
SENIORENLIGA NIEDERSACHSEN

Aufbau und Wettspielbedingungen der Seniorenliga Niedersachsen (Stand 14.01.2012)

1. Aufbau und Einteilung

Die Seniorenliga Niedersachsen hat z.Zt. einen pyramidalen Aufbau und besteht aus fünf Ebenen

1. Auf der Ebene 1 spielen 6 Mannschaften in der Liga 1NDS
2. Auf der Ebene 2 spielen je sechs Mannschaften in den Ligen 2A - 2B
3. Auf der Ebene 3 spielen je sechs Mannschaften in den Ligen 3A – 3D
4. Auf der Ebene 4 spielen je sechs Mannschaften in den Ligen 4A – 4H
5. Auf der Ebene 5 spielen je sechs/fünf Mannschaften in den Ligen 5A – 5M

Die Einteilung der bis zum 30.11. eines jeden Jahres gemeldeten Mannschaften erfolgt nach regionaler Zuordnung und dem Ermessen des Ligaleiters. Auf der Kapitänsversammlung im Januar eines jeden Jahres wird die Gruppeneinteilung verabschiedet. Neue Mannschaften steigen auf der untersten Ebene ein.

2. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt mit maximal je vier Herrenmannschaften sind:

- a. Niedersächsische Clubs, die dem GNVB oder GVH angehören und dem DGV angeschlossen sind.
- b. Clubs, die über eine eigene Golfanlage von mindestens 9 Löchern verfügen.

Die teilnehmenden Clubs stellen einmal im Jahr pro gemeldete Mannschaft ihren Golfplatz greenfeefrei für die Gruppenspiele zur Verfügung, an denen ihre Mannschaften teilnehmen.

3. Mannschaftszusammensetzung, -aufstellung u. -meldung

- a. Sechs Spieler ab dem 55. Lebensjahr (Jahrgang = Kalenderjahr) bilden eine Mannschaft.
- b. Jeder Spieler ist nur für einen Club spielberechtigt (lt. DGV-Spielordnung).
- c. Die Vorgabegrenze beträgt -28.
- d. Die Aufstellung der Mannschaft erfolgt in der Reihenfolge der Stammvorgaben der Spieler. Die endgültige Meldung muss bis zum Start der ersten Spielpaarung des Spieltages erfolgen. Bei Nichteinhalten der Startzeit gilt: bis 5 Minuten Verspätung Lochverlust 1.Loch, danach Matchverlust. Es erfolgt kein Aufrücken innerhalb der Mannschaft. Bei Verspätung von Spielern kann die Spielführung die Reihenfolge der Spielpaarungen ändern.

- e. Setzt ein Club mehr als eine Mannschaft ein, so müssen, bezogen auf die gleiche Spielrunde, vier in der ersten Mannschaft eingesetzte Spieler eine Vorgabe haben, die gleich oder besser ist als die Vorgabe der besten eingesetzten Spieler der zweiten Mannschaft.
Bei abweichenden Spieltagen wird die Stammvorgabe aller Spieler auf den Spieltag der zuerst spielenden Mannschaft festgeschrieben. Am Spieltag ist immer die aktuelle Vorgabe des Spielers anzugeben. Der Nachweis des ordnungsgemäßen Einsatzes ist vom Mannschaftsführer am Spieltag an Hand des Spieler-Stammblasses zu führen, wenn nur unter Berücksichtigung der Vorgaben-Festschreibung der Einsatz regelgerecht war.
Bei Verstoß gegen diese Regel wird das Ergebnis der falsch eingesetzten Spieler mit Punktverlust gewertet. Falsch eingesetzt sind immer die Spieler der später spielenden Mannschaft. Spielen beide Mannschaften am gleichen Tage, werden die Spiele beider Mannschaften mit Punktverlust gewertet. Im Wiederholungsfall erfolgt der Abstieg in die untere Ebene. Diese Regel gilt analog für zweite/dritte und dritte/vierte Mannschaften. Ein Verstoß liegt nicht vor, wenn ein Spieler falsch eingesetzt ist, aber von vornherein außer Konkurrenz antritt und sein Spiel als verloren werten lässt.
- f. Ein Spieler darf pro Spieltag/Runde nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- g. Der Austausch von Spielern darf spätestens bis zum 1. Start erfolgen, die Reihenfolge der Spieler ergibt sich nach Punkt 3.d.

4. Spielregeln, Spielleitung, Schiedsgericht

- a. Gespielt wird nach den Regeln des DGV und nach den Platzregeln des gastgebenden Clubs.
- b. Spielleiter ist der Kapitän des gastgebenden Clubs. Die Spielleitung wird aus den Mannschaftskapitänen der beteiligten Mannschaften gebildet. Bei Stimmgleichheit entscheidet die Stimme des Spielleiters. Ist dieser selbst betroffen, gibt die Stimme des Ältesten den Ausschlag.
- c. Bei Einsprüchen oder bei strittigen Fragen der Mannschaftswettbewerbe, die nicht von der Spielleitung entschieden werden können, ist ein Schiedsgericht in letzter Instanz zuständig.

5. Austragungsmodus

Der Wettbewerb wird samstags ab 10 Uhr (sofern nicht einvernehmlich ein anderer Tag und eine andere Startzeit vereinbart wird) als Lochspiel mit Bruttowertung über 18 Löcher ausgetragen.

Die Spielpaarungen und Mannschaftenreihenfolge ergibt sich aus der Reihenfolge der Gastgeber-Clubs (1. Gastgeber = Mannschaft 1, 2. Gastgeber = Mannschaft 2, etc.)

Die Spielpaarungen bei 6 Mannschaften bzw. 5 Mannschaften sind:

am 1. Spieltag	1.-2. , 3.-4. , 5.-6.	1.-2. , 3.-4. , 5. frei
am 2. Spieltag	2.-4. , 1.-5. , 3.-6.	2.-3. , 1.-5. , 4. frei
am 3. Spieltag	3.-1. , 2.-5. , 4.-6.	3.-5. , 2.-4. , 1. frei
am 4. Spieltag	4.-5. , 1.-6. , 2.-3.	4.-1. , 2.-5. , 3. frei
am 5. Spieltag	5.-3. , 1.-4. , 2.-6.	5.-4. , 1.-3. , 2. frei

Dadurch spielt jede Mannschaft nur einmal gegen einen Gastgeber. Die letzte Spielrunde einer Gruppe muss in jedem Fall gemeinsam durchgeführt werden. Die Spiele im direkten Vergleich enden spätestens am 18. Loch und werden mit 1 : 0, 0 : 1 oder 1/2 : 1/2 gewertet (Spiele-Wertung).

Die addierten Spiele ergeben das Mannschaftsergebnis. Es werden gezählt: Sieg 2 : 0, unentschieden 1 : 1 und Niederlage 0 : 2 Punkte. Die Tabelle innerhalb der Gruppe wird nach 1. Punkte-Wertung, 2. Spiele-Wertung erstellt.

Besteht am Saisonende zwischen Clubs Punkte- und Spielegleichheit, entscheidet das Ergebnis des direkten Vergleichs. Sollte das Ergebnis weiterhin gleich sein, ist auf neutralem Platz ein Aufstiegsspiel erforderlich, es sei denn, beide Mannschaften einigen sich auf ein Losverfahren durch den Ligaleiter. Dieser wird aus dem direkten Vergleich nach dem Zufallsverfahren eine Spielpaarung auslosen, bis ein Sieger ermittelt ist.

6. Meisterschaft, Auf- und Abstieg

Die punktbeste Mannschaft der Liga 1 NDS ist Meister der Seniorenliga NDS. Sind die ersten beiden Mannschaften punktgleich, tragen sie am Tag des Captain Turniers ein Endspiel aus.

- a. 5. und 6. Plätze der Liga 1 NDS steigen in die Liga 2 ab.
- b. 1. Plätze der Liga 2 steigen in die Liga 1 auf.
5. und 6. Plätze der Liga 2 steigen in die Liga 3 ab.
- c. 1. Plätze der Liga 3 steigen in die Liga 2 auf.
5. und 6. Plätze der Liga 3 steigen in die Liga 4 ab.
- d. 1. Plätze der Liga 4 steigen in die Liga 3 auf.
5. und 6. Plätze der Liga 4 steigen in die Liga 5 ab.
- e. 1. Plätze der Liga 5 steigen in die Liga 4 auf.

Sind in Liga 5 weniger als 16 Gruppen, steigen insgesamt 16 Mannschaften in Liga 4 auf, die Gruppenersten und punktbesten Zweitplatzierten (Vergleichskriterium: Punkte-Quotient, Spiele-Ergebnis). Sind Punkte und Spiele gleich, ist auf neutralem Platz ein Aufstiegsspiel erforderlich, es sei denn, beide Mannschaften einigen sich auf ein Losverfahren durch den Ligaleiter. Dieser wird aus dem direkten Vergleich nach dem Zufallsverfahren eine Spielpaarung auslosen, bis ein Sieger ermittelt ist. Wenn durch den Auf- u. Abstieg die 1. und 2. Mannschaft eines Clubs in der gleichen Liga spielen, werden diese in verschiedenen Gruppen eingesetzt.

Spielt die 1. Mannschaft eine Ebene tiefer als die 2. Mannschaft, muss der Club die Mannschaften austauschen. Gleiches gilt für die nachfolgenden Mannschaften. Tritt eine Mannschaft zu einem Spieltag nicht an, so ist sie automatisch abgestiegen. Alle Ergebnisse der Mannschaft werden mit 6:0 für die Gegner gewertet. Sofern zwischen den beiden betroffenen Mannschaften vorher rechtzeitig ein Ersatzspieltag, der vor dem nächsten Wettspieltag liegen muss, einvernehmlich festgelegt wird, entfällt diese Regel. Das Spiel muss auf dem Platz des ursprünglich gastgebenden Vereins oder einem neutralen Platz stattfinden. Bei Verstoß gegen diese Regel erfolgt der Zwangsabstieg beider Mannschaften.

7. Spielgebühren (Bewirtung, Preise)

- a. Die Spielgebühren betragen € 60,00 pro Mannschaft und Jahr. Dieser Betrag ist mit der Meldung zur Seniorenliga fällig, unabhängig davon, ob eine Mannschaft im Laufe der Saison zurückgezogen wird.
- b. Die Spielgebühren sind bis zum 31.3. des Jahres an den Ligaleiter der Seniorenliga zu entrichten. Das Konto wird allen Mannschaftsführern mit dem Protokoll der Jahreshauptversammlung angegeben.
- c. Zusätzlich werden € 20,00 pro Spieler für die Bewirtung pro Spieltag fällig (Frühstück und Mittagessen). Der Bewirtungsbetrag ist vor Startbeginn an den Spielleiter zu entrichten. Dieser Betrag ist in der Regel auch fällig, wenn ein Spieler oder eine komplette Mannschaft ausfällt, sofern der Ausfall nicht 24 Stunden vor Spielbeginn dem Spielleiter zur Kenntnis gebracht wurde.
- d. Die Bewirtung ist vom gastgebenden Club zu übernehmen.

8. Organisation, Meldung und Ergebnismeldung

- a. Der gastgebende Club ist für die Organisation der Wettspiele verantwortlich. Nach Abschluss und Auswertung der Ergebnisse ist den Mannschaftsführern eine Ergebnisliste auszuhändigen, die von ihnen zu unterschreiben ist.
- b. Die Meldungen für die Gruppenspiele müssen namentlich mit aktuellen Stammvorgaben bis zum Mittwochabend vor dem Spieltag an den ausrichtenden Verein erfolgen. Die Spielpaarungen und der Spielbeginn der Spielpaarungen sind den Mannschaftsführern bis zum Freitag vor dem Spieltag zu melden.
- c. Die Ergebnisse gegebenenfalls mit Vorgabennachweis (siehe 3e) sind unverzüglich dem Ligaleiter der Seniorenliga mitzuteilen, der die Ergebnisse im Internet veröffentlicht.

9. Ligaleitung/Schiedsgericht

- a. Der Ligaleiter wird für 2 Jahre von der Kapitänsversammlung gewählt. Das Amt des neuen Ligaleiters beginnt mit der Spielsaison des nächsten Jahres, um eine Einarbeitungszeit für den neuen Ligaleiter zu ermöglichen. Somit beträgt die Amtszeit eines Ligaleiters 3 Jahre.
- b. Der Ligaleiter beruft jedes Jahr im Januar mit einer Frist von mindestens 14 Tagen unter Bekanntgabe der Tagesordnung per E-Mail zu einer Kapitänsversammlung ein. Ständige Tagesordnungspunkte sind:
 - Bericht des Ligaleiters über die abgelaufene Saison
 - Kassenbericht
 - Bericht der Kassenprüfer
 - Entlastung des Ligaleiters
 - Wahlen, sofern erforderlich
 - Verabschiedung der Gruppeneinteilung
 - Festlegung der Spieltermine
 - Sonstiges

- c. Jeder Kapitän hat ein Stimmrecht und kann bis zu 4 weitere Stimmrechte durch schriftliche Bevollmächtigung ausüben. Es entscheidet die einfache Mehrheit der abgegebenen Stimmen.
- d. Jeder Kapitän kann bis zum 30.11. des laufenden Spieljahres Anträge zur Tagesordnung stellen.
- e. Der Ligaleiter kann auch per E-Mail Abstimmungen durchführen.
- f. Die Kapitänsversammlung wählt ein Schiedsgericht. Es besteht aus 3 Kapitänen und dem Ligaleiter.
- g. Der Ligaleiter ist Vorsitzender des Schiedsgerichts.
- h. Die Kapitänsversammlung wählt einen Kassenprüfer.
- i. Die Kommunikation zwischen Ligaleiter und Kapitänen erfolgt per E-Mail und Internet.
- j. Wichtige Informationen werden unterjährig in der Rubrik Liga-Informationen im Internet mitgeteilt.