

# Wettspielbedingungen & Ausschreibungen

- Alle Wettspiele, welche vom Baden – Württembergischen Golfverband e. V. (BWGV) ausgeschrieben und im BWGV Timer veröffentlicht werden,
- werden auf Grundlage der Verbandsordnungen des BWGV gemäß seiner Satzung ausgetragen.

Es gelten somit neben den  
Offiziellen Golfregeln (R & A):

- die **Wettspielbedingungen** des BWGV in ihrer gültigen Fassung,
- und das **Ligastatut** des BWGV in seiner jeweiligen Fassung.

- Die Wettspielbedingungen und das Ligastatut des BWGV haben Ihre Grundlage in der der Satzung des BWGV.

- Mit der Anmeldung zu Mannschafts- oder Einzelmeisterschaften erkennt der teilnehmende Club bzw. Spieler an, dass das vom BWGV veranstaltete Wettspiel nach den BWGV- Verbandsordnungen sowie nach den

- Disziplinar-, Ordnungs- und Zwangsmaßnahmen im Wettspielbetrieb des BWGV,
- gemäß seiner Satzung in ihrer jeweils gültigen Fassung durchgeführt wird und
- unterwirft sich im Rahmen des Wettspiels diesen Vorschriften.

- Die genannten, jeweils gültigen Vorschriften können über die BWGV-Homepage ([www.bwgv.de](http://www.bwgv.de)) im Downloadbereich eingesehen und kostenlos ausgedruckt werden.

- Diese Wettspielbedingungen gelten ausnahmslos für alle Wettspiele, die vom BWGV ausgeschrieben und veranstaltet werden, im Einzelnen:

- die BWGV- Mannschaftsmeisterschaften der Clubmannschaften,
- die BWGV- Ligen der Mid-Amateurinnen, Mid- Amateure, Seniorinnen und Senioren,

- die DMM-Gruppenligen der Damen, Herren und Senioren,
- den BWGV-Jugendmannschaftspokal,
- die Ranglistenwettspiele von der AK 14 bis zu den Seniorinnen/Senioren.

Alle BWGV – Wettspiele werden somit gespielt nach den

- Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V.,
- BWGV – Wettspielbedingungen,

- Der jeweiligen Ausschreibungen zu einem Wettspiel,
- am Wettspieltag gültigen Platzregeln der Spielleitung,
- Regelungen des DGV-Vorgabensystems  
(Einsichtnahme im Clubsekretariat muss immer möglich sein).

**Einzelne Regelungen der BWGV  
– Wettspielbedingungen 2011  
(Stand 28. Februar 2011):**

# 1. Bälle (Regel 5-1 Anmerkung):

- Es muss mit einem Ball aus der vom R&A herausgegebenen gültigen Liste der zugelassenen Bälle („Conforming Golf Balls“) gespielt werden.

(Aktuelle Liste unter  
[www.randa.org/rules/equipment/home](http://www.randa.org/rules/equipment/home)  
einzusehen.)

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

## 2. Driverköpfe (Regel 4-1):

- Jeglicher Driver, den ein Spieler mit sich führt, muss einen Schlägerkopf haben, der bezüglich Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) in dem vom R&A herausgegebenen Verzeichnis zugelassener Driverköpfe aufgeführt ist.
- Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde.

## Strafe für das Mitführen eines Schlägers unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung:

- **Lochspiel:** Nach Beendigung des Lochs, an dem der Regelverstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.
- **Zählspiel:** Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde.

- Zählspiel und Lochspiel: Bei einem Verstoß zwischen zwei Löchern wirkt sich die Strafe für das nächste Loch aus.
- \* Jeder unter Verstoß gegen diese Regel 4-1 oder 4-2 mitgeführte Schläger muss, nachdem festgestellt wurde, dass ein Verstoß vorlag, unverzüglich vom Spieler im Lochspiel gegenüber seinem Gegner oder im Zählspiel gegenüber einem Mitbewerber für neutralisiert erklärt werden. Unterlässt der Spieler dieses, ist er disqualifiziert.
- Strafe für das Spielen eines Schlages mit einem Schläger unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung: **Disqualifikation**

### 3. Abspielzeit (Regel 6-3 Anmerkung):

- Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von **fünf Minuten** nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, wird er, sofern die Aufhebung der Strafe der Disqualifikation nach Regel 33-7 nicht gerechtfertigt ist, für das Versäumen der Abspielzeit wie folgt bestraft:  
Lochspiel: Lochverlust am ersten Loch  
Zählspiel: Zwei Schläge am ersten Loch.
- Strafe für Verspätung von mehr als 5 Minuten: Disqualifikation.
- Die Abspielzeit ist die auf der Startliste angegebene Zeit oder die Zeit des Aufrufs für die Spielergruppe durch den Starter, je nachdem, was später liegt.

#### 4. Unangemessene Verzögerung; langames Spiel (Regel 6-7):

- Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, wird die Spielergruppe ermahnt.
- Wird danach eine Verbesserung des Spieltempos nicht festgestellt, wird der Spielergruppe mitgeteilt, dass ab sofort für jeden einzelnen Spieler eine Zeitnahme durchgeführt wird. Die Zeitnahme beginnt, wenn der Spieler mit seinem Schlag an der Reihe ist.

- Überschreiten der erste Spieler die Zeit von 50 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, wird dies als Verstoß gegen Regel 6-7 angesehen.
  
- Strafe für Verstoß:
 

Lochspiel	1. Verstoß:	Lochverlust
	2. Verstoß:	Disqualifikation
Zählspiel	1. Verstoß:	Ein Schlag
	2. Verstoß:	Zwei Schläge
	3. Verstoß:	Disqualifikation
  
- Strafschläge werden an dem Loch hinzugerechnet, an dem der Verstoß begangen wird. Wird das Spiel zwischen dem Spielen zweier Löcher verzögert, wirkt sich die Strafe am nächsten Loch aus.

5. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Regel 6-8b Anmerkung):

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel oder einer Spielergruppe zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat.

Befinden sie sich beim Spielen eines Lochs, **müssen**

- sie das Spiel unverzüglich unterbrechen und
- dürfen es nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat.

(Alle Übungsflächen sind gesperrt!)

Versäumt es ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er

**disqualifiziert,**

sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 33-7 rechtfertigen.

# Signal für unverzügliches Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr:

- ein **langer Signalton** einer Sirene.
- Signal für sonstige Spielunterbrechung nach Regel 6-8b:  
wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne einer  
Sirene
- Signal für die Wiederaufnahme des Spiels:  
wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene

(Anmerkung: Unabhängig hiervon obliegt die  
Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung  
des Spielers – Regel 6-8a (II)).

6. Üben / Nachputten  
(Regel 7-2 Anmerkung 2):

Ein Spieler darf im **Zählspiel** keinen Übungsschlag (z.B. „Nachputten“) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen.

Strafe für Verstoß: Zwei Schläge am  
nächsten Loch

Strafe für Verstoß am letzten Loch:  
Zwei Schläge an diesem Loch

## 7. Caddies / elektrische Golfkarren (Regel 6-4):

Die Benutzung von Elektrotrolleys  
ist erlaubt.

- **Einzel:**

Nur Amateure dürfen als Caddie  
eingesetzt werden.

- Bei allen **Jugendeinzelwettspielen** (AK 14, 16 und 18) sind Caddies nicht erlaubt.
- Dies gilt auch, für die BWGV EM der AK offen Damen/Herren.

- **Mannschaft:**  
Der Mannschaftskapitän darf, unabhängig ob er Amateur oder Professional ist, als Caddie eingesetzt werden. Alle anderen Caddies müssen Amateure sein.
- Regelung zu den Ligawettspielen sind in den jeweiligen Ausschreibungen enthalten.
- **Ausnahmen:**  
Bei Jugend-Mannschaftswettspielen (DMM, JMP) dürfen nur Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän als Caddies eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß:

Disqualifikation des betroffenen Spielers

# 8. Elektronische Kommunikationsmittel:

**a)** Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung auf dem Platz wirkt störend und ist rücksichtslos.  
Im Falle einer schwerwiegenden Störung des Spielbetriebs kann die Spielleitung einen Etiketteverstoß feststellen und eine Disqualifikation aussprechen.

**b) Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung ist dem Mannschaftskapitän untersagt, solange sich Spieler seiner Mannschaft noch auf der festgesetzten Runde befinden.**

Die Spielleitung kann im Falle einer schwerwiegenden Störung des Spielbetriebs den Verursacher sofort des Platzes verweisen.

Ein Spieler seiner Mannschaft darf in diesem Falle ersatzweise die Kapitänsfunktion übernehmen.

## 9. Entfernungsmessgeräte (Regel 14 – 3):

Der Einsatz von  
Entfernungsmessgeräten bei DGV und  
BWGV – Verbandswettspielen ist

**nicht**

erlaubt.

10. Belehrungen durch den Kapitän in Mannschaftswettspielen (Anmerkung zu Regel 8):

Bei Mannschaftswettspielen darf zusätzlich zu Regel 8-1 auch durch den benannten Mannschaftskapitän (BWGV- Ligastatut Ziffer 8.14/DGV-Ligastatut Ziffer 7.2) Belehrung erteilt werden.

Ein selbst spielender Kapitän darf während seines eigenen Spiels nur seinem Partner Belehrung erteilen.

Strafe für Verstoß: Lochspiel: Lochverlust  
Zählspiel: Zwei Schläge

## 11. Golfwagen

a) , Fahren / Mitfahren in Golfwagen o. ä. Fahrzeugen (Decisions 33-1/8):

Ein Spieler und sein Caddie müssen zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen, außer

das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung/den Platzrichtern ausdrücklich gestattet.

Gleiches gilt in Mannschaftswettspielen während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschaftskapitän.

## Strafe für Verstoß durch einen Spieler:

- **Lochspiel:** Lochverlust für jedes Loch, bei dem ein Verstoß begangen wurde, höchstens jedoch zwei Löcher;
- **Zählspiel:** Zwei Schläge an jedem Loch, an dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde.

Im Falle eines Verstoßes zwischen dem Spiel zweier Löcher wirkt sich der Verstoß am nächsten Loch aus;

handelt es sich um das letzte Loch der Runde, an diesem.

Der Spieler muss sofort nach Feststellen des Verstoßes die Benutzung des Fahrzeuges einstellen,

andernfalls wird er sowohl im Loch- als auch im Zählspiel disqualifiziert.

## Strafe für Verstoß durch einen Mannschaftskapitän:

- Disqualifikation als Mannschaftskapitän für den Rest des Wettspieltages.
- Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänsfunktion übernehmen.

b) Benutzung von Golfwagen (Decisions 33-1/8):

Ausschließlich bei Ligawettspielen des BWGV  
(gilt nicht für DGV-Wettspiele!)

- Mid- Amateure / Mid- Amateurrinnen und
- Senioren/Seniorinnen

die Benutzung von Golfwagen ist Spielern mit Behinderung erlaubt, die diese durch einen Behinderten-/Schwerbehinderten-Ausweis nachweisen können (nicht bei temporärer Behinderung).

- Strafe für Verstoß: Disqualifikation

12. Metall- bzw. Alternativspikes  
/ Golfschuhe (Decisions 33-1/14):

Es gilt am Wettspieltag  
die Regelung  
des Austragungsortes.

# 13. Beendigung von Wettspielen (Regel 34-1):

- **Zählspiele** gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet.
- **Lochspiele** gelten mit der Meldung des Ergebnisses an die Spielleitung als beendet oder – falls nicht geschehen – mit offizieller Bekanntgabe oder Aushang der betreffenden Spielpaarung für die nächste Runde.

- Bei einer **Zählspielqualifikation** mit nachfolgenden Lochspielen gilt die Zählspielqualifikation als beendet, wenn der Spieler (bei Mannschaften der 1. Spieler) in seinem 1. Lochspiel abgeschlagen hat.

# 14. Änderungsvorbehalte der BWGV- Spielleitungen:

**BWGV- Spielleitungen** haben in begründeten Fällen bis zum 1. Start der jeweiligen Runde das Recht:

- die jeweiligen Platzregeln abzuändern,
- die festgelegten Startzeiten zu verändern,

- die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder
- zusätzliche Bedingungen herauszugeben.

Nach dem 1. Start sind Änderungen nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände zulässig.

# 15. Doping:

Es besteht Dopingverbot. Das Nähere regeln die Satzung und die Anti Doping Ordnung des BWGV.

Strafe für Verstoß:

Disqualifikation des betreffenden Spielers

# 16. Wertung bei Spielabbruch:

Es gelten die Bestimmungen gemäß  
BWGV – Ligastatut  
(vgl. dort Ziffer 13.1.).

# **Sonstige Ausschreibungskriterien / Teilnahmebedingungen**

# 1. Vorgabenwirksamkeit:

- **Alle** in Einzelwettspielen – auch in Ligawettspielen - erzielten Ergebnisse sind vorgabenwirksam,

sofern auch die sonstigen Bestimmungen des DGV-Vorgabensystems erfüllt sind.

Dies gilt auch für Einzelwettspiele im Rahmen von Mannschaftswettbewerben.

## 2. Vorgabengrenze:

- Bei Wettspielen, in denen die Teilnahmeberechtigung durch eine Vorgabengrenze geregelt wird, ist die **am Tage des Meldeschlusses** gültige DGV-Stammvorgabe maßgebend.
- Die DGV – Stammvorgaben werden am Tag des Meldeschlusses über das DGV – Intranet aktualisiert.

### 3. Reduzierung des Teilnehmerfeldes:

- Gehen mehr Meldungen ein als in der jeweiligen Ausschreibung festgelegte Höchstzahl an Teilnehmern, werden die Bewerber mit den höchsten DGV-Stammvorgaben aus dem Teilnehmerfeld herausgenommen.
- Bei gleicher DGV-Stammvorgabe entscheidet das Los.

## 4. Wildcards

- DGV- und BWGV-Kadermitglieder sind bei den Einzelmeisterschaften des BWGV startberechtigt.
- An sonstige Kaderspieler, die an den Qualifikationsturnieren zu den Einzelmeisterschaften nicht teilnehmen oder sich nicht qualifizieren, kann der BWGV-Sportausschuss Wildcards vergeben.

## 5. Austragungskriterien bei BWGV- Verbandswettspielen:

Diese werden vom verantwortlichen Spielleiter festgelegt und dem gastgebenden Club im Vorgespräch mitgeteilt.

- Für Ligawettspielen gilt Punkt 4. der jeweiligen Ausschreibung: „Spielmodus“.

## 6. Veröffentlichung von Start- und Ergebnislisten:

Vor- und Nachname, Heimatclub sowie die Startzeiten der einzelnen Teilnehmer werden an Wettspieltagen zur Erstellung der Startlisten verwendet und im Internet unter [www.bwgv.de](http://www.bwgv.de) für jedermann sichtbar veröffentlicht.

# 7. Abmeldung vom Wettbewerb:

- Spieler oder Mannschaften, die nicht am Wettbewerb teilnehmen können, haben sich so früh wie möglich bei der BWGV- Geschäftsstelle abzumelden (am Vortag des Wettspiels beim Sekretariat des Austragungsortes).
- Bei Absagen nach Meldeschluss (Einzelwettspiele) besteht Verpflichtung zur Zahlung der Meldegebühr.
- Bei Absagen nach Meldeschluss (Mannschaften) besteht Verpflichtung zur doppelten Zahlung der Meldegebühr (BWGV - Ligastatut Ziffer 5.5).

- Falls Spieler oder Mannschaften dem Wettspiel oder einzelnen Runden ohne Abmeldung fernbleiben, kann eine Sperre vom BWGV-Sportausschuss wegen unsportlichen Verhaltens ausgesprochen werden.
- Bei Nichtantreten ohne Abmeldung bei Einzelwettspielen kann auch eine Sperre für das darauf folgende oder ein späteres Verbandswettspiel verhängt werden

(vgl. auch Ziffer 13.2 und Ziffer 18 des BWGV-Ligastatuts in seiner jeweils gültigen Fassung).

- Der BWGV- Sportausschuss entscheidet hierüber nach schriftlicher oder mündlicher Anhörung des Spielers oder der Mannschaft im Rahmen eines pflichtgemäßen Ermessens unter gerechter und billiger Abwägung der Umstände des Einzelfalles und der Belange aller Betroffenen.
- Gegen die Entscheidung des BWGV- Sportausschuss besteht das Recht, ein Schiedsgericht nach der Schiedsgerichtsordnung des BWGV anzurufen.

## 8. Meldegebühren:

Der BWGV ist berechtigt, die Teilnahme am Wettspiel zu verweigern, sofern die Meldegebühr für dieses oder ein zurückliegendes Wettspiel nicht vollständig entrichtet ist.

9. Verstoß gegen die Wettspielausschreibung in Mannschaftsspielen:

Bei einem Verstoß gegen den Termin der Abgabe der Mannschaftsaufstellung erfolgt als Strafe:

- Disqualifikation der Mannschaft für die gesamte Meisterschaft.

- Vor Beendigung eines Wettspiels entscheidet die Spielleitung.
- Nach Beendigung des Wettspiels kann der BWGV- Sportausschuss rückwirkend die vorgenannten Strafen verhängen.
- Folgen der Disqualifikation:  
vgl. Ziffer 11.10. des BWGV Ligastatuts

## 10. Unsportliches Verhalten / Verstoß gegen die Etikette:

Verhalten sich ein Spieler oder eine Mannschaft unsportlich oder grob unsportlich, kann der BWGV-Sportausschuss gegen den Spieler oder die Mannschaft die in § 16 der Satzung des BWGV vorgesehenen Disziplinar-, Ordnungs- und Zwangsmaßnahmen verhängen, insbesondere:

- Verwarnungen,
- Auflagen,
- Zwangsabstieg in die die nächst niedrigere oder eine tiefere Liga,
- befristete oder dauernde Sperre für BWGV- Wettspiele bis zu einer Dauer von drei Jahren.

Der BWGV- Sportausschuss entscheidet nach schriftlicher oder mündlicher Anhörung des Spielers oder der Mannschaft im Rahmen pflichtgemäßen Ermessens unter gerechter und billiger Abwägung der Umstände des Einzelfalles und der Belange aller Betroffenen.

Gegen die Entscheidung des BWGV- Sportausschusses besteht das Recht, ein Schiedsgericht nach der Schiedsgerichtsordnung des BWGV anzurufen.

Grob unsportliches Verhalten liegt insbesondere vor,

wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golf sport nachhaltig verstoßen wird,

z. B.

- vorsätzliche Regelverstöße,
- unentschuldigtes Nichtantreten bei einem Wettbewerb,
- vorsätzlicher Verstoß gegen die Etikette, Manipulation eines Wettspielergebnisses oder der Sportbetrieb bzw. andere Clubs, Mannschaften oder Spieler nicht hinnehmbare Nachteile erleiden.

Ist ein Spieler oder eine Mannschaft aufgrund unsportlichen Verhaltens durch den DGV gesperrt worden, kann der DGV beim BWGV beantragen, diesen Spieler oder diese Mannschaft auch für BWGV-Wettspiele zu sperren.

Bis zur Bestätigung dieser Sperre durch den BWGV- Sportausschuss ist der Spieler oder diese Mannschaft für BWGV-Wettspiele nicht gesperrt.

Im Falle eines schwerwiegenden Verstoßes gegen die Etikette kann die Spielleitung einen Spieler ungeachtet der vorgenannten Regelungen nach Regel 33-7 disqualifizieren.

# 11. Disziplinar-, Ordnungs- und Zwangsmaßnahmen

Folgende Disziplinar-, Ordnungs- und Zwangsmaßnahmen im Wettspielbetrieb im Sinne der Satzung des BWGV sind für Verstöße gegen Ausschreibungs-, Melde- und Ausrichtungskriterien bei Wettspielen der BWGV-Ligen – vorgesehen.



# Stechen und Ausländerregelung

# 1. Stechen bei Einzelwettbewerben:

Bei gleichen Ergebnissen für den 1. Platz im Brutto erfolgt ein Stechen auf dem Platz (sudden death).

Bei gleichen Ergebnissen für den 1. Platz im Netto und sonstige Ergebnisse der Wettspiele regeln die BWGV Wettspielbedingungen ein rechnerisches Stechen.



## 2. Ausländerregelung für alle BWGV- Mannschaftswettspiele:

Die Zahl der Spieler ohne deutsche Staatsangehörigkeit ist nicht begrenzt.

Für DGV-Mannschaftswettbewerbe gilt Punkt 6.3. des DGV-Ligastatuts in seiner jeweils gültigen Fassung.

# Übernahme von Verbandswettspielen:

Alle BWGV- Mitglieder sind gemäß der Allgemeinen Mitgliedschaftsrichtlinien (AMR) des DGV in ihrer jeweils gültigen Fassung auf Anfrage zur Übernahme je eines DGV- und BWGV- Verbandswettspiels im Kalenderjahr auf der eigenen Anlage verpflichtet, in besonders gelagerten Fällen auch je zweier Verbandswettspiele pro Kalenderjahr.

Am Austragungsort muss eine ordnungsgemäße sportliche und organisatorische Abwicklung des Wettspiels mit allen Erfordernissen möglich sein (vgl. Ziffer 16. des BWGV-Ligastatut).

# Vortag des Wettspiels:

- Am Vortag des Wettspiels darf kein Turnier angesetzt werden und es ist eine gebührenfreie Übungsrunde zu gewährleisten (Ausnahme: BWGV- Ligawettspiele).
- Verstöße hiergegen können nach § 16 der Satzung des BWGV Disziplinar-, Ordnungs- und Zwangsmaßnahmen nach sich ziehen.

- Es entscheidet der BWGV- Sportausschuss nach Anhörung des BWGV- Mitglieds im Rahmen eines pflichtgemäßen Ermessens unter gerechter und billiger Abwägung der Umstände des Einzelfalles und der Belange aller Betroffenen.
- Gegen die Entscheidung des BWGV- Sportausschusses besteht das Recht, ein Schiedsgericht nach der Schiedsgerichtsordnung des BWGV anzurufen.

- Regelungen zu Übungsrunden bei BWGV-Ligawettspielen sind der Ziffer 16.3 des Ligastatuts und den entsprechenden Ausschreibungen zu entnehmen.
- Für BWGV- Ligawettspiele der Mid-Amateurinnen, Mid- Amateure, Senioren und Seniorinnen steht es einem BWGV- Mitglied frei, eine Mannschaft zu melden und sich damit zu verpflichten, seine Anlage wie genannt zur Verfügung zu stellen.

# BWGV – Wettbewerb - Ausschreibungen 2011

- Wettspielname, Datum, Ort (Jahreskalender)
- Meldeschluss,
- Spielbedingungen,
- Austragung,
- Abschlage,
- Teilnahmeberechtigung,
- Wertung,
- Preise,
- Spielleitung,
- Meldegebuhr,
- ubungsrunde,
- Ergebnismeldung,
- nderungsvorbehalt

# Zusätzlich bei Mannschaftswettbewerben:

- Mannschaften,
- Frist zur Abgabe der Mannschaftsmeldung,
- Kapitänsbesprechung,
- Ersatzspielerregelung,
- Wertung Vorrunde und Finale,
- Spielmodus, Auf- und Abstieg,
- Stechen,
- Verpflegung,
- Siegerehrung,
- etc.

## Die häufigsten Fragen welche wiederkehrend bei der BWGV – Geschäftsstelle eingehen!

- **Wann muss der Mannschaftskader gemeldet werden?**
  1. **Ligamannschaften**  
Mannschaftsmeldung 15. Oktober / Kadermeldung 30. April)
  2. **DMM / BWMM**  
Mannschaftsmeldung 15. Oktober /  
Spielermeldung Mittwoch vor dem Wettspiel bis 18:00 Uhr bzw.  
(Dienstag vor dem Wettspiel bis 15:00 Uhr für DMM bis LL) /  
Änderung bis zu Beginn der Kapitänsbesprechung
  3. **DMM Jungen / Mädchen**  
Mannschaftsmeldung 31. März /  
Spielermeldung Mittwoch vor dem Wettspiel bis 18:00 Uhr bzw.  
Änderung bis zu Beginn der Kapitänsbesprechung

## Die häufigsten Fragen welche wiederkehrend bei der BWGV – Geschäftsstelle eingehen!

- **Darf ein Ligaspieler auch bei der DMM und BWMM mitspielen ?**

1. **Ligamannschaften**

**Nur in der Mannschaft bei welcher er als Kaderspieler gemeldet ist.**

2. **DMM / BWMM**

**Keine Altersbegrenzung (Bei DMM Senioren, Damen & Herren)**

## Die häufigsten Fragen welche wiederkehrend bei der BWGV – Geschäftsstelle eingehen!

- **Welches Alter müssen Spieler für bestimmte Wettbewerbe haben?**
  - **Welches Hcp. müssen Spieler für bestimmte Wettbewerbe haben?**
1. **DMM Herren > bis Stgv. 23,4 / Gruppenliga > 18,4**
  2. **DMM Damen > bis Stgv. 36,0 / Gruppenliga > 22,4**
  3. **DMM Senioren/-innen > bis Stgv. 36,0 / Gruppenliga > 18,4**
  4. **BWMM Herren > 18,4**
  5. **BWMM Damen > 22,4**
  6. **Ligamannschaft Mid-Amateure > 18,4 (Alter < 35)**
  7. **Ligamannschaft Mid-Amateurinnen > 22,4 (Alter < 30)**
  8. **Ligamannschaft Senioren > 22,4 (Alter < 55)**
  9. **Ligamannschaft Seniorinnen > 22,4 (Alter < 50)**

## Die häufigsten Fragen welche wiederkehrend bei der BWGV – Geschäftsstelle eingehen!

- **Dürfen Spieler der 2. Mannschaft in der 1. Mannschaft aushelfen?**
- **Dürfen Spieler der 1. Mannschaft in der 2. Mannschaft aushelfen?**
- **Kann ein Spieler mit dem besten Hcp. nur in der 2.Mannschaft spielen?**

## **2. Mannschaften in einer Altersklasse:**

- a) Die Kaderspieler 1 – 9 der Kaderliste (nach Stgv. aufsteigend)) sind ausschließlich nur in der 1.Mannschaft spielberechtigt.
- b) Alle anderen Spieler können in der ersten wie in der zweiten Mannschaft eingesetzt werden (an einem Spielwochenende aber nur einmal).
- c) zum 30. Juni kann die Kaderliste auf Grund der Stgv. berichtigt werden. Es können aber keine Spieler neu in die Kaderliste aufgenommen werden.

Die häufigsten Fragen welche wiederkehrend bei der BWGV – Geschäftsstelle eingehen!

- **Wo spielen unsere Mannschaften und Spieler bei der DMM**

**1. Bundesliga > Landesliga (DGV)**

Wettspiele 2011

**2. Gruppenliga (BWGV)**

Timer 2011 / Homepage [www.bwgv.de](http://www.bwgv.de)

## Die häufigsten Fragen welche wiederkehrend bei der BWGV – Geschäftsstelle eingehen!

- **Startlisten bei Ligaspielen**
  1. **Online über Homepage des BWGV bis spätestens Mittwoch vor dem Wettspiel 18:00 Uhr**
  2. **Nach Erhalt der Zusammenfassung wird am Donnerstag die Startliste erstellt. Danach wird die Startliste nicht mehr geändert.**
  3. **Vorgabenänderungen zwischen Meldeschluss und Spieltag werden in der Startreihenfolge nicht berücksichtigt.**
  4. **Es können maximal zwei gemeldete Spieler/-innen bis zum ersten Start ausgewechselt werden. Diese müssen an Stelle der herausgenommenen Spieler/-innen eingeordnet werden. Ein herausgenommener Spieler/-innen darf in der jeweiligen Runde nicht wieder eingewechselt werden.**

Weitere Fragen?

***Herzlichen Dank***  
***für***  
***Ihre Aufmerksamkeit !***