



Willy Schniewind-Mannschaftspreis 2014

Meldeschluss: 10.10.2013 (bereits abgeschlossen)

A) Allgemeine Bestimmungen

Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind mit je einer Mannschaft alle Golfanlagen (im weiteren Clubs genannt), die Mitglied im GVNRW e.V. sind, die bei Meldeschluss über einen Platz von mindestens 9 beispielbaren 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.

Meldungen / Meldegebühr

Die Meldegebühr beträgt 75,- Euro, sie ist ausschließlich per Einzugsermächtigungsverfahren zu entrichten. Die Einzugsermächtigung ist auf dem Meldeformular zu erteilen. Zahlungen mit Scheck oder durch Überweisung sind nicht zulässig. Nach Meldeschluss eingehende Anmeldungen und Anmeldungen ohne Einzugsermächtigung werden nicht berücksichtigt.

Spielbedingungen

Es gelten die allgemeinen Wettspielbedingungen des GV NRW e.V. in der für das Spieljahr gültigen Fassung. Falls weitere Regelungen erforderlich werden, so werden diese in Anlehnung an das Ligastatut des DGV getroffen und bekannt gegeben.

Abschläge

Die Bekanntgabe der für das Wettspiel zu nutzenden Abschläge erfolgt seitens der Spielleitung durch Aushang am Austragungsort. Bei der Auswahl ist darauf zu achten, dass diejenigen Abschläge gewählt werden, die für Damen und Herren einen CR-Wert möglichst nahe 72 haben. Weichen die CR-Werte für Damen und Herren dennoch um mehr als 1 Schlag voneinander ab, so darf die Spielleitung durch Versetzen der Abschlagsmarkierungen einen zusätzlichen Längenausgleich vornehmen. Dabei ist bei Zählspielen darauf zu achten, dass die Vorgabenwirksamkeit des Wettspiels erhalten bleibt (siehe dazu die Vorgaben- und Spielbestimmungen des DGV).

Mannschaft / Mannschaftsaufstellung / Kapitänsbesprechung / Ersatzspielerregelung

In der Mannschaft dürfen Mädchen, Jungen, Damen und Herren ohne Altersbegrenzung eingesetzt werden. Die Spieler dürfen nur für den Club antreten, dem sie mindestens seit dem 01.01. des jeweiligen Spieljahres als vollspielberechtigtes Mitglied angehören und den sie seitdem zu ihrem Heimatverein erklärt haben. Die DGV-Stammvorgabe eines Spielers darf -36,0 nicht überschreiten.

Verstoß gegen diese Kriterien: DQ der Mannschaft für die betreffende Runde

Eine Mannschaft besteht in der 1. Liga aus 8, ab der 2. Liga aus 6 Spielern und jeweils bis zu 2 Ersatzspielern. Die Mannschaftsaufstellung kann unabhängig von der DGV-Stammvorgabe erfolgen.

Die Aufstellung für beide Runden des Spieltages für die 1. Liga muss der Spielleitung bis zum Beginn der Kapitänsbesprechung bekannt gegeben sein. In der Aufstellung können Ersatzspieler der ersten Runde als Spieler der 2. Runde und umgekehrt benannt werden.

Strafe für Verstoß gegen fristgerechte Mannschaftsmeldung:

DQ der Mannschaft für das erste Spiel

Die Mannschaftsaufstellung für die 3. Runde ist der Spielleitung bis spätestens 30 Minuten nach Beendigung des Spiels der letzten Spielergruppe der 2. Runde mitzuteilen.

Wird keine Meldung abgegeben gilt die Meldung der 2. Runde (1. Runde). Die Vierer werden in der abgegebenen Reihenfolge der Einzel gesetzt (1. Spieler mit 2. Spieler usw.).

(Mannschaftsmeldung ab 2. Liga siehe 2.-5. Liga in dieser Ausschreibung)

Die Kapitänsbesprechung (nur 1. Liga) findet am Vortag des ersten Spieltages frühestens um 17 Uhr statt. Der genaue Beginn der Kapitänsbesprechung und der Versammlungsort werden durch Aushang bekannt gemacht.



Nach der Kapitänsbesprechung können Einwechselungen der Ersatzspieler unmittelbar vor der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe, die bei Verzögerungen vom Starter neu verkündet wird, vom eingewechselten Spieler oder dessen Kapitän gegenüber dem Starter erfolgen. Ein Ersatzspieler spielt stets an der Stelle des herausgenommenen Spielers. Ein ausgewechselter Spieler darf in der jeweiligen Runde nicht wieder eingewechselt werden. (Strafe für Verstoß: Disqualifikation des Ersatzspielers).

Austragungsort

Der Austragungsort wird durch den Golfverband Nordrhein-Westfalen e.V. bestimmt.

Er wird sofern möglich unter den Aufsteigern vom Golfverband Nordrhein-Westfalen e.V. ausgewählt. Neun-Loch-Anlagen kommen als Austragungsort nicht in Betracht.

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

Spieleitung

1. Liga:

Die Spieleitung wird vom Golfverband Nordrhein Westfalen e.V. eingesetzt.

ab 2. Liga:

Die Spieleitung obliegt dem Golfverband Nordrhein Westfalen e.V. Der ausrichtende Club stellt die örtliche Spieleitung.

Ergebnismeldung

Der gastgebende Club übergibt den Mannschaften unmittelbar nach Auswertung eine Ergebnisliste. Eine Kopie dieser Liste ist vom gastgebenden Club innerhalb von 2 Werktagen an den GV NRW e.V. zu senden. Sollte die Liste nicht innerhalb von 1 Woche beim GV NRW e.V. eingegangen sein, so ist die Mannschaft des gastgebenden Clubs disqualifiziert und steigt in die nächsttiefere Liga ab.

Das Wettspiel gilt erst dann als beendet, wenn das Ergebnis auf der Homepage des GV NRW e.V. veröffentlicht ist.

Die Zählkarten der Zählspielqualifikation verbleiben im gastgebenden Club und sind dort bis zum Ende des betreffenden Spieljahres (31.12.) aufzubewahren.

Preise

Nur in der 1. Liga: Medaillen und Wanderpreis

B) Austragung und Wertung

1. Liga

Die Meisterschaft wird an einem Wochenende in 3 Lochspielrunden ausgetragen. Für die erste Runde werden die 4 Erstplatzierten des Vorjahres gesetzt. Die Fünft- und Sechstplatzierten des Vorjahres und die Aufsteiger werden ihnen als Gegner zugelost.

Die Auslosung erfolgt durch die Spieleitung vor dem ersten Spieltag in der Kapitänsbesprechung.

1. Runde Lochspiel-Zweier (Samstagvormittags):

Spiel 1: Platz 1 des Vorjahres ./. NN

Spiel 2: Platz 2 des Vorjahres ./. NN

Spiel 3: Platz 3 des Vorjahres ./. NN

Spiel 4: Platz 4 des Vorjahres ./. NN

2. Runde Lochspiel-Zweier (Samstagnachmittags):

a) Halbfinale

Spiel 5: Sieger Spiel 1 gegen Sieger Spiel 4

Spiel 6: Sieger Spiel 2 gegen Sieger Spiel 3

Die Sieger der Spiele 5 und 6 spielen in der 3. Runde das Finale.

Die jeweiligen Verlierer spielen am 3. Spieltag um Platz 3.

b) Spiele um den Klassenerhalt:

Spiel 7: Verlierer Spiel 1 gegen Verlierer Spiel 4

Spiel 8: Verlierer Spiel 2 gegen Verlierer Spiel 3

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. Runde (Sonntag)

a) Lochspielfinale (Sieger Spiel 5 gegen Sieger Spiel 6)

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

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

b) Spiel um Platz 3 (Verlierer Spiel 5 gegen Verlierer Spiel 6)

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

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

Wertung/ Stechen in Runde 1 und 2

Die Mannschaften spielen gegeneinander mit 8 Spielern je Mannschaft in Zweiern über bis zu 18 Löcher. Je gewonnenem Lochspiel-Zweier wird 1 Punkt vergeben. Ein halbiertes Match wird mit 0,5 je Mannschaft gewertet. Endet in Runde 1 und 2 ein Spiel zwischen 2 Mannschaften mit Punktgleichstand (d. h. unentschieden), so findet ein Sudden Death mit 1 Spieler je Mannschaft statt. Hierzu benennt der Kapitän der Spielleitung unmittelbar nach Spielschluss den Spieler seiner Mannschaft. Für das Stechen können nur Spieler eingesetzt werden, die zuvor im Lochspiel-Zweier gespielt haben. Siegreich ist die Mannschaft, welche zuerst ein Loch für sich entschieden hat.

Wertung/Stechen in Runde 3

Je gewonnenem Lochspiel-Vierer und Lochspiel-Zweier wird 1 Punkt vergeben. Ein halbiertes Match wird mit 0,5 je Mannschaft gewertet. Endet ein Spiel zwischen 2 Mannschaften mit Punktgleichstand (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 deren Spielreihenfolge. Für das Stechen können nur Spieler eingesetzt werden, die im Lochspiel-Zweier in Runde 3 gespielt haben. Siegreich ist die Mannschaft mit der Mehrzahl gewonnener Lochspiel-Zweier.

2. - 4. Liga Austragung

In den Ligen 2 bis 4 spielen die Mannschaften am Spieltag zunächst eine Runde Zählspielqualifikation (vormittags) und anschließend eine Runde Lochspiel-Zweier.

1. Zählspielqualifikation

- 6 Einzel je Mannschaft über 18 Löcher

Mannschaftsmeldung

Die vorläufige namentliche Meldung (mind. 5, höchstens 8 Spieler (inkl. zweier Ersatzspieler) muss 48 Stunden vor Beginn des Wettspieles beim Austragungsort vorliegen. Die endgültige Mannschaftsaufstellung sowohl

für die erste Runde (Zählspiel) als auch für die zweite Runde (Lochspiele) muss bis 16.00 Uhr am Vortag des Wettspieles beim Austragungsort abgegeben werden. Strafe für Verstoß gegen fristgerechte Mannschaftsmeldung:

10 Schläge auf das Gesamtzählspielergebnis der ersten Runde

Die Mannschaftsaufstellung kann unabhängig von der DGV-Stammvorgabe erfolgen.

Nach der Abgabe der endgültigen Mannschaftsaufstellung können die Ersatzspieler bis zum Aufruf der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe, direkt von dem einzuwechselnden Spieler oder dessen Kapitän der Mannschaft gegenüber dem Starter benannt werden. Der Ersatzspieler spielt stets an der Stelle des herausgenommenen Spielers. Ein einmal ausgewechselter Spieler darf in derselben Runde nicht wieder eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation des Ersatzspielers.

Wertung/Stechen Zählspiele

Gewertet werden die 5 besten Einzelergebnisse (1 Streichergebnis) über CR-Wert je Mannschaft. Die Summe dieser Ergebnisse ergibt die Mannschaftswertung. Bei gleichen Mannschaftsergebnissen bleibt von den 5 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. Lochspiele

Es werden 6 Lochspiel-Zweier über bis zu 18 Löcher gespielt.

a) Lochspiel um den Aufstieg

Um den Aufstieg spielen die Mannschaften von Platz 1 gegen Platz 2 der Zählspielqualifikation.

Die siegreiche Mannschaft steigt in die nächsthöhere Liga auf, die unterlegene Mannschaft verbleibt in der Liga.

b) Lochspiel um den Klassenerhalt

Um den Klassenerhalt spielen:

Platz 3 gegen Platz 6 der Zählspielqualifikation

Platz 4 gegen Platz 5 der Zählspielqualifikation

Die siegreichen Mannschaften verbleiben in der Liga, die unterlegenen Mannschaften steigen in die nächsttiefere Liga ab.

Wertung/ Stechen

Je gewonnenem Lochspiel-Zweier wird 1 Punkt vergeben. Ein halbiertes Match wird mit 0,5 je Mannschaft gewertet. Endet ein Spiel zwischen 2 Mannschaften mit Punktgleichstand (d. h. unentschieden), so findet ein Sudden Death mit je 1 Spieler statt. Hierzu benennt der Kapitän der Spielleitung unmittelbar nach Spielschluss den Spieler seiner Mannschaft. Für das Stechen können nur Spieler eingesetzt werden, die im Lochspiel-Zweier gespielt haben. Siegreich ist die Mannschaft, welche zuerst ein Loch für sich entschieden hat.

Können die Zählspiele am betreffenden Spieltag infolge besonderer Umstände nicht stattfinden oder nicht zu Ende geführt werden, so bestimmt der LGV Ort und Zeitpunkt für den Nachholspieltag.

Sollten die Lochspiele aufgrund besonderer Umstände (Unspielbarkeit des Platzes, Gewitter....) nicht gespielt werden können oder nicht zu Ende geführt werden können, so gilt für die Auf- und Abstiegsregelung die Platzierung der Zählspiele.

5. Liga

Austragung

In der 5. Liga spielen die Mannschaften am Spieltag eine Runde Zählspiel mit 6 Einzel je Mannschaft über 18 Löcher.

Mannschaftsmeldung

Die vorläufige namentliche Meldung (mind.5, höchstens 8 Spieler (inkl. zweier Ersatzspieler) muss 48 Stunden vor Beginn des Wettspieles beim Austragungsort vorliegen. Die endgültige Mannschaftsaufstellung muss bis 16.00 Uhr am Vortag des Wettspieles beim Austragungsort abgegeben werden.

Strafe für Verstoß gegen fristgerechte Mannschaftsmeldung:

10 Schläge auf das Gesamtzählspielergebnis der ersten Runde

Die Mannschaftsaufstellung kann unabhängig von der DGV-Stammvorgabe erfolgen.

Nach der Abgabe der endgültigen Mannschaftsaufstellung können die Ersatzspieler bis zum Aufruf der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe, direkt von dem einzuwechselnden Spieler oder dessen Kapitän der Mannschaft gegenüber dem Starter benannt werden. Der Ersatzspieler spielt stets an der Stelle des herausgenommenen Spielers. Ein einmal ausgewechselter Spieler darf in derselben Runde nicht wieder eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation des Ersatzspielers.

Wertung/Stechen

Gewertet werden die 5 besten Einzelergebnisse (1 Streichergebnis) über CR-Wert je Mannschaft. Die Summe dieser Ergebnisse ergibt die Mannschaftswertung. Bei gleichen Mannschaftsergebnissen bleibt von den 5 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.

Können die Zählspiele am betreffenden Spieltag infolge besonderer Umstände nicht stattfinden oder nicht zu Ende geführt werden, so bestimmt der LGV Ort und Zeitpunkt für den Nachholspieltag.

Aufstiegsregelung

Die beiden Erstplatzierten einer Gruppe steigen in die nächst höhere Liga auf. Weiterhin steigen die 4 besten drittplatzierte Mannschaften (nach Schlägen über CR-Wert) in die nächst höhere Liga auf.

Änderungen vorbehalten. Im Besonderen gilt dieser Vorbehalt für die Aufstiegsregelungen je nach Anzahl der Mannschaften pro Gruppe.