

# Ryder-Cup

## Spielform und Wertungen; Sonderregeln

**Saison 2025-2026**

**Jede Mannschaft besteht aus mindestens 11 Mitgliedern, höchstens 15 Mitgliedern.**

Eine Mannschaft, die zunächst noch keine 15 Mitglieder gemeldet hat, kann im Laufe der Turnierserie nachmelden, bis 15 Mitglieder erreicht sind.

**Es gilt eine Sonderregelung für die Meldung von Jugendlichen unter 18 Jahren.**

**Insgesamt dürfen in jeder Mannschaft maximal 3 Spieler unter 18 Jahren gemeldet werden.**

**Jugendliche Spieler dürfen nur gemeinsam mit einem Erwachsenen Spieler in den Vierer-Partien eingesetzt werden.**

An jedem Spieltag werden normalerweise 10 Spieler jeder Mannschaft eingesetzt.

**Jeder Spieler kann an einem Spieltag nur ein Spiel spielen;**

es müssen also 10 Spieler antreten, um alle Spiele komplett besetzen zu können.

Beim Vierball kann eine Mannschaft auch nur einen einzelnen Spieler melden; in diesem Fall reichen also ausnahmsweise 9 Spieler aus.

**Jede Mannschaft zahlt an jedem Spieltag ein Nenngeld von 150.-- €.**

**Davon wird das Abendessen bezahlt.**

Nicht spielende Begleitpersonen zahlen für das Abendessen 15.--€.

Gespielt werden ausschließlich Lochspiele mit voller Vorgabe (**höchste gerechnete Vorgabe = 36,0!**),

und zwar 2 Einzel, 3 foursome und 1 fourball!

Beim foursome (Klassischer Vierer) beträgt die Spielvorgabe des Teams  $\frac{1}{2}$  der addierten Spielvorgaben.

Beim Vierball (fourball) beträgt die Vorgabe  $\frac{3}{4}$  der Spielvorgabe, verteilt auf die Löcher.

In jedem Spiel gibt der Bessere die Differenz der Spielvorgaben vor.

Für jedes gewonnenen Spiel gibt es 1 Punkt,

für jedes geteilte Spiel (all square nach dem 18. Loch) gibt es je 0,5 Punkte.

Eine Mannschaft hat das Spiel insgesamt gewonnen, wenn sie 3,5 Punkte oder mehr hat.

**Nach jedem Spieltag wird eine Tabelle erstellt. Zunächst werden die gewonnenen und geteilten Spiele der Mannschaft gewertet. Bei Punktgleichheit entscheidet zunächst die bessere Punktdifferenz in den einzelnen Spielen, danach der direkte Vergleich.**

Bei Meldung von weniger als 10 Spielern müssen die letzten Partien unbesetzt bleiben; d.h. bei 9 Spielern muss der Vierball mit einer Person gespielt werden, bei 8 Spielern muss der Vierball gestrichen werden usw.

Sollten trotz dieser Regelung in den vorderen Spielen Spieler ausfallen, werden die Captains entscheiden ob eine Manipulation vorliegt.

Sollten nur 7 bzw. nur 5 Spieler gemeldet werden können, so darf der nach den Einzeln bzw. nach dem ersten Foursome verbleibende Spieler, den Fourball alleine spielen.

**Für kurzfristige Ausfälle nach der Auslosung am Freitag kann jede Mannschaft für jeden Spieltag einen Ersatzspieler melden (In dem Fall besteht die Meldung aus 10 Spielern und einem Ersatzspieler). Fällt bei einer solchen Mannschaft ein Spieler aus, so muss der Ersatzspieler für den ausfallenden Spieler eingesetzt werden. Sollte eine Mannschaft keinen Ersatzspieler melden, so kann ein kurzfristiger Ausfall durch einen Fourball-Spieler ersetzt werden.**

**Eine Kombination dieser beiden Regelungen ist nicht zulässig, d.h. es kann in jedem Fall nur ein ausfallender Spieler ersetzt werden.**

**Für den Ersatz reicht es aus, wenn der Ersatzmann rechtzeitig zu der Startzeit des zu ersetzenen Spielers beim Start erscheint.**

Wettspielleitung sind alle Mannschafts-Captains (bei Abwesenheit auch die jeweiligen Vertreter) gemeinsam.

### **Sonderregelungen für den Wintercup:**

**Gespielt wird von den roten und gelben CR-Platten, unabhängig davon, wo rot und gelb gesteckt sind.**

**Erscheint eine Partei mehr als 5 Minuten zu spät am Start, so gilt dieses eine Spiel (Einzel oder Vierer) als verloren.**

Vierer, die wegen Dunkelheit nicht beendet werden können, müssen nach Abschluss eines Loches unterbrochen werden. Diese Spiele werden in der auf den Spieltermin folgenden Woche nach Vereinbarung der beiden Gegner, oder wenn eine Vereinbarung nicht zustande kommt, am folgenden Samstag, um 10:00 Uhr fortgesetzt. Ein Team, das zu diesem Termin nicht antritt, verliert alle restlichen Löcher.

**Üben vor dem Spiel ist erlaubt auf dem Kurzplatz und den Übungsbereichen, nicht jedoch auf dem 18-Loch-Platz.**

**Mannschaftsmitglieder, die an dem Spieltag nicht zum Einsatz kommen, und Spieler, die ihre Runde schon beendet haben, dürfen auf den Platz fahren um sich zum Beispiel bei noch laufenden Partien nach dem Stand zu erkundigen.**

**Sollte sich jedoch ein Spieler durch die Anwesenheit des „Fahrers“ gestört fühlen, so muss dieser sich wieder von der Partie entfernen.**

Alle Mannschaftsmitglieder, die als Zuschauer am 18. Grün warten, dürfen das Spiel nicht unfair beeinflussen.

**Hinsichtlich der Reihenfolge beim Abschlag können die Spieler eine von den Regeln abweichende Reihenfolge vereinbaren. Es gibt in diesem Fall keine Strafe wegen „Absprache zur Nichtanwendung einer Golfregel“.**

Über alle Strafen entscheidet die Wettspielleitung.

Es darf grundsätzlich bei jedem Winterrunden-Spieltag mit E-Carts gefahren werden. Wenn die Platzverhältnisse es erfordern, muss zwingend im Rough gefahren werden. Sollte aufgrund der Platzverhältnisse nicht gefahren werden können, so wird dies am Freitag vor der Auslosung bekannt gegeben.

Bei Uneinigkeit über eine Regelanwendung kann ein Regelball gespielt – bzw. das Ergebnis an dem betreffenden Loch offen gehalten werden, bis zur endgültigen Entscheidung der Wettspielleitung.

### **Besserlegen**

In der Winterrunde gilt grundsätzlich = Besserlegen auf kurzgemähten Flächen (Fairway und kürzer) innerhalb einer Scorekartenbreite.

### **Bälle säubern**

Bälle dürfen immer und überall (nicht jedoch im Hindernis) gesäubert werden.

Der Ball muss möglichst nahe der Stelle gedroptt werden.

Hinweis: Ein Ball, welcher im Hardrough lag und gesäubert wird, muss auch wieder im Hardrough gedroptt und auch aus dem Hardrough gespielt werden. Sollte ein solcher Ball nach dem Drop ins Semirough oder auf das Fairway rollen, so muss der Drop wiederholt werden.

**Scheidet ein gemeldeter Spieler in der laufenden Winterrunde aus dem Verein aus, so darf dieser Spieler durch einen neuen Spieler ersetzt werden.**