



Rheinland-Pfalz/Saarland Brutto AK50 Herren-Liga 2017

1. Austragung

In allen Ligen werden 18-Löcher-Einzel-Zählspiele (Brutto) ausgetragen. Es wird in jeder Liga auf allen Plätzen gespielt. Spieltag ist grundsätzlich immer Samstag.

Spielbedingungen: Es gelten die offiziellen Golfregeln 2017 des DGV (einschließlich Amateurstatut), die Wettspielbedingungen 2017 des Golfverbandes Rheinland-Pfalz/Saarland und das gültige Ligastatut des DGV. Einsichtnahme in diese Verbandsordnungen ist in den Sekretariaten möglich.

Der generelle und für alle teilnehmenden Mannschaften verbindliche Nachholspieltermin ist
- der 30. September 2017

2. Abschlüsse

Die Ligaspiele werden von den gelben Herrenabschlüssen gespielt.

3. Vorgabenwirksamkeit

Die Wettspiele der Rheinland-Pfalz/Saarland Brutto AK50 Herren-Liga sind vorgabenwirksam.

4. Teilnahmeberechtigung

- + Teilnahmeberechtigt sind alle DGV-Mitglieder des Golfverbandes Rheinland-Pfalz/Saarland mit jeweils einer Mannschaft.
- + Die Mannschaften spielen in 6 Ligen. Liga 1-5 mit jeweils 6 Mannschaften, Liga 6 mit 5 Mannschaften.
- + Spielberechtigt sind Spieler ab dem Jahrgang 1967 und älter mit DGV-Stammvorgabe von $-36,0$ und besser. Die Mannschaftsmitglieder müssen mindestens seit dem 01.01.2017 spielberechtigte Mitglieder des betreffenden DGV-Mitglieds sein und diesen auch gem. Vorgaben- und Spielbestimmungen des DGV zu ihrem Heimatclub erklärt haben.

5. Mannschaftsmitglieder

Eine Mannschaft besteht aus maximal 8 Spielern.

6. Wertung

- + Gewertet wird die Addition der besten 6 Ergebnisse (Gesamtschläge über Par) jeder Mannschaft an jedem Wettspieltag in allen Ligen, d. h. bis zu 2 Streichergebnisse pro Spieltag.
- + Die Addition der zu wertenden Ergebnisse legt die Platzierung im Tagesergebnis fest.
(Bei gleichen Ergebnissen über Par ist zunächst das schlechteste Ergebnis der betroffenen Mannschaften zu streichen, um damit eine Rangfolge definieren zu können)
- + In den Ligen 1-4 erhält der Tagessieger 6, der Zweitplatzierte 5, der Drittplatzierte 4, der Viertplatzierte 3, der Fünftplatzierte 2 Punkte und der Sechtplatzierte 1 Punkt. In der 6. Liga erhält der Tagessieger 5, der Zweitplatzierte 4, der Drittplatzierte 3, der Viertplatzierte 2 und der Fünftplatzierte 1 Punkt.
- + Tritt eine Mannschaft mit weniger als 6 Spielern an, so erhält sie 0 Punkte
- + Beendet eine Mannschaft das Wettspiel mit weniger als 6 Spielern, so zählt für jeden ausgefallenen Spieler das insgesamt schlechteste Einzelergebnis dieses Wettspiels (einschließlich Streichergebnisse).
- + Tritt eine Mannschaft komplett nicht an, ist diese automatisch Absteiger in die nächst niedrigere Liga in der kommenden Spielsaison 2018. Tritt eine Mannschaft in der 6. Liga nicht an, ist diese automatisch für die Saison 2018 für die Rheinland-Pfalz/Saarland Brutto AK50 Herren-Liga gesperrt.
- + Die Siegermannschaft der 1. Liga ist MEISTER der Rheinland-Pfalz/Saarland AK50 Herren-Liga 2017.
- + Die jeweils Erst- und Zweitplatzierten der Ligen 2 bis 6 steigen in die nächst höhere Liga auf. Die Fünf- und Sechtplatzierten der Ligen 1-5 steigen in die jeweils tiefere Liga ab.

Es liegt allein im Ermessen des LGV Sportwartes, die Struktur der Ligen zu verändern, sofern dies durch Meldezahlen bedingt notwendig wird.

7. Meldungen

a) Meldungen der Mannschaften sind von den Vereinen schriftlich an den Golfverband Rheinland-Pfalz/Saarland e.V. zu richten.

b) Meldeschluss

Bereits erfolgt.

c) Nenngeld

+ Das Nenngeld beträgt € 150,- pro Mannschaft und wird mit der LGV-Beitragsrechnung an das DGV-Mitglied erhoben.

8. Mannschaftsmeldungen

+ Das gastgebende DGV-Mitglied schickt spätestens 14 Tage vor dem betreffenden Wettspieltermin die Bewerberliste mit der Einteilung der Startzeiten an die übrigen DGV-Mitglieder der Liga.

+ Die namentlichen Meldungen der Mannschaften an das ausrichtende DGV-Mitglied hat bis spätestens 48 Stunden vor dem ersten Start zu erfolgen. **Erfolgt dies nicht, kann der LGV-Sportwart dahingehend eine Strafe aussprechen, dass zum Tagesergebnis die Mannschaft 10 Schläge dazu bekommt.**

+ Ein Austausch von Spielern, auch wenn diese nicht auf der namentlichen Meldung aufgeführt sind, ist nur bis 15 Minuten vor dem ersten Start möglich. Die Startliste muss spätestens 15 Minuten vor dem ersten Start aushängen. Danach muss die Startreihenfolge unverändert bleiben und ein Austausch ist nicht mehr möglich.

9. Startzeiten/Übungsrunden

Grundsätzlich erfolgt der erste Start um 10 Uhr. Ein abweichender Beginn ist nur mit Genehmigung durch den LGV-Sportwart möglich. **Bei Verstoß: 10 Schläge für den ausrichtenden Club auf das Gesamtergebnis.**

Finden 2 Ligaspiele am gleichen Tag auf einer Anlage statt, wird von Tee 1 und 10 gestartet. Außerdem sind in diesem Fall zwingend 4er Flights zu bilden!

Welche Mannschaft von Tee 1 oder 10 startet, wird vom Austragungsort vorab festgelegt. Die Mannschaften sind rechtzeitig, vor Einteilung der Startlisten, darüber zu informieren.

Die Startzeiten werden jeweils vom ausrichtenden DGV-Mitglied per Rundschreiben bekannt gemacht. Übungsrunden sind mit dem jeweiligen Sekretariat des gastgebenden DGV-Mitglieds abzustimmen. Der Golfverband Rheinland-Pfalz/Saarland empfiehlt allen teilnehmenden DGV-Mitgliedern, den Mannschaften der RLP/S AK30 Herren-Liga am Vortag des Wettspiels eine gebührenfreie Übungsrunde zu ermöglichen.

10. Preise und Stechen

+ Die siegreiche Mannschaft der 1. Liga ist Meister der Rheinland-Pfalz/Saarland Brutto AK50 Herren-Liga.

+ Die Mannschaft erhält den Wanderpreis des Verbandes.

+ Sollten mehrere Mannschaften nach dem letzten Spieltag in ihren jeweiligen Ligen punktgleich auf einem Auf- oder Abstiegsplatz liegen, erfolgt am letzten Wettspieltag ein „Zählspiel-Sudden-Death-Stechen“.

Hierzu benennt der Kapitän je 2 am letzten Spieltag eingesetzte Spielerinnen der betroffenen Mannschaften. Die beiden Zweier starten gemeinsam in einem Flight am ersten Extra-Loch. Die Mannschaft mit der geringeren Anzahl an Gesamtschlägen (Aggregat der 2 Spieler) gewinnt das Stechen. Ist die Gesamtschlagzahl wieder gleich, wird das Stechen so lange über ein weiteres Extra-Loch fortgesetzt bis eine Entscheidung gefallen ist.

11. Spielleitung

+ Sportwart des Golfverbandes Rheinland-Pfalz/Saarland e.V. sowie geeignete Vertreter des jeweils gastgebenden DGV-Mitglieds, die die Spielleitung vor Ort übernehmen und für den ordnungsgemäßen Ablauf des Wettspieles verantwortlich sind.

+ Der ausrichtende Club muss einen Starter zur Verfügung stellen und hat eine SCORING-AREA einzurichten.

+ Die Spielleitung vor Ort (mindestens 3 geeignete Personen) ist vor jedem Wettspiel namentlich zu benennen und per Aushang bekannt zu geben.

Bei Verstoß: 10 Schläge für den ausrichtenden Club auf das Gesamtergebnis

12. Beendigung des Wettspiels

+ Das Wettspiel ist mit der Veröffentlichung der Ergebnisliste beendet.

+ Das gastgebende DGV-Mitglied gibt mittels Club-Software (Albatros oder PCCaddie) das Wettspiel über das DGV Intranet an den LGV zum Import frei, damit dieser die Ergebnisliste in seinem Online-Tool auf der Website www.lgv-rps.de veröffentlichen kann.

(+ Das gastgebende DGV-Mitglied ist verpflichtet, unmittelbar nach Wettspielende eine vollständige Ergebnisliste an die Geschäftsstelle des Golfverbandes Rheinland-Pfalz/Saarland zu übermitteln. Vordrucke für diese Ergebnismeldung sind über die LGV-Geschäftsstelle erhältlich und stehen unter www.lgv-rps.de im Internet zum Download bereit.)

13. Entscheidungen, Proteste, Einspruchsfristen

Es gelten die Regelungen des gültigen DGV-Ligastatuts, anstelle des DGV ist hier der LGV-Sportwart zuständig. Die Protestgebühr beträgt €250,--.

14. Änderungsvorbehalt

Die Spielleitung, der Sportwart des Golfverbandes Rheinland-Pfalz/Saarland e.V., hat in begründeten Fällen das Recht, die Platzregeln abzuändern, die Startzeiten neu festzusetzen oder abzuändern sowie die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben.

15. Startschema

Wir stellen Ihnen auf der Website www.lgv-rps.de ein entsprechendes Startschema zur Verfügung. Die Kapitäne der teilnehmenden Mannschaften sind berechtigt, das Startschema entsprechend abzuändern. Ausgeschlossen ist, dass mehrere Spieler einer Mannschaft in einem Flight spielen.