



Willy Schniewind-Mannschaftspreis 2025

Meldeschluss: 16.10.2024 (bereits abgeschlossen)

A Allgemeine Bestimmungen

Der Willy-Schniewind-Mannschaftspreis (WSMP) ist die NRW-Meisterschaft für Golfanlagen (im weiteren „Club“ genannt), die jeweils mit einer Anzahl an Einzelspielern oder Parteien als Mannschaft gegen andere Mannschaften spielen.

I Teilnahmeberechtigung

1. Clubs

Teilnahmeberechtigt sind mit je einer Mannschaft alle Clubs, die Mitglied im GV NRW e.V. sind, die bei Meldeschluss über einen Platz von mindestens 9 beispielbaren Löchern mit zugeteiltem Slope und CR-Wert verfügen und ihren Platz zur Austragung eines WSMP-Wettspiels gebührenfrei zur Verfügung stellen.

2. Spieler und Spielerinnen

In der Mannschaft dürfen Spieler und Spielerinnen ohne Altersbegrenzung eingesetzt werden. Sie müssen Amateure sein und dürfen nur für den Club antreten, dem sie mindestens seit dem 01.01. des jeweiligen Spieljahres als Mitglied angehören und den sie seitdem zu ihrem Heimatclub im Sinne der Handicap Regeln erklärt haben. Ihr Handicap Index darf 36,0 nicht überschreiten.

Verstoß gegen die Spielberechtigung: Disqualifikation der Mannschaft und Abstieg in die nächst tiefere Spielklasse.

3. Meldungen / Meldegebühr

Die Teilnahme einer Mannschaft setzt eine fristgerechte Meldung und die Zahlung der Meldegebühr voraus. Die Meldegebühr beträgt 100,- € je Mannschaft. Die Gebühr wird aus organisatorischen Gründen nur per SEPA-Basis-Lastschriftverfahren eingezogen. Hierzu muss auf dem Meldeformular die Einzugsermächtigung erteilt werden.

II Spielbedingungen / Abschlüsse / Austragungsort / Übungsrunde / Kapitänsbesprechung

1. Es gelten die für das Spieljahr aktuellen Wettspielbedingungen des GV NRW e.V. Soweit von dieser Ausschreibung nicht erfasste zusätzliche Regelungen erforderlich werden, gelten die Bestimmungen des Ligastatuts des DGV.

2. Abschlüsse

Die Bekanntgabe der für das Wettspiel gültigen Abschlüsse erfolgt seitens der Spielleitung durch Aushang am Austragungsort. Es sind diejenigen Abschlüsse zu wählen, die für Damen und Herren einen möglichst gleichen CR-Wert haben. Weichen die CR-Werte für Damen und Herren um mindestens 0,5 CR-Punkte voneinander ab, so sollte die Spielleitung nach Möglichkeit im Lochspiel durch Versetzen der Abschlagmarkierungen einen Längenausgleich vornehmen.

3. Austragungsort

Der Austragungsort wird durch den GV NRW e.V. festgelegt. Neun-Loch-Anlagen kommen aufgrund des Wettspielmodus in den Ligen 1. - 4. als Austragungsort nicht in Betracht. In den Ligen 2. - 4. sollen die Spiele möglichst auf der Anlage eines Aufsteigers stattfinden.

4. Übungsrunde

Den Mannschaften ist am Vortag des Wettspiels eine gebührenfreie Übungsrunde zu ermöglichen. Dafür ist eine rechtzeitige Anmeldung der Mannschaften im ausrichtenden Club erwünscht.

5. Kapitänsbesprechung

Nur in der 1. Liga findet am Vortag des Wettspiels eine Kapitänsbesprechung statt. Ort und Zeit (frühestens 17 Uhr) werden von der Spielleitung durch Aushang bekannt gegeben.



B) 1. Liga am 26./27.04.2025

I Mannschaft / Meldung / Ersatzspieler/ Spielleitung

1. Eine Mannschaft besteht aus bis zu 8 Spielern und bis zu 2 Ersatzspielern. Nach namentlicher Benennung der Mannschaft (siehe 2.) ist ein Ersatz gemeldeter Spieler oder die Ergänzung einer Mannschaft nicht erlaubt. Der gemeldete Spielerpool muss für alle Runden identisch sein.

2. Die Aufstellung für beide Runden des 1. Spieltages muss der Spielleitung bis zum Beginn der Kapitänsbesprechung gemeldet sein. Die Mannschaftsaufstellung kann unabhängig vom Handicap Index erfolgen. In der Aufstellung können Ersatzspieler der ersten Runde als Spieler der 2. Runde und umgekehrt benannt werden. Die Mannschaftsaufstellung für die 3. und 4. Runde ist der Spielleitung bis spätestens 30 Minuten nach Beendigung des Spiels der letzten Spielergruppe aller teilnehmenden Mannschaften der 2. Runde mitzuteilen. Wird keine Meldung abgegeben, gilt die Aufstellung der 2. Runde. Dabei werden die Vierer in der angegebenen Reihenfolge der Einzel gesetzt (1. Spieler mit 2. Spieler usw.).

Strafe bei verspäteter Meldung für die 1. Runde: Das erste Lochspiel wird als verloren gewertet.

3. Ersatzspieler

Nach Meldung der Aufstellung ist ein Ersatz gemeldeter Spieler oder die Ergänzung einer Mannschaft nicht erlaubt. Einwechselungen der Ersatzspieler können bis unmittelbar vor der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe erfolgen. Bei Zeitverzögerungen gegenüber der veröffentlichten Startliste gilt als Startzeit der Aufruf der Spielergruppe durch den Starter. 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 un-erlaubt eingewechselten Spielers.

4. Spielleitung

Die Spielleitung wird vom GV NRW e.V. benannt.

II Austragung und Wertung

1. Austragung

Die Meisterschaft wird an einem Wochenende als Lochspiel ausgetragen.

Die Lochspiele (Einzel und Vierer) gehen über bis zu 18 Löcher ohne Verlängerung bei Gleichstand nach 18 Löchern.

Die Paarungen werden durch Setzliste und Los bestimmt.

Die Setzliste ergibt sich aus der Rangfolge des Vorjahres. Gesetzt werden der Sieger auf Platz 1, der Zweitplatzierte auf Platz 7, der Drittplatzierte auf Platz 5 und der Viertplatzierte auf Platz 3. Ihnen werden die Gegner aus den nicht gesetzten Mannschaften in der Reihenfolge Platz 1, 7, 5 und 3 zugelost. Die Auslosung erfolgt durch die Spielleitung in der Kapitänsbesprechung.

Runde 1: 8 Einzel (Samstag vormittags):

Spiel 1: Platz 1 des Vorjahres ./ NN

Spiel 2: Platz 4 des Vorjahres ./ NN

Spiel 3: Platz 3 des Vorjahres ./ NN

Spiel 4: Platz 2 des Vorjahres ./ NN

Runde 2: 8 Einzel (Samstag nachmittags):

a) Halbfinale:

- Spiel 5: Sieger Spiel 1 geg. Sieger Spiel 2

- Spiel 6: Sieger Spiel 3 geg. Sieger Spiel 4

Die Sieger der Spiele 5 und 6 bestreiten sonntags das Endspiel, die jeweiligen Verlierer spielen um Platz 3.

b) Spiele um den Klassenerhalt:

- Spiel 7:

Verlierer Spiel 1 gegen Verlierer Spiel 2

- Spiel 8:

Verlierer Spiel 3 gegen Verlierer Spiel 4

Die Sieger verbleiben in der Liga, die Verlierer steigen in die 2. Liga ab.



Platzierungsspiele (Sonntag)

Endspiel:

Sieger Spiel 5 gegen Sieger Spiel 6

Runde 3: 4 Vierer (vormittags)

Runde 4: 8 Einzel (nachmittags)

Spiel um Platz 3:

Verlierer Spiel 5 gegen Verlierer Spiel 6

Runde 3: 4 Vierer (vormittags)

Runde 4: 8 Einzel (nachmittags)

Kann das Wettspiel nicht ausgetragen oder nicht beendet werden, entscheidet der Ausschuss Sport über die Neuansetzung. Wird das Wettspiel an einem anderen Spieltag fortgesetzt, behalten bereits zuvor entschiedene Mannschaftsmatches ihre Gültigkeit.

2. Wertung

Die Mannschaften erzielen je gewonnenem Lochspiel (Einzel und Vierer) 1 Punkt. Ein geteiltes Lochspiel wird mit 0,5 Punkten je Mannschaft gewertet. Treten Spieler nicht an, wird das Einzel/der Vierer für die gegnerische Mannschaft als gewonnen gewertet. Sieger ist die Mannschaft mit der Mehrzahl der erzielten Punkte.

3. Stechen

Endet ein Spiel zwischen zwei Mannschaften unentschieden, findet zwischen ihnen ein Stechen nach „sudden death“ statt. Im Stechen dürfen nur Spieler antreten, die zuvor in diesem Spiel (im Einzel oder Vierer) eingesetzt waren. Der Kapitän benennt unmittelbar nach Beendigung der Runde den Spieler für das Stechen an die Spielleitung. Diese lost die Startfolge aus und bestimmt, an welchem Loch/welchen Löchern das Stechen gespielt wird.

Es tritt je Mannschaft ein Spieler im Lochspiel-Einzel an. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst ein Loch gewinnt.

III Preise

Die Spieler der Mannschaften, die Platz 1 bis 3 belegt haben, werden mit Medaillen ausgezeichnet. Die siegreiche Mannschaft erhält für 1 Jahr den Wanderpokal.

C) 2. bis 4. Liga am 06.07.2025

I Mannschaft / Meldung / Aufstellung / Ersatzspieler / Spielleitung

1. Eine Mannschaft besteht aus bis zu 6 Spielern und bis zu 2 Ersatzspielern. Der gemeldete Spielerpool muss für alle Runden identisch sein.

2. Mannschaftsmeldung

Die vorläufige namentliche Meldung (mind. 5, inkl. Ersatzspieler höchstens 8) ist ab 10 Tage vor dem Wettspiel möglich und muss über die Software CLUB IN ONE dem Austragungsort spätestens zwei Tage vor dem Wettspiel bis 12 Uhr übermittelt sein.

Sollte aufgrund eines technischen Ausfalls von CLUB IN ONE die Meldung auf diesem Weg nicht möglich sein, ist es, ausschließlich am Tag des Meldeschlusses, gestattet, die Meldung per E-Mail bis zum vorgegebenen Meldeschluss an den austragenden Golfclub zu senden. Der GV NRW e.V. ist bei dieser Mail in Kopie zu setzen.

Strafe für Verstoß gegen fristgerechte Mannschaftsmeldung: 10 Schläge auf das Mannschaftsergebnis der 1. Runde.

Die endgültige Mannschaftsaufstellung für die 1. Runde (Zählspiel) und für die 2. Runde (Lochspiel) muss bis 12:00 Uhr am Vortag des Wettspiels beim Austragungsort abgegeben werden. Wird bis 12:00 Uhr keine neue Meldung abgegeben, so gilt als Aufstellung die Reihenfolge der Spieler in der vorläufigen Meldung für beide Runden.

3. Die Mannschaftsaufstellung kann unabhängig vom Handicap Index erfolgen.

4. Ersatzspieler

Nach endgültiger Meldung der Aufstellung ist der Ersatz gemeldeter Spieler oder die Ergänzung einer Mannschaft nicht erlaubt. Einwechselungen der Ersatzspieler können bis unmittelbar vor der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe erfolgen. Bei Zeitverzögerungen gegenüber der veröffentlichten Startliste gilt

als Startzeit der Aufruf der Spielergruppe durch den Starter. 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 unerlaubt eingewechselten Spielers.

5. Spielleitung

Sofern die Spielleitung nicht vom GV NRW e.V. eingesetzt wird, obliegt sie dem Ausrichter. Der Spielleitung darf dann nur in Ausnahmefällen und nach vorheriger Rücksprache mit dem GV NRW e.V. kein anerkannter Clubspielleiter angehören.

II Austragung / Wertung / Stechen

1. Austragung

Die Mannschaften spielen an einem Spieltag zunächst vormittags in der 1. Runde eine handicaprelevante Zählspielqualifikation über 18 Löcher mit bis zu 6 Spielern je Mannschaft und nachmittags in der 2. Runde Platzierungsspiele in 6 Lochspiel-Einzeln über bis zu 18 Löcher ohne Verlängerung bei Gleichstand nach 18 Löchern. Können die Zählspiele infolge besonderer Umstände (z.B. Unbespielbarkeit des Platzes, Gewitter, etc.) nicht stattfinden oder nicht zu Ende geführt werden, wird der Spieltag neu angesetzt. Der GV NRW e.V. bestimmt Ort und Zeitpunkt für den Nachholspieltag.

Können die Lochspiele aufgrund besonderer Umstände nicht gespielt werden oder nicht zu Ende geführt werden, steigt der Erstplatzierte der Zählspielqualifikation auf, die beiden Letztplatzierten steigen ab. Beendete oder bereits entschiedene Lochspielpaarungen behalten ihre Gültigkeit.

Platzierungsspiele:

Lochspiel um den Aufstieg

Um den Aufstieg spielen die Mannschaften von Platz 1 und Platz 2 der Zählspielqualifikation in einem Mannschafts-Lochspiel. Die siegreiche Mannschaft steigt in die

nächsthöhere Liga auf, die unterlegene Mannschaft verbleibt in der Liga.

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 ab.

2. Wertung/Stechen

a) Zählspiel

Gewertet werden die 5 besten Einzelergebnisse über CR-Wert je Mannschaft. Die Summe dieser Ergebnisse ergibt die Mannschaftswertung. Erzielt eine Mannschaft weniger als 5 Einzelergebnisse, belegt sie den letzten Platz der Zählspielqualifikation.

Stechen:

Bei gleichen Gesamtergebnissen bleibt zur Ermittlung der Rangfolge der Mannschaften von den 5 Einzelergebnissen das höchste Ergebnis über CR unberücksichtigt und die Summe der übrigen Einzel wird gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird dieses Verfahren fortgesetzt bis nur noch das beste Einzel zählt. Danach entscheidet das Los.

Belegen mehrere Mannschaften in Folge von weniger als 5 erzielten Einzelergebnissen den letzten Platz, bestimmt sich ihre Reihenfolge nach dem besten gewerteten Einzelergebnis, bei weiter bestehender Gleichheit nach dem zweitbesten gewerteten Ergebnis, usw. Sind alle erzielten Mannschaftsergebnisse gleich, entscheidet das Los.

b) Lochspiele

Je gewonnenem Einzel wird 1 Punkt vergeben. Ein halbiertes Einzel wird mit 0,5 Punkten je Mannschaft gewertet. Tritt ein Spieler nicht an, wird das Einzel für die gegnerische Mannschaft als gewonnen



gewertet. Sieger ist die Mannschaft mit der Mehrzahl der erzielten Punkte.

Stechen:

Endet ein Spiel zwischen 2 Mannschaften unentschieden, so findet ein Stechen nach "sudden death" mit je 1 Spieler statt. Im Stechen dürfen nur Spieler antreten, die in dem Spiel eingesetzt waren. Der Kapitän benennt unmittelbar nach Beendigung der Runde den Spieler für das Stechen an die Spielleitung. Diese lost die Startfolge aus und bestimmt, an welchem Loch/welchen Löchern das Stechen gespielt wird.

Siegreich ist die Mannschaft, die zuerst ein Loch für sich entschieden hat.

III Preise werden nicht vergeben.

IV Pflichten des gastgebenden Clubs

Der gastgebende Club übergibt den Mannschaften nach dem Wettspiel eine Ergebnisliste. Eine Kopie dieser Liste muss er innerhalb von 2 Werktagen per Mail an den GV NRW e.V. senden, um eine zeitnahe Erfassung der Spielergebnisse beim GV NRW e.V. zu ermöglichen. Sollte die Liste nicht innerhalb von 1 Woche beim GV NRW e.V. eingegangen sein, ist die Mannschaft des gastgebenden Clubs disqualifiziert. Das bisherige Wettspielergebnis wird ggf. korrigiert und die Mannschaft steigt ab. Der Nachweis der rechtzeitigen Absendung der Ergebnisse obliegt dem gastgebenden Club.

Die Zählkarten verbleiben beim gastgebenden Club, der diese bis zum 31.10. des betreffenden Wettspieljahres aufzubewahren hat.

D) 5. Liga am 06.07.2025

I Mannschaft / Meldung / Aufstellung / Ersatzspieler / Spielleitung

1. Eine Mannschaft besteht aus bis zu 6 Spielern und bis zu 2 Ersatzspielern.

2. Mannschaftsmeldung

Die vorläufige namentliche Meldung (mind. 5, inkl. Ersatzspieler höchstens 8) ist ab 10 Tage vor dem Wettspiel möglich und muss über die Software CLUB IN ONE dem Austragungsort bis zwei Tage vor dem Wettspiel bis 12 Uhr übermittelt sein. Sollte aufgrund eines technischen Ausfalls von CLUB IN ONE die Meldung auf diesem Weg nicht möglich sein, ist es, ausschließlich am Tag des Meldeschlusses, gestattet, die Meldung per E-Mail bis zum vorgegebenen Meldeschluss an den austragenden Golfclub zu senden. Der GV NRW e.V. ist bei dieser Mail in Kopie zu setzen.

Strafe für Verstoß gegen fristgerechte Mannschaftsmeldung: 10 Schläge auf das Zählspielergebnis.

Die endgültige Mannschaftsaufstellung muss bis 12:00 Uhr am Vortag des Wettspiels beim Austragungsort abgegeben werden. Wird bis 12:00 Uhr keine neue Meldung abgegeben, so gilt als Aufstellung die Reihenfolge der Spieler in der vorläufigen Meldung.

3. Die Mannschaftsaufstellung kann unabhängig vom Handicap Index erfolgen.

4. Ersatzspieler

Nach endgültiger Meldung der Aufstellung ist ein Ersatz gemeldeter Spieler oder die Ergänzung einer Mannschaft nicht erlaubt. Einwechselungen der Ersatzspieler können bis unmittelbar vor der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe erfolgen. Bei Zeitverzögerungen gegenüber der veröffentlichten Startliste gilt als Startzeit der Aufruf der Spielergruppe durch den Starter. 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 un-erlaubt eingewechselten Spielers.

5. Spielleitung

Die Spielleitung obliegt dem gastgebenden Club. Sie muss aus drei Personen bestehen, wovon mindestens eine Person die Qualifikation zum Clubspielleiter vorweisen muss.

II Austragung

Die Mannschaften spielen eine handicaprelevante Runde Zählspiel mit bis zu 6 Einzeln je Mannschaft über 18 Löcher.

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

III Wertung / Stechen / Aufstieg

1. Gewertet werden die 5 besten Einzelergebnisse über CR-Wert je Mannschaft. Die Summe dieser Ergebnisse ergibt die Mannschaftswertung. Erzielt eine Mannschaft weniger als 5 Einzelergebnisse, belegt sie den letzten Platz.

2. Stechen

Bei gleichen Mannschaftsergebnissen bleibt von den 5 Einzelergebnissen das Höchste unberücksichtigt und die Summe der übrigen Einzel wird gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird dieses Verfahren fortgesetzt bis nur noch das beste Einzel zählt. Danach entscheidet das Los.

Belegen mehrere Mannschaften in Folge von weniger als 5 erzielten Einzelergebnissen den letzten Platz, bestimmt sich ihre

Reihenfolge nach dem besten gewerteten Einzelergebnis, bei weiter bestehender Gleichheit nach dem zweitbesten gewerteten Ergebnis, usw. Sind alle erzielten Mannschaftsergebnisse gleich, entscheidet das Los.

3. Aufstiegsregelung

Die zwei Erstplatzierten jeder Gruppe steigen in die nächst höhere Liga auf.

Von den übrigen Mannschaften steigt zusätzlich aus allen Ligen die sechs besten Mannschaften in die 4. Liga auf. Dies sind - unabhängig von der Gruppe, in der sie gespielt haben - die Mannschaften mit den niedrigsten Mannschaftsergebnissen über CR-Wert.

E) Verschiedenes

I Nachrückverfahren

Bleiben in der 1.-4. Liga im Folgejahr in den Gruppen Plätze frei, so rücken in entsprechender Anzahl für sie aus der jeweils unteren Liga die Mannschaften nach, die, soweit sie nicht schon aufgestiegen sind, im Zählspiel die besten Mannschaftsergebnisse über CR-Wert erzielt haben, und zwar unabhängig von der Gruppe, in der sie gespielt haben. Bei Gleichstand entscheidet das Los.

II Änderungsvorbehalt

Änderungen der Ausschreibung bleiben vorbehalten, dies gilt insbesondere für die Aufstiegsregelungen in der 5. Liga im Hinblick auf die variierende Anzahl der gemeldeten Mannschaften.