



37. BWGV-Mannschaftsmeisterschaften Herren

1. Liga: 13. bis 14. Oktober 2018 im GC Schloss Liebenstein.

2. Liga: 13. bis 14. Oktober 2018 im Baden Hills G&CC.

3. Liga: 13. bis 14. Oktober 2018 im GC Glashofen-Neusaß.

4. Liga: 13. bis 14. Oktober 2018 im GC Reutlingen-Sonnenbühl.

5. Liga: 13. bis 14. Oktober 2018 im GC Schwäbisch Hall.

6. Liga: 13. bis 14. Oktober 2018 im GC Königsfeld.

Qualifikation: 13. Oktober 2018 im GC Schloss Weitenburg.

Meldeschluss für 2019: 15. Oktober 2018, online über die Homepage des BWGV (www.bwgv.de).

Nur vom BWGV bestätigte Anmeldungen der Mannschaften werden akzeptiert.

1. Spielbedingungen

Dieses Wettspiel wird nach den offiziellen Golfregeln, den Entscheidungen zu den Golfregeln, dem Amateurstatut der R & A Rules Limited in den vom DGV derzeit übernommenen Fassungen und den jeweils gültigen Verbandsordnungen des BWGV, insbesondere dem Ligastatut und den Wettspielbedingungen des BWGV ausgetragen. Die Zulassung zu diesem Wettspiel, seine Durchführung und die Wertung der gespielten Ergebnisse erfolgt ausschließlich auf der Grundlage dieser Bestimmungen.

2. Spielmodus

Herren 1. bis 6. Liga. Je acht Mannschaften mit je zehn Spielern und bis zu zwei Ersatzspielern.

1. Liga

1. Tag: drei Vierer und vier Einzel (Zählspiel), 2. Tag: drei Vierer und vier Einzel (Lochspiel).

1 gegen 2 aus Zählspielklassement (Spiel um Platz 1 und 2)

3 gegen 4 aus Zählspielklassement (Spiel um Platz 3 und 4)

5 gegen 8 aus Zählspielklassement (der Verlierer steigt in die 2. Liga ab)

6 gegen 7 aus Zählspielklassement (der Verlierer steigt in die 2. Liga ab)

Abschläge: Weiß

2. bis 6. Liga

1. Tag: drei Vierer und vier Einzel (Zählspiel), 2. Tag: drei Vierer und vier Einzel (Lochspiel).

1 gegen 4 aus Zählspielklassement (der Sieger steigt in die nächst höhere Liga auf)

2 gegen 3 aus Zählspielklassement (der Sieger steigt in die nächst höhere Liga auf)

5 gegen 8 aus Zählspielklassement (der Verlierer steigt in die nächst tiefere Liga ab)

6 gegen 7 aus Zählspielklassement (der Verlierer steigt in die nächst tiefere Liga ab)

Qualifikation: Mit je acht Spielern und bis zu zwei Ersatzspielern je Mannschaft.
Gespielt werden acht Einzel (Zählspiel) vorgabenwirksam.

Aufsteiger: Der Gruppenerste und Gruppenzweite steigt in die 6. Liga auf.

Startraster: Siehe BWGV-Homepage unter Wettspiele/Wettspielinformationen

Abschläge: Gelb

3. Teilnahmeberechtigung

Siehe BWGV-Wettspielbedingungen Punkt A.3.

Vorgaben- und Altersbegrenzung siehe BWGV-Timer Seite 7.

Jedes BWGV-Mitglied ist berechtigt, mit einer Mannschaft teilzunehmen. Ein neu hinzukommendes BWGV-Mitglied kann sich nur über das Qualifikationswettspiel gemäß Aufstiegsmodus für die Mannschaftsmeisterschaft (6. Liga) qualifizieren.

4. Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus max. zwölf Spielern, die beliebig in drei Vierern und vier Einzelnen eingesetzt werden können. In der Qualifikation besteht die Mannschaft aus maximal zehn Spielern, die beliebig in acht Einzelnen eingesetzt werden können.

4.1 Frist zur Abgabe der Mannschaftsmeldung

Die Mannschaftsmeldung (Zählspielrunden) für den 1. Spieltag erfolgt unabhängig von der EGA-Stammvorgabe. Die Meldung muss spätestens bis Dienstag vor dem Wettspiel um 12.00 Uhr online über die Homepage des BWGV (www.bwgv.de) erfolgen. Änderungen und/oder Ergänzungen der Mannschaftsmeldung sind nur bis zum Beginn der Kapitänsbesprechung möglich. Nach der Kapitänsbesprechung sind keine neuen Spieler für den zweiten Spieltag mehr zugelassen.

Die Mannschaftsaufstellung (1. bis 6. Liga) für den 2. Spieltag muss spätestens 30 Minuten nach Beendigung des Spiels der letzten Spielergruppe des laufenden Spieltages abgegeben werden. Wird die Mannschaftsaufstellung nicht oder nicht fristgerecht abgegeben, gilt die Mannschaftsaufstellung des Vortages.

Gleichzeitig mit der Mannschaftsaufstellung des Zählspiels wird der Mannschaftskapitän gemeldet, welcher gemäß Regel 8-Anmerkung Belehrung erteilen darf. Die Kapitänsbesprechung findet am Vortag des 1. Wettspieltages um 18.00 Uhr statt.

Informationsdefizite, die sich aus der Nichtteilnahme an der Kapitänsbesprechung ergeben, hat die Mannschaft zu tragen.

4.2.Ersatzspielerregelung:

Ersatzspielerregelung für den 1. Spieltag (Zählspiele):

Nach der Kapitänsbesprechung können die in der Mannschaftsaufstellung gemeldeten zwei Ersatzspieler in den Vierern und in den Einzeln bis zum Aufruf der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe eingewechselt werden. Die jeweilige Einwechslung kann direkt von dem einzuwechselnden Spieler oder dessen Mannschaftskapitän gegenüber dem Starter erfolgen. Der 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 wieder eingesetzten Spielers.

Ersatzspielerregelung für den 2. Spieltag (Lochspiele):

Nach der Abgabe der Mannschaftsaufstellung können bis zu zwei Spieler in den Lochspiel-Vierern und in den Lochspiel-Zweiern bis zum Aufruf der jeweiligen Startzeit des betreffenden Vierers bzw. des Spielers einer Mannschaft von dem einzuwechselnden Spieler oder dessen Mannschaftskapitän eingewechselt werden. Der 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 wieder eingesetzten Spielers.

5. Wertung und Stechen

Zählspiele:

Gewertet wird die Summe der sechs besten Ergebnisse (aus drei Vierern und vier Einzeln) je Mannschaft über Par. Bei gleichen Mannschaftsergebnissen bleibt von den sechs Ergebnissen das höchste unberücksichtigt und die Addition der übrigen Ergebnisse wird gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird dieses Verfahren fortgesetzt bis nur noch das beste Ergebnis zählt. Danach entscheidet das Los. Hat eine Mannschaft im Zählspiel weniger gültige Ergebnisse als nach der Ausschreibung zu werten sind, so ist sie für die Zählspielqualifikation disqualifiziert und belegt Platz 8.

Lochspiele:

Je gewonnenem Lochspiel-Vierer und Lochspiel-Zweier wird 1 Punkt vergeben, bei halbiertem Lochspiel erhalten beide Mannschaften 0,5 Punkte. Endet ein Spiel zwischen zwei Mannschaften mit Punktgleichstand (d. h. unentschieden), so findet ein Stechen durch Spielfortsetzung mit je drei Spielern in drei Lochspiel-Zweiern („Sudden Death“) statt. Hierzu benennt der Mannschaftskapitän der Spielleitung unmittelbar nach Spielschluss je drei in der letzten Runde eingesetzte Spieler seiner Mannschaft und die Spielreihenfolge dieser Spieler. Sieger ist die Mannschaft, die im Stechen zuerst zwei Lochspiele gewonnen hat.

Qualifikation:

Gewertet wird die Summe der sieben besten Ergebnisse je Mannschaft über Par. Bei gleichen Mannschaftsergebnissen bleibt von den sieben Ergebnissen das höchste unberücksichtigt und die Addition der übrigen Ergebnisse wird gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird dieses Verfahren fortgesetzt bis nur noch das beste Ergebnis zählt. Danach entscheidet das Los. Hat eine Mannschaft im Zählspiel weniger gültige Ergebnisse als nach der Ausschreibung zu werten sind, so ist sie disqualifiziert.

6. Preise und Platzierungen

Die offizielle Bekanntgabe der Ergebnisse erfolgt unmittelbar nach Beendigung des letzten Wettspiels. Der BWGV-Mannschaftsmeister erhält für ein Jahr den Wanderpreis. Die drei erstplatzierten Mannschaften der 1. Liga erhalten vom BWGV einen Erinnerungspreis, die Mannschaftsmitglieder Medaillen.

7. Spielleitung

Diese wird vom Baden-Württembergischen Golfverband e.V. eingesetzt.

8. Meldegebühr

EUR 250,- pro Mannschaft online mit der Anmeldung über die Homepage des BWGV (www.bwgv.de).

9. Übungsrunde

Die gebührenfreie Übungsrunde ist für alle teilnehmenden Mannschaften ganztags am Vortag des 1. Wettspieltages zu gewährleisten. Startzeiten sind mit dem Austragungsort nach dessen Vorgaben abzustimmen.

10. Ergebnismeldung

Der Austragungsort meldet die Spielergebnisse sofort nach Ergebnisbekanntgabe per E-Mail an die Geschäftsstelle des BWGV (info@bwgv.de) und stellt gleichzeitig die Ergebnislisten der Zählspielqualifikation ins DGV-Intranet.

11. Änderungsvorbehalt

Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zum ersten Start das Recht, die Ausschreibung zu ändern. Nach dem ersten Start sind Änderungen der Ausschreibung nur bei Vorliegen außergewöhnlicher Umstände zulässig.