



WILLY SCHNIEWIND MANNSCHAFTSPREIS 2008

Meldeschluss: 16.10.2007 (bereits abgeschlossen)

A) Allgemeine Bestimmungen Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind mit je einer Mannschaft alle Golfanlagen (im weiteren Clubs genannt), die Mitglied im GVN RW e.V. sind, die bei Meldeschluss über einen Platz von mindestens 9 bespielbaren Löchern mit zuge teiltem Slope und CR-Wert verfügen und bereit sind, ihren Platz zur Austragung eines WSMP-Wettspiels greenfee-frei zur Verfügung zu stellen.

Die Spieler dürfen nur für den Club antreten, dem sie mindestens seit dem 01.01.2008 angehören und den sie seitdem zu ihrem Heimatverein erklärt haben und vollspielberechtigtes Mitglied sind. Die höchst zulässige DGV-Stammvorgabe eines Spielers beträgt -36,0.

In der Mannschaft können Mädchen und Jungen, sowie Damen und Herren ohne Altersbegrenzung eingesetzt werden.

Meldungen / Meldegebühr

Die Meldegebühr von Euro 75,- je Mannschaft ist vom Golfverband Nordrhein-Westfalen e.V. per Lastschrift eingezogen worden. Ohne Zahlung der Meldegebühr besteht keine Startberechtigung.

Spielbedingungen

Es gelten die allgemeinen Wettspielbedingungen 2008 des GV NRW e.V. Falls weitere Regelungen erforderlich werden, so werden diese in Anlehnung an das Ligastatut des DGV getroffen.

B) 1. Liga

a) Mannschaft / Mannschaftsaufstellung / Kapitänbesprechung / Ersatzspielerregelung

Die Mannschaft besteht aus 8 Spielern und bis zu 2 Ersatzspielern.

Alle Mannschaftsmitglieder müssen der Spielleitung bis zum Beginn der Kapitän-

besprechung namentlich bekannt sein.

In der Mannschaftsaufstellung für 4 Vierer/Lochspiel-Vierer und 8 Einzel/Lochspiel-Zweier können alle 10 Spieler berücksichtigt werden. Die Mannschaftsaufstellung für alle Spieltage kann unabhängig von der DGV-Stammvorgabe erfolgen.

Frist zur Abgabe der Mannschaftsaufstellung: spätestens zum Beginn der Kapitänbesprechung (Strafe für Verstoß: Disqualifikation).

Die Kapitänbesprechung findet am Donnerstag, 26. Juni 2008 frühestens um 17 Uhr statt. Der genaue Beginn der Kapitänbesprechung und der Versammlungsort werden durch Aushang bekannt gemacht.

Ersatzspielerregelung

Nach der Kapitänbesprechung können die Meldungen der Einwechslungen von bis zu 2 Spielern in den Vierern und in den Einzeln unmittelbar vor der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe, die bei Verzögerungen vom Starter neu verkündet wird, direkt vom eingewechselten Spieler oder dessen Kapitän gegenüber dem Starter erfolgen. Der Ersatzspieler spielt stets an der Stelle des herausgenommenen Spielers. Ein ausgewechselter Spieler darf in der jeweiligen Runde (Vierer- bzw. Einzel) nicht wieder eingewechselt werden. (Strafe für Verstoß: Disqualifikation des Ersatzspielers).

Frist zur Abgabe der Mannschaftsaufstellung für den 2. und 3. Spieltag

Die Mannschaftsaufstellung muss spätestens 30 Minuten nach Beendigung des Spiels der letzten Spielergruppe des 1. Spieltages abgegeben werden. Wird die Mannschaftsaufstellung für den 2. Spieltag nicht oder nicht fristgerecht abgegeben, so gilt in den Einzeln die Mannschaftsmeldung



des Vortages. Die Vierer für den zweiten Tag werden wie folgt aus der Aufstellung des 1. Tages gebildet:

1. Vierer: Spieler/in 1 und 2 der Einzel
2. Vierer: Spieler/in 3 und 4 der Einzel
3. Vierer: Spieler/in 5 und 6 der Einzel
4. Vierer: Spieler/in 7 und 8 der Einzel

Wird die Mannschaftsaufstellung für den 3. Spieltag nicht oder nicht fristgerecht abgegeben so gilt die Mannschaftsmeldung des Vortages.

b) Austragung / Wertung

1. Spieltag: Zählspielqualifikation

Austragung

Zählspiel am Freitag, 27.06.2008

- 8 Einzel über 18 Löcher mit jeweils 8 Spielern

Wertung

Gewertet werden die 7 besten Einzelergebnisse (1 Streichergebnis) je Mannschaft. Die Summe dieser Ergebnisse ergibt die Mannschaftswertung. Bei gleichen Mannschaftsergebnissen bleibt von den 7 Einzelergebnissen das Höchste unberücksichtigt und die Addition der übrigen Einzel wird gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird dieses Verfahren fortgesetzt bis nur noch das beste Einzel zählt. Danach entscheidet das Los.

2. Spieltag:

a) Lochspielqualifikation um Meisterschaft

Diese spielen die Mannschaften von Platz 1 bis 4 der Zählspielqualifikation.

Austragung

Lochspiele am Samstag, 28.06. 2008, davon
- 4 Lochspiel-Vierer (vormittags) über bis zu 18 Löcher

- 8 Lochspiel-Zweier (nachmittags) über bis zu 18 Löcher mit jeweils 8 Spielern

Die Paarungen nach der Platzierung der Zählspielqualifikation des 1. Spieltages sind:

Spiel 1: Mannschaft Platz 1 gegen Mannschaft Platz 4

Spiel 2: Mannschaft Platz 2 gegen Mannschaft Platz 3

Wertung/ Stechen

Je gewonnenem Lochspiel-Vierer und Lochspiel-Zweier wird 1 Punkt vergeben, bei halbiertem Lochspiel erhalten beide Mannschaften 0,5 Punkte. Endet ein Spiel zwischen 2 Mannschaften mit Punktegleichstand (d. h. unentschieden), so findet ein Sudden Death mit je 3 Spielern in 3 Lochspiel-Zweiern statt. Hierzu benennt der Kapitän der Spielleitung unmittelbar nach Spielschluss 3 Spieler seiner Mannschaft und die Spielreihenfolge dieser Spieler. Sieger ist die Mannschaft mit der Mehrzahl gewonnener Lochspiel-Zweier im Stechen. Die Sieger spielen am 3. Spieltag das Finale. Die Verlierer spielen am 3. Spieltag das Spiel um Platz 3.

b) Lochspiele um den Klassenerhalt

Diese spielen die Mannschaften von Platz 5 bis 8 der Zählspielqualifikation.

Austragung

Lochspiele am Samstag, 28.06.2008, davon

- 4 Lochspiel-Vierer (vormittags) über bis zu 18 Löcher

- 8 Lochspiel-Zweier (nachmittags) über bis zu 18 Löcher mit jeweils 8 Spielern

Die Paarungen nach der Platzierung der Zählspielqualifikation des 1. Spieltages sind:

Spiel 3: Mannschaft Platz 5 gegen Mannschaft Platz 8

Spiel 4: Mannschaft Platz 6 gegen Mannschaft Platz 7

Wertung/ Stechen

Je gewonnenem Lochspiel-Vierer und Lochspiel-Zweier wird 1 Punkt vergeben, bei halbiertem Lochspiel erhalten beide Mannschaften 0,5 Punkte. Endet ein Spiel zwischen 2 Mannschaften mit Punktegleichstand (d. h. unentschieden), so findet ein „Sudden De-



ath“ mit je 3 Spielern in 3 Lochspiel-Zweiern statt. Hierzu benennt der Kapitän der Spielleitung unmittelbar nach Spielschluss 3 Spieler seiner Mannschaft und die Spielreihenfolge dieser Spieler. Sieger ist die Mannschaft mit der Mehrzahl gewonnener Lochspiel-Zweier im Stechen. Die Sieger verbleiben in der Liga und spielen nicht mehr weiter. Die Verlierer steigen in die 2. Liga ab und spielen nicht mehr weiter.

3. Spieltag

a) Lochspielfinale

Austragung

Lochspiele am Sonntag, 29.06.2008, davon
- 4 Lochspiel-Vierer (vormittags) über bis zu 18 Löcher

- 8 Lochspiel-Zweier (nachmittags) über bis zu 18 Löcher mit jeweils 8 Spielern

Finale: Sieger Spiel 1 gegen Sieger Spiel 2

b) Spiel um Platz 3

Austragung

Lochspiele am Sonntag, 29.06.2008, davon
- 4 Lochspiel-Vierer (vormittags) über bis zu 18 Löcher

- 8 Lochspiel-Zweier (nachmittags) über bis zu 18 Löcher mit jeweils 8 Spielern

Spiel um Platz 3: Verlierer Spiel 1 gegen

Verlierer Spiel 2

Abschläge

Die Bekanntgabe der für das Wettspiel zu nutzenden Abschläge erfolgt seitens der Spielleitung durch Aushang am Austragungsort.

Preise

Medaillen und Wanderpreis

Spielleitung

Wird vom Golfverband Nordrhein Westfalen e.V. eingesetzt.

Übungsrunde am Austragungsort

(nur 1. Liga)

Die gebührenfreie Übungsrunde kann am Vortag des 1. Spieltages nach telefonischer Anmeldung gespielt werden.

C) 2. – 5. Liga

Spieltage 2008

Die Spieltage und -orte werden durch den GV NRW e.V. festgesetzt. Eine nachträgliche Änderung aus wichtigen Gründen kann nur durch den GV NRW e.V. erfolgen.

Die Startzeiten werden von den ausrichtenden Clubs nach deren Bedürfnissen festgelegt, dürfen jedoch nur mit Zustimmung aller Kapitäne vor 10.00 Uhr angesetzt werden.

Kann ein Spieltag infolge besonderer, nicht von dem LGV-Mitglied zu vertretenden Umständen nicht zu Ende geführt werden, so ist er ausschließlich am festgesetzten Nachholspieltag neu anzusetzen. Weitere ausgefallene oder nicht zu Ende geführte Spieltage werden nicht nachgeholt.

1. 27.04.2008

2. 04.05.2008

3. 29.06.2008

4. 27.07.2008

5. 17.08.2008

6. 14.09.2008

Nachholspieltag : 21.09.2008

Mannschaftsmeldung

Die Mannschaft besteht aus aus 8 Spielern/innen.

Der ausrichtende Club sendet 14 Tage vor dem Wettspieltermin die Startlisten mit der Einteilung der Startzeiten und den zu spielenden Abschlägen an die übrigen Clubs seiner Gruppe. Die namentliche Meldung der Mannschaftsmitglieder an den ausrichtenden Club muss bis 48 Stunden vor dem Start (Meldeschluss) erfolgen.

Strafe bei Verstoß gegen fristgemäße Mannschaftsmeldung:

Gewertetes Mannschaftsergebnis plus 10 Schläge.

Der Ersatz der gemeldeten Spieler durch neue Spieler und der Wechsel in der Startfolge ist nur bis 30 Minuten vor der ersten Startzeit aller Spieler möglich.



Austragungsmodus

Die Meisterschaft wird im Ligasystem ausgetragen, d.h. die teilnehmenden Clubs spielen in Ligen, die aus einer unterschiedlichen Anzahl von Gruppen bestehen. Eine Gruppe besteht aus maximal 6 Mannschaften. Melden mehr als 6 Mannschaften, so werden weitere Gruppen gebildet. Jede Mannschaft einer Gruppe richtet einen Spieltag aus.

Wertung

Je Spieltag wird ein vorgabenwirksames Zählspiel (brutto) über 18 Löcher ausgetragen. Gewertet wird je Mannschaft die Summe der 6 besten Brutto – Ergebnisse über CR-Wert. Erzielt eine Mannschaft weniger als 6 Einzelergebnisse, so wird für jedes fehlende Ergebnis der schlechteste gewertete Tagesscore aller Spieler der Gruppe plus 10 Schläge angerechnet. Die Summe der Ergebnisse aller Spieltage einer Mannschaft entscheidet über die Platzierung in der jeweiligen Gruppe. Bei Schlaggleichheit von Mannschaften zählt für die Platzierung das bessere Ergebnis der letzten 5, 4, 3, 2, 1 Spieltage. Sollte danach das Ergebnis immer noch gleich sein, entscheidet das Los. Fällt ein Spieltag und auch der Nachholspieltag aus, oder können sie nicht zu Ende geführt werden, so bleibt dieser Spieltag ohne Wertung. Die jeweiligen Erstplatzierten einer Gruppe steigen in die nächst höhere Liga auf. Die beiden Letztplatzierten einer jeden Gruppe steigen in die darunter liegende Liga ab. Von dieser Regelung kann im Hinblick auf die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften vom GV NRW e.V. abweichend verfahren werden. Meldet eine für eine höhere Liga qualifizierte Mannschaft im Folgejahr nicht mehr, so steigen aus dieser Liga entsprechend weniger Mannschaften ab. Falls weitere Regelungen erforderlich werden, so werden diese in Anlehnung an das Ligastatut des DGV getroffen.

Die Zuordnung der Auf- und Absteiger zu den einzelnen Gruppen erfolgt nach regionalen Gesichtspunkten.

Ausnahme

Aus der 4. Liga steigt nur die jeweils als gruppenletzte platzierte Mannschaft in die 5. Liga ab. Aus der 5. Liga steigt der jeweilige Gruppensieger und zusätzlich zwei weitere Mannschaften aus allen Gruppen (nach ihrer durchschnittlichen Schlagzahl über CR) in die 4. Liga auf.

Spieleitung

Die Spieleitung wird vom GV NRW e.V. dem austragenden Club übertragen. Der ausrichtende Club hat dafür Sorge zu tragen, dass die Voraussetzungen für ein vorgabenwirksames Wettspiel gem. DGV-VS gegeben sind (z.B. Benennung von 3 Personen für die Spieleitung). Hält der austragende Club vorwerfbar diese Verpflichtung nicht ein und kann deshalb das Spiel nicht als vorgabenwirksam angesehen werden, so finden die erzielten Mannschaftsergebnisse innerhalb der Meisterschaft dennoch Berücksichtigung. Dem Tagesergebnis des ausrichtenden Clubs werden wegen seines Versäumnisses jedoch 20 Schläge hinzugerechnet.

Ergebnismeldung

Der gastgebende Club übergibt den Mannschaften nach dem Wettspiel eine Ergebnisliste. Eine Kopie dieser Liste ist vom gastgebenden Club innerhalb von 2 Werktagen per Fax, Mail oder Post (Poststempel) an den GV NRW e.V. zu senden. Strafe bei Verstoß: 20 Schläge für den ausrichtenden Club auf das Gesamtergebnis. Sollte das Ergebnis nach weiteren 5 Werktagen nicht beim GV NRW e.V. eingegangen sein, wird die Mannschaft disqualifiziert und steigt in die nächst tiefere Liga ab.

Übungsrunde am Austragungsort

Gebührenfreie Übungsrunden sind nicht vorgesehen.