

Turnier der Clubmannschaften des Golfverbandes Mecklenburg – Vorpommern 2019

(1. Liga)

Stand 30. Januar 2019

1. Austragung:

- 1. Tag: Zählspiel Qualifikation ohne Vorgabe über 18 Löcher
Einzel und Vierer Zählspiele (Einzel ist vorgabenwirksam)
- 2. Tag: Lochspiel Entscheidung

2. Termin / Spielort:

- Samstag: 15. Juni 2019
 - Sonntag: 16. Juni 2019
- Golfanlage des GC Schloß Teschow

3. Teilnahmeberechtigung:

Teilnahmeberechtigt sind Mannschaften aus folgenden Golfclubs:

- Mannschaft A: Golfpark Strelasund
- Mannschaft B: Ostsee Golf Club Wittenbeck
- Mannschaft C: Golfclub Mecklenburg-Strelitz
- Mannschaft D: Golfclub Tessin
- Mannschaft E: Hanseatischer Golfclub in Greifswald
- Mannschaft F: Golfanlage Warnemünde

Gem. Ziffer 6 des Ligastatuts des GV MV kann ein SpielerIn für den jeweiligen teilnahmeberechtigten Golfclub spielen, wenn dieser Club seit dem 01.01. des betreffenden Kalenderjahres ohne Unterbrechung die Vorgabe des SpielersIn, als **Heimatclub** im Sinne des DGV-Vorgabensystems, allein führt. Ein Wechsel des Vorgaben führenden Clubs ist bis zum 31.12. des Vorjahres zu erklären. Näheres ist im Ligastatut des GV MV nachzulesen.

Die **Stammbblätter** der SpielerInnen, die in diesem Jahr das **erste Mal** für ihren Club eingesetzt werden, sind jeweils beim 1. Start vorzulegen oder vorab per Mail an den Sportwart H.Cyr@t-online.de zu senden.

Die Höchstvorgabe beträgt für alle SpielerInnen **-36**.

4. Spielbedingungen:

Gespielt wird nach den Offiziellen **Golfregeln** des Deutschen Golfverbandes e.V. Das Turnier wird auf Grundlage des **EGA-Vorgabensystems** ausgerichtet. Grundsätzlich gelten die gültigen **Turnierbedingungen** der **Region Nord** und das aktuelle **Ligastatut** des GV MV. Darüber hinaus sind Grundlagen diese **Ausschreibung** und die tagesaktuellen **Platzregeln** des ausrichtenden Golfclubs.

5. Meldung / Meldeschluss:

Formlose Teilnahmeerklärung der teilnahmeberechtigten Golfclubs **per Mail** an den Sportwart H.Cyr@t-online.de bis zum **30. März 2019**.

Voraussetzung ist, dass die **Mitgliedsbeiträge** des LGV zu diesem Termin bezahlt sein müssen.

6. Meldegebühr:

Die Meldegebühr beträgt **400,00 €** pro Mannschaft. Die Gebühr ist bis zum **15. April 2019** an den Golfverband Mecklenburg-Vorpommern e.V. auf das folgende Konto bei der DKB AG Rostock zu zahlen:

IBAN DE10 120 300 000 019 684 745

Die Meldegebühr beinhaltet nur das **Startgeld**. Der Golfverband übernimmt **keine Rundenverpflegung** oder eine **kostenlose** Einspielrunde.

7. Mannschaftsaufstellung:

Jeder Club stellt eine aus höchstens 10 Spielern/Innen bestehende Mannschaft.

Die vorläufige namentliche Meldung der gesamten Mannschaft, einschließlich des Kapitäns, muss bis spätestens Mittwoch vor dem Turnierwochenende unter Angabe der aktuellen Stammvorgabe per Fax oder Mail an den **Sportwart** H.Cyr@t-online.de **und** an den ausrichtenden Club erfolgen.

1. Spieltag

Die **endgültige** namentliche Nennung sämtlicher Spieler/Innen und die **Mannschaftsaufstellungen** für den 1. Spieltag (**jeweils 6 Spieler/Innen** und maximal **4 Ersatzspieler/Innen**) müssen bis 12:00 Uhr des Vortages beim ausrichtenden Club gemeldet werden.

2. Spieltag - Gruppe A

Die **Mannschaftsaufstellung** (8 Spieler/Innen und 2 Ersatzspieler/Innen) für den **Vormittag** des **2. Spieltags** muss bis 1 Stunde nach Durchgang der letzten Spielgruppe am 1. Spieltag gemeldet werden.

Die **Mannschaftsaufstellung** (8 Spieler/Innen und 2 Ersatzspieler/Innen) für den **Nachmittag** des **2. Spieltags** müssen spätestens 1/2 Stunde vor dem ersten Start am Nachmittag abgegeben sein.

2. Spieltag – Gruppe B

Die **Mannschaftsaufstellung** (6 Spieler/Innen und 2 Ersatzspieler/Innen) für den **Vormittag** und den **Nachmittag** des 2. Spieltags muss bis 1 Stunde nach Durchgang der letzten Spielgruppe am 1. Spieltag gemeldet werden.

Die Zusammenstellung bezüglich Damen, Herren und Jugendlichen ist beliebig.

8. Spielreihenfolge:

1. Tag - Zählspiele

18 Löcher Vierer Zählspiel am Vormittag (nach DGV-Startschema der DMM)

3 Vierer pro Mannschaft – Wertung 2 von 3

anschließend am Nachmittag

18 Löcher Einzel Zählspiel (nach DGV-Startschema der DMM)

6 SpielerInnen pro Mannschaft – Wertung 5 von 6

Nach der **Addition der beiden Wertungen**, ergibt sich eine Reihenfolge von Platz 1 bis Platz 6. Die Mannschaften auf den Plätzen 1 bis 4 spielen am 2. Tag in der Gruppe A, die Mannschaften auf den Plätzen 5 und 6 spielen am 2. Tag in der Gruppe B.

2. Tag – Lochspiele - über bis zu 18 Löcher

Die Mannschaften der **Gruppe A** spielen um die **Finalteilnahme** am Nachmittag.
Die Mannschaften der **Gruppe B** spielen den **Absteiger** in die 2. Liga aus.

Gruppe A

Am **Vormittag** spielen die Mannschaften 1 gegen 4 und 2 gegen 3 im Lochspiel jeweils 2 Vierer und 4 Einzel.

Am **Nachmittag** treten die Mannschaften im **selben** Spielmodus an (je 2 Vierer und 4 Einzel); die beiden Gewinnermannschaften des Vormittags treten im Finale um den LMM an, die beiden unterlegenen Mannschaften spielen um Platz 3.

Gruppe B

Am **Vormittag** spielen die Mannschaften 5 und 6 im Lochspiel jeweils 3 Vierer .
Am **Nachmittag** spielen die beiden Mannschaften 6 Einzel ebenfalls im Lochspiel.
Die beiden Ergebnisse werden addiert und der Verlierer steigt in die 2. Liga ab.

9. Ersatzspielerregelung:

Bis zum Aufruf der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe können bis zu insgesamt **3 Spieler** eingewechselt werden. Der/die Spieler/In muss vom jeweiligen Spieler/In oder dessen Kapitän gegenüber dem Starter oder der Spielleitung oder dem Sekretariat benannt werden.

Hinweis: Diese Spieler/Innen müssen nicht namentlich bei der Meldung benannt sein.
Strafe bei Verstoß: Disqualifikation des Ersatzspielers.

Ausgewechselte Spieler/Innen dürfen in dieser Runde **nicht** wieder eingewechselt werden!

10. Wertung / Stechen:

Bei gleichen Mannschaftsergebnissen in der **Zählspielqualifikation** (mit CR-Ausgleich, es werden 2 Vierer und 5 Einzel gewertet) entscheidet das bessere Ergebnis der gewerteten Einzel über die Platzierung. Ist auch dieses gleich, so bleibt von den 5 Einzelergebnissen das Höchste unberücksichtigt und die Addition der übrigen Einzel wird gewertet. Bei weiterem Gleichstand wird dieses Verfahren fortgesetzt, bis nur noch das beste Einzel zählt. Danach entscheiden die Ergebnisse der Vierer nach dem gleichen Verfahren, danach das Los.

Je gewonnenem **Lochspiel Vierer** und **Lochspiel Einzel** wird 1 Punkt vergeben, bei geteiltem Lochspiel erhalten beide Mannschaften 0,5 Punkte.

Für die **Lochspiele** der **Gruppe A am Vormittag** des 2. Tages und die Spiele um die Platz 3 am **Nachmittag** gilt bei Punktgleichheit folgendes:

Es findet ein **Stechen** zwischen den beiden Mannschaften statt. Es spielen jeweils 1 Spieler pro Mannschaft im Lochspiel Einzel gegeneinander, bis ein Spieler ein Loch für sich entschieden hat.

Endet das **Finale** und das Turnier um den **5. Platz** mit Punktegleichstand, so findet jeweils ein **Stechen** über drei Löcher mit je 3 Spielern in 3 Lochspiel Einzel statt. Hierzu benennt jeder Kapitän der Spielleitung unmittelbar nach Spielschluss 3 Spieler seiner Mannschaft und die Spielreihenfolge dieser Spieler.

Sieger ist die Mannschaft mit der Mehrzahl gewonnener Lochspiele im Stechen. Bei weiterem Gleichstand erfolgt ein erneuter Durchgang mit jeweils 1 Spieler pro Mannschaft über 3 Loch (Einzel LS). Sollte weiterhin keine Entscheidung gefallen sein, erfolgt mit denselben Spielern eine Spielfortsetzung bis 1 Spieler das erste Loch für sich entscheidet.

11. Spieltempo:

Reicht eine Spielergruppe ihre Zählkarten später als das Startintervall zuzüglich fünf Minuten als die Gruppe vor ihr ein und hat sie die **festgesetzte Sollzeit** für die Runde zuzüglich fünf Minuten überschritten, so sieht die Spielleitung den Grund dafür in ihrem langsamen Spiel gemäß **Regel 5.6.**

Für die erste Gruppe des Turniers ist die **festgesetzte Sollzeit** für die Runde zuzüglich fünf Minuten maßgebend. Sucht eine Gruppe auf den **Bahnen 16 bis 18** einen oder mehrere Bälle, so wird die auf diesen Bahnen effektiv benötigte Suchzeit von ihrer tatsächlich benötigten Zeit für die Runde abgezogen.

Ergibt sich danach eine Verzögerung, zieht sich jeder Spieler/In der Gruppe **2 Strafschläge** zu.

Für die Berechnung der Stablefordpunkte wird jeweils auf der leichtesten und auf der schwersten Bahn ein Strafschlag hinzugerechnet.

Spielt eine Gruppe durch, behält sie ihre ursprüngliche Zeit, während die Spielergruppe, die durchspielen lässt, die Zeit der Gruppe hinter sich erhält. Durchspielen lassen bringt also eine Zeitgutschrift in Höhe des Startabstandes.

Ein entsprechendes Formular wird jeweils zum Spieltag ausgehändigt und muss - **ausgefüllt mit den entsprechenden Zeiten und den eventuellen Zusatzangaben** - an den Landespielleiter vor Ort übergeben werden oder an den Sportwart per Mail geschickt werden.

12. Beendigung des Turniers:

Das Turnier ist mit Abschluss der Siegerehrung bzw. mit Aushang der vollständigen Ergebnisliste beendet.

13. Preise:

Der Landesmeister erhält den Wanderpokal.

Die drei erstplatzierten Mannschaften erhalten Erinnerungspreise.

Die Mannschaft auf Platz 6 steigt in die 2. Liga ab.

14. Spielleitung / Turnierabwicklung:

Die Spielleitung liegt im Verantwortungsbereich des Sport- und Vorgabenausschusses des GV MV und besteht aus drei Personen (in der Regel aus drei Landesspielleitern).

Die Mitglieder der Spielleitung werden durch Aushang am Austragungsort bekannt gegeben.

Am Freitagnachmittag vor dem Turnier findet eine **Kapitänsbesprechung** statt. Ort und Zeitpunkt werden durch Aushang am Austragungsort bekanntgegeben.

15. Abschlüge:

Die Damen spielen von den blauen und die Herren von den weißen Abschlügen.

16. Startzeiten:

Das **Startschema** für den 1. Spieltag wird spätestens am Mittwoch vor dem Turnierwochenende allen Mannschaften per Mail von der Spielleitung zugesandt.

Am Freitagnachmittag wird die Startliste des 1. Spieltages vor Ort und per Mail an die einzelnen Clubs veröffentlicht.

17. Fahren / Mitfahren:

SpielerInnen und Caddies dürfen während der festgesetzten Runde **keinerlei** Beförderungsmittel nutzen, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung oder einem Platzrichter ausdrücklich gestattet. Gleiches gilt in Mannschaftswettspielen während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschaftskapitän.

SpielerInnen mit einer **Gehbehinderung** und entsprechendem **Schwerbehindertenausweis** ist ausnahmsweise die Nutzung eines Beförderungsmittels gestattet, sofern dieses nicht auch als Hilfsmittel bei der Ausführung des Schlages benötigt wird.

Die Gehbehinderung ist mit der Meldung vor dem ersten Turniertag durch Vorlage des Schwerbehindertenausweises nachzuweisen. Das Beförderungsmittel ist von dem Spieler/In zu stellen.

Im Einzelfall kann die Nutzung des Beförderungsmittels von der Spielleitung aus sachlichen Gründen (z. B. unter Verweis auf Witterungsbedingungen) eingeschränkt oder untersagt werden.

18. Änderungsvorbehalte:

Die Spielleitung hat in begründeten Fällen das Recht, die Platzregeln abzuändern, die Startzeiten neu festzusetzen oder abzuändern, sowie die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben.

Heinrich Cyrankiewicz
Sportwart / Landesspielleiter

im Januar 2019