach Bekanntgabe des Tagesergebnisses am Tag 1 an das Sekretariat gegeben, damit die Startfolge für Tag 2 ausgegeben werden kann.

Zählkarte: Es wird je Loch ein Punkt für den Sieger und ein halber Punkt bei Gleichstand eingetragen.

Sieger: Das Ergebnis der Mannschafts-und Einzelspieler wird zusammengerechnet. Sieger ist die Mannschaft mit den meisten erzielten Punkten aus beiden Tagen. Es gewinnt der Spieler (das Team), der mit mehr gewonnenen Löchern führt als noch zu spielen sind. Bespiel:, 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. Das Lochspiel kann unentschieden enden. Es wird jedoch dann an Bahn 9 zwischen den Captains ein Stechen durchgeführt. Endet das Stechen wiederum unentschieden wird zwischen den nächstniedrigen Handicaps ein erneutes Stechen auf Bahn 9 ausgetragen. Endet dieses wiederum unentschieden, so gilt die Partie als unentschieden beendet.

Netto: Das Lochspiel, ausgenommen Runde 1 (Foursome), wird Netto, d.h. unter Anrechnung der Vorgabe gespielt. Dazu wird die Differenz der Vorgaben der gegnerischen Parteien nach der Schwierigkeit des Platzes auf die Spielbahnen verteilt. Es wird nicht die volle Differenz der Vorgaben angerechnet, sondern nur 2/3.

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.