

## Präambel

Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V. sowie den Platzregeln der teilnehmenden DGV-Mitglieder, welche im Sekretariat des Gastgebers zur Einsicht ausliegen. Die Grooverules 2010 kommen nicht zur Anwendung.

### 1. Teilnehmende Teams

Am RAIDORGOB 2024 nehmen teil: GC Chemnitz, GC Zwickau, GC Erzgebirge, Bunkerbulls, Ausgelippt Dresden, Matteagles, Plauener Spitzenmädels und GC Plauen. Ein Team kann nur Spieler einsetzen, die ein HCPI-Handicap haben und Mitglieder eines DGV-Mitgliedes sind. Ein Spieler kann nur für ein Team im RAIDORGOB 2024 spielen. Deshalb gilt folgende Regel: Sobald ein Spieler für ein Team zu einem Spieltag der Vor- oder k.o.-Runde aufgestellt wurde, ist dieser Spieler für dieses Team gemeldet, egal ob er zum Einsatz kommt oder nicht.

### 2. Spielleitung

Für alle Spiele des RAIDORGOB 2024 bilden Rico Schlegel, Werner Kosak und Rene Schmitt die Oberspielleitung. An Spieltagen der Vorrunden bilden die Kapitäne der jeweiligen Teams die Spielleitung vor Ort. Bei Verhinderung hat ein Kapitän einen Stellvertreter bis 09:00 Uhr am Spieltag zu benennen. Streiffälle werden in der Vorrunde immer von den Kapitänen der jeweiligen Gruppe entschieden, deren Teams an der jeweiligen Paarung beteiligt sind. Sollte so keine Einigung erzielt werden, muss die Oberspielleitung angerufen werden, die dann endgültig entscheidet.

### 3. Abschlüge

Herren: GELB; Damen: ROT

### 4. Spielform; Zusammensetzung der Gruppen, Festlegung der Spieltage

Es handelt sich um ein nicht vorgabenwirksames Team-Lochwettspiel, in dem die Teams pro Spieltag in insgesamt neun Paarungen gegeneinander antreten. Zunächst werden dabei drei Paarungen über neun Loch im klassischen Vierer und danach sechs Paarungen über neun Loch im Einzel ausgetragen.

Der RAIDORGOB 2024 wird mit 8 Teams mit Vor- und k.o.-Runde ausgetragen. In der Vorrunde spielen jeweils drei Teams an drei Spieltagen jeder gegen jeden. Im Halbfinale und im Finale treffen die Teams gemäß Ihrer Vorrundenplatzierung wie unter 7. beschrieben aufeinander. Die Vorrundengruppen wurden am 25.04.24 durch abwechselndes Lösen ermittelt. In den Gruppen wird wie folgt gespielt:

#### Gruppe A:

A1 GC Erzgebirge  
A2 Bunkerbulls  
A3 GC Chemnitz  
A4 Ausgelippt Dresden

#### Gruppe B:

B1 Matteagles  
B2 GC Plauen  
B3 Spitzenmädels  
B4 GC Zwickau

### 5. Vorgaben

Im Klassischen Vierer wird zunächst die Stammvorgabe der Teams ermittelt, indem die Stammvorgaben der Spieler zuerst addiert und dann durch zwei geteilt werden. Diese Stammvorgabe des Teams wird dann in eine Spielvorgabe des Teams laut Spielvorgabentabelle umgerechnet. Als Vorgabe auf neun Loch wird ein Drittel der Differenz zwischen den Spielvorgaben der aufgestellten Teams gegeben. Im Einzel werden als Vorgabe auf neun Loch ein Drittel der Differenz zwischen den Spielvorgaben der aufgestellten Spieler gegeben.

## **6. Wertung und Stechen**

Die Lochspiele werden sowohl im Vierer als auch im Einzel wie folgt gewertet: Pro Loch wird um zwei Lochpunkte gespielt. Der Sieger erhält zwei und der Verlierer null Lochpunkte pro Loch. Wird das Loch geteilt, erhält jedes Team/jeder Spieler einen Lochpunkt. Tritt ein Team nicht mit mindestens 6 Spielern an, werden die Punkte der entfallenen Einzel- und Viererpaarung(en) dem gegnerischen Team gutgeschrieben. Im klassischen Vierer muss ein Team demnach auch immer mit zwei Spielern pro Paarung antreten. Fehlt ein Spieler bei dem Vierer, gilt das Team als nicht angetreten und alle Punkte gehen an den Gegner.

Sollte ein Vierer/Spieler schon vor dem letzten Loch mehr als neun Lochpunkte erspielt haben, kann der Gegner das Ausspielen der restlichen Löcher verlangen. Wenn sich beide Seiten auf die Beendigung des Matches einigen, werden die nichtgespielten Löcher wie ein Unentschieden gewertet. Beide Seiten erhalten pro nicht gespieltes Loch jeweils einen Lochpunkt angerechnet. Der Vierer/der Spieler, welcher nach 9 Löchern mehr als neun Lochpunkte erzielt, gewinnt das Match und bekommt für sein Team zwei Matchpunkte gutgeschrieben. Haben beide Vierer/Spieler jeweils neun Lochpunkte erzielt, haben Sie unentschieden gespielt und jeder Vierer/Spieler bekommt jeweils einen Matchpunkt für sein Team gutgeschrieben.

Das Team, welches nach neun Matches mehr als neun Matchpunkte erzielt hat, gewinnt das Spiel und erhält zwei Teampunkte in der Tabelle gutgeschrieben. Wenn beide Teams nach den neun Matches jeweils neun Matchpunkte erzielt, haben sie unentschieden gespielt und bekommen jeweils einen Teampunkt in der Tabelle gutgeschrieben.

Die Ergebnisse werden in Tabellen der Vorrundengruppen wie folgt berücksichtigt: Das Team mit den meisten Teampunkten nach Abschluss aller Vorrundenspiele wird Erster der Vorrundengruppe. Das Team mit den zweitmeisten Teampunkten wird Zweiter der Vorrundengruppe. Das Team mit den drittmeisten Teampunkten wird Dritter der Vorrundengruppe.

Haben zwei oder mehrere Teams nach dem Ende der Vorrunde die gleiche Anzahl von Teampunkten erzielt, so werden zur Festlegung der Reihenfolge in der Vorrundentabelle die Matchpunkte aller Matches herangezogen. Das Team mit mehr und/oder den meisten Matchpunkten wird vor dem Team mit weniger oder den zweitmeisten Matchpunkten und vor dem Team mit den wenigsten Matchpunkten in der Vorrundentabelle platziert.

Haben zwei oder mehrere Teams nach dem Ende der Vorrunde die gleiche Anzahl von Teampunkten und die gleiche Anzahl von Matchpunkten erzielt, so wird die Entscheidung im Stechen herbeigeführt. Die Spielleitung wird dabei gemäß Punkt 2 Ausschreibung gebildet. Das Stechen findet an einem Loch in der Nähe des Clubhauses der gastgebenden Golfanlage statt, welches zum Par-3-Loch wird. Die Details legt die Spielleitung fest. Im Stechen wird ohne Vorgabe gespielt. Für das Stechen in der K.o.-Runde können die Kapitäne der am Stechen teilnehmenden Teams drei Spieler, die an diesem Spieltag schon zum Einsatz gekommen sind, blind an die Positionen 1/2/3 setzen. Aus den Positionen 1/2/3 ergeben sich dann die Spielgegner für die drei Spielpaarungen.

Bei Gleichstand nach Spielen in der k.o.-Runde wird die Entscheidung im Stechen herbeigeführt. Die Spielleitung wird dabei gemäß Punkt 2 Ausschreibung gebildet. Das Stechen findet an einem Loch in der Nähe des Clubhauses der gastgebenden Golfanlage statt, welches zum Par-3-Loch wird. Die Details legt die Spielleitung fest. Im Stechen wird ohne Vorgabe gespielt. Für das Stechen in der K.o.-Runde können die Kapitäne der am Stechen teilnehmenden Teams drei Spieler, die an diesem Spieltag schon zum Einsatz gekommen sind, blind an die Positionen 1/2/3 setzen. Aus den Positionen 1/2/3 ergeben sich dann die Spielgegner für die drei Spielpaarungen.

In der K.o.-Runde wird von den zwei Teams um einen Punkt gespielt. Der Sieger des Lochs gewinnt den Punkt für seine Mannschaft. Bei Unentschieden erhält jeder Spieler einen halben Punkt. Das Stechen gewinnt das Team, das nach drei Löchern die meisten Punkte hat. Sind nach dem ersten Stechen die zwei Teams weiterhin punktgleich, kommt es zu einem sudden-death-Stechen mit nur noch einem der drei schon zu Beginn ausgewählten Spieler bis zur endgültigen Entscheidung.

## 7. Spieltage und Startzeiten

Laut Festlegung der Teamkapitäne finden die Spieltage wie folgt statt:

### Vorrunde Gruppe A und B:

#### 1. Spieltag am 14.07.2024 um 09:30 Uhr in Dresden

A1	– A2	B1 Matteagles	– B2 Plauen
A3 Chemnitz	– A4 Dresden	B3 Mädels	– B4 Zwickau
A1 Erzgebirge	– A2 Bubus am 21.07.24 um 09:30 Uhr	Flogtoofland	

#### 2. Spieltag am 04.08.2024 um 09:30 Uhr in Plauen

A1 Erzgebirge	– A3 Chemnitz	B1 Matteagles	– B3 Mädels
A2 Bubus	– A4 Dresden	B2 Plauen	– B4 Zwickau

#### 3. Spieltag am 22.09.2024 um 09:30 Uhr in Zwickau

A1 Erzgebirge	– A4 Dresden	B1 Matteagles	– B4 Zwickau
A2 Bubus	– A3 Chemnitz	B2 Plauen	– B3 Mädels

### Ansetzungen der k.o.-Runde:

Es werden nach dem folgenden Modus alle Plätze ausgespielt. Im Halbfinale treten die Sieger der Vorrundengruppe gegen den Zweitplatzierten der anderen Vorrundengruppe an. Darüber hinaus spielt der Dritte der Gruppe gegen den Vierten der anderen Gruppe. In einem k.o.-Spiel kommt das Team mit dem höheren Teamergebnis weiter oder gewinnt das Platzierungsspiel.

### Halbfinale am 29.09.2024 um 09:30 Uhr auf Flogtoofland

#### um den Einzug ins Finale:

Spiel 1	Sieger A	gegen	Zweiter B
Spiel 2	Sieger B	gegen	Zweiter A

#### Spiele um Platz 5 bis 8

Spiel 3	Dritter A	gegen	Vierter B
Spiel 4	Dritter B	gegen	Vierter A

### Finale am 06.10.2024 um 9:30 Uhr in Klaffenbach

Um Platz 1:	Sieger Spiel 1	gegen	Sieger Spiel 2
Um Platz 3:	Verlierer Spiel 1	gegen	Verlierer Spiel 2
Um Platz 5:	Sieger Spiel 3	gegen	Sieger Spiel 4
Um Platz 7:	Verlierer Spiel 3	gegen	Verlierer Spiel 4

Der Sieger des Spiels um Platz 1 gewinnt den RAIDORGOB 2024 und erhält das Recht, den RAIDORGOB als Wanderpokal bis zur Austragung des nächsten RAIDORGOB in seinem Clubhaus auszustellen und durch den Veranstalter seinen Namen darauf anbringen zu lassen.

Die Ansetzungen pro Spieltag werden unter [www.flogtoof.de/raidorgob](http://www.flogtoof.de/raidorgob) veröffentlicht. Der Abschlag erfolgt normalerweise im Kanonenstart. In der Vorrunde starten die Paarungen im klassischen Vierer schon um 09.30 Uhr. Der Abschlag für die Einzel soll gegen 13:00 Uhr erfolgen. Die Startzeiten für Halbfinale und Finale legen die Kapitäne am 3. Spieltag fest.

#### **8. Meldefrist und Mannschaftsstärke**

Die Mannschaftsmeldung hat durch den Kapitän freitags jeweils bis 19:00 Uhr per email an [rene@flogtoof.de](mailto:rene@flogtoof.de) zu erfolgen und muss Name, Vorname und Stammvorgabe aller Spieler enthalten. Der Kapitän ist für die korrekte Angabe der aktuellen Stammvorgabe seiner Spieler verantwortlich. Eine Mannschaft besteht an einem Spieltag aus maximal zehn Spielern.

#### **9. Aufstellung klassischer Vierer**

Die Kapitäne stellen ihre Teams im klassischen Vierer durch blindes Setzen auf die Positionen 1, 2 und 3 auf. Die verbindliche Aufstellung im klassischen Vierer erfolgt mit der Teammeldung und kann nicht mehr geändert werden. Fällt ein Spieler nach dem Zeitpunkt der Teammeldung aus, darf einer der für diesen Spieltag gemeldeten Ersatzspieler an der Position des ausgefallenen Spielers eingesetzt werden. Fällt nach der Teammeldung durch den Ausfall eines Spielers die Zahl der gemeldeten Spieler unter sechs, kann der Kapitän auch am Spieltag noch einen Spieler nachmelden, der an der Position des ausgefallenen Spielers eingesetzt werden muss.

#### **10. Aufstellung Einzel**

Die Kapitäne stellen ihre Einzelspieler ebenfalls mit der Teammeldung auf. Nach Beschluss der Kapitäne vom 11.05.23 wird auf das Privileg des Auswärtsteams zum offenen Setzen verzichtet. Die Kapitäne stellen daher ihre sechs Einzelspieler durch blindes Setzen an die Positionen 1 bis 6 auf. Diese verbindliche Aufstellung muss mit der Teammeldung jeweils freitags bis 19:30 Uhr erfolgen und kann nicht mehr geändert werden. Fällt ein Spieler nach der verbindlichen Aufstellung aus, darf bis zum Zeitpunkt des ersten Abschlages der Einzel-Lochwettspiele an seiner Stelle ein für diesen Spieltag gemeldeter Ersatzspieler eingesetzt werden. Fällt nach der Teammeldung durch den Ausfall eines Spielers die Zahl der gemeldeten Spieler unter sechs, kann der Kapitän auch am Spieltag noch einen Spieler nachmelden, der an der Position des ausgefallenen Spielers eingesetzt werden muss.

#### **11. Nenngeld**

Das Nenngeld beträgt unabhängig von der Anzahl der Wechselspieler 180 € pro Team und Spieltag (gilt auch für Heimteams). Im Nenngeld sind alle Greenfees und die Kosten für Preise, die Verwaltung und Wertbons am Finaltag für Speisen und Getränke pro Team enthalten. Es gilt als vereinbart: Wechselspieler können die Golfanlage nutzen, soweit diese das Wettspiel und den Spielbetrieb nicht behindern. Das Nenngeld des Teams muss bis Freitag vor dem Spieltag auf dem Konto des Veranstalters bei der **Sparkasse Mittelsachsen IBAN DE06 8705 2000 0190 0333 71** unter Angabe des Teams und Spieltages eingegangen sein. Die Überweisung kann auch per Paypal an [payments@flogtoof.de](mailto:payments@flogtoof.de) erfolgen. Für den rechtzeitigen Zugang ist der Kapitän verantwortlich.

## **12. Sonderwertungen**

Vom Veranstalter wird gegebenenfalls eine Rangliste der erfolgreichsten Spieler geführt und unter [www.flogtoof.de/raidorgob/rangliste/](http://www.flogtoof.de/raidorgob/rangliste/) veröffentlicht. Die genauen Kriterien für die Teilnahme an der Rangliste werden vom Veranstalter bis zum 1. Spieltag online bekannt gegeben.

## **13. Änderungsvorbehalt**

Bis zum ersten Start hat die Spielleitung in begründeten Fällen das Recht, die Platzregeln abzuändern, die Startzeiten neu festzulegen, die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben.

## **14. Veranstalter und Ausrichter**

Veranstalter sind die Sportfreunde Gahlenz e.V., vertreten durch Rene Schmitt. Ausrichter sind jeweils die gastgebenden DGV-Mitglieder.

## **15. Veröffentlichung von Start- und Ergebnislisten**

Wir weisen darauf hin, dass Vor- und Nachname, Heimatclub sowie die Startzeiten aller Spieler/ Teilnehmer an den Spieltagen zur Erstellung der Startlisten verwendet und im Internet unter [www.golf.de/dgv](http://www.golf.de/dgv) und [www.flogtoof.de/raidorgob/](http://www.flogtoof.de/raidorgob/) für jedermann veröffentlicht werden. Mit der Teilnahme am Wettspiel erklärt der Teilnehmer seine Einwilligung, dass während des Wettspiels von seiner Person Bild- und Tonaufnahmen angefertigt und in Print- und/oder Onlinemedien sowie unter [www.flogtoof.de/raidorgob/](http://www.flogtoof.de/raidorgob/) zu eigenen Zwecken des Veranstalters veröffentlicht werden dürfen.