



Eisbärliga

Matchplay-Serie 2025-2026 auf dem 9-Loch-Platz

Spielform	Vierball Lochspiel (Matchplay) 9 Loch, im 2er-Team mit 3/4 Handicap-Unterschied nicht handicap-relevant
Ort	C 1-9 – 9-Loch-Platz
Teilnehmer	alle Mitglieder des Golf Gut Glinde höchstens HCPI 54,0 angerechnet wird maximal HCPI 36,0
Abschläge	Herren: gelb Damen: rot Kinder bis 16 Jahre: rot
Meldegebühr	30,00 EUR für Mitglieder. Die Meldegebühr enthält: Startgeld, sowie gemeinsames Essen bei der Siegerehrung nach den Finalrunden. 5,00 EUR aus der gezahlten Meldegebühr gehen an unseren Spenden-Pool. Je gespieltem Birdie zahlt das gegnerische Team weitere 5,00 EUR in diesen Spenden-Pool ein; je Eagle 10,00 EUR. Der Gesamterlös kommt einem guten Zweck zugute.
Meldefrist	Bis 26.10.2025 (12:00 Uhr) online über PC Caddie.
Handicap Index	Maßgebend für die gesamte Eisbärliga ist der Handicap Index (HCPI) der Spieler bei Meldeschluss.
Spielleitung	Carolin Lessau, Jochen Helmer, Maximilian Schaludek.
Termine	Die Matches sind innerhalb der nachstehenden Fristen nach freier Terminvereinbarung zwischen den gegnerischen Teams auszutragen (Anpassung der Fristen je nach Zahl der angemeldeten Teilnehmer vorbehalten). Gruppenphase: 01.11.2025 – 31.03.2026 Viertelfinale: 01.04.2026 – 14.04.2026 Halbfinale: 15.04.2026 – 28.04.2026 Finale: 29.04.2026 – 12.05.2026 Ein einmal vereinbarter Termin kann nur im Einvernehmen beider Teams geändert werden.



Nur für die Finalrunden gilt: die Runde startet am letzten Wochenend-Tag (Sa/So) der jeweiligen Frist um 16:30, falls die Teilnehmer keinen einvernehmlichen Termin finden.

Ist ein Spieler verhindert, so kann der verbleibende Spieler des Teams das Match auch allein absolvieren.

Tritt ein Team zum vereinbarten Match nicht an, oder bricht es vorzeitig ab, oder reagiert nicht angemessen auf Kontaktversuche zwecks Terminvereinbarung, so verliert es das Match mit „1 down“.

Treten beide Teams zu einem Match nicht an, oder versäumen beide Teams den Versuch einer Terminvereinbarung, so sind beide Teams disqualifiziert (Finalrunden) bzw. erhalten 0 Punkte (Gruppenphase).

Vierball

Im Vierball Lochspiel (Matchplay) spielen 2 Teams zu je 2 Spielern gegeneinander eine 9-Loch-Runde.

Jeder Spieler spielt seinen eigenen Ball, das bessere der beiden Ergebnisse pro Loch zählt für das Team.

Das Team, das an einem Loch mit weniger Nettoschlägen einlocht, hat das Loch gewonnen.

Ist das Ergebnis der Nettoschläge der beiden Teams an einem Loch gleich, wird das Loch geteilt.

Gewinner des Matches ist dasjenige Team, das auf der ganzen Runde mehr Löcher gewinnt.

Der Gewinner steht dann fest, wenn ein Team mehr gewonnene Löcher als Vorsprung erreicht hat, als noch zu spielen sind (Beispiel: 3 Löcher Vorsprung bei nur noch 2 zu spielenden Löchern).

Stechen

Nur für die Finalrunden gilt: ist das Ergebnis nach Loch 9 unentschieden, so wird das Spiel ab Loch 1 so lange fortgesetzt, bis ein Team ein Loch gewonnen hat (Stechen im Modus „Sudden Death“). Die Vorgabeschläge werden wie auf den ersten 9 Löchern des Matches gewährt.

Spielpaarungen

Die Einteilung der Teams für die Gruppenphase wird zeitnah nach Meldeschluss ausgelost und auf der Website sowie per Mail bekannt gegeben.

Während der Gruppenphase spielt jedes Team gegen jedes andere Team innerhalb der eigenen Gruppe.





Am Ende der Gruppenphase qualifiziert sich das beste Team jeder Gruppe für die Finalrunden.

Innerhalb einer Gruppe wird der Sieger wie folgt ermittelt:

1. nach den erzielten Punkten (siehe unten) ;
2. bei Gleichstand nach den "gewonnenen" Löchern (z.B. : 2 gewonnene Löcher bei Ergebnis "3 & 2") ;
3. bei weiterem Gleichstand nach Ergebnis der direkt gegeneinander gespielten Runde(n) ;
4. bei weiterem Gleichstand per Losentscheid.

In den Finalrunden ergeben sich die Paarungen aus dem Ausgang der vorherigen Matches.

Der Gewinner eines Matches kommt in die nächste Runde, der Verlierer scheidet aus.

Ergebnisse

Für jedes Match ist eine ausgefüllte Scorekarte (gemäß der per Mail verteilten Vorlage) im Sekretariat abzugeben. Die Ergebnisse werden auf der GGG-Website veröffentlicht.

Gruppenphase: für ein gewonnenes Match erhält das Team 2 Punkte, unentschiedene Matches zählen je 1 Punkt für jedes Team. - Jedes Team, das alle Spiele innerhalb seiner Gruppe absolviert hat, erhält 2 Punkte zusätzlich.

Bei vorzeitigem Ausscheiden eines Teams werden alle ggf. schon gespielten Begegnungen nicht gewertet, die Punkte daraus verfallen.

Änderungsvorbehalt:

Änderungen der Ausschreibung sind in begründeten Fällen zulässig.

Die Spielleitung ist nicht verantwortlich für Nachteile, die ein Teilnehmer infolge Unkenntnis der bereitgestellten Informationen erleidet.

Jeder Teilnehmer erkennt mit seiner Anmeldung die allgemeinen Turnierbedingungen gemäß GGG-Website an.

Datenschutz

Mit der Anmeldung erklären Sie sich mit der Weitergabe Ihrer Telefonnummer und Ihrer Mail-Adresse an Ihre Match-Gegner einverstanden, um die Terminvereinbarung zu ermöglichen.

