

Hessenliga 2026

1. Spielbedingungen

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des DGV sowie den Turnierbedingungen, den Platzregeln des HGV und dem gültigen HGV-Ligastatut. Bei Unklarheiten bezüglich Ausschreibung, Spielablauf etc. sollte Kontakt mit der für jeden Spieltag angegebenen Hot-Line aufgenommen werden.

2. Datum, Ort und Start

Datum und Austragungsort ergeben sich aus den HGV-Spielplänen.

3. Teilnahmeberechtigung

Siehe Ligastatut Punkt 5 und 6

Im Folgenden werden Damen und Herren unter dem Begriff "Spieler" zusammengefasst.

4. Handicapgrenzen

Die Spieler müssen ein HCPI von 36,0 oder besser haben.

5. Austragung und Wertung

Die Begegnungen werden an einem Wochenende auf neutralem Platz ausgetragen, wobei auf einer 18 Löcher-Anlage 2 Ligen ausgetragen werden können. Die teilnehmenden Mannschaften verpflichten sich, alle Begegnungen und Spiele ausnahmslos auszutragen.

Das Ligastatut Punkt 14.6 regelt von welchen Abschlüssen gespielt wird.

Die Gruppenersten der 3. Liga-Süd und der 3. Liga-Nord ermitteln in einem Aufstiegsspiel auf neutralem Platz den Aufsteiger in die 2. Liga. Der Modus des Aufstiegsspieles entspricht den Halbfinal-/Finalspielen.

Ligagruppen mit 4 Mannschaften im Ko-System

Innerhalb der vom HGV eingeteilten Ligagruppen der 1. bis 6. Hessenliga werden am 1. Spieltag die Halbfinals und am 2. Spieltag das Finale/Aufstiegsspiel bzw. das Abstiegs spiel ausgetragen.

Die Einteilung für die Halbfinals ergibt sich aus den Platzierungen des Vorjahres:

Halbfinale 1: Absteiger/Meister : Aufsteiger

Halbfinale 2: Platz 2 : Platz 3

Finale/Aufstiegsspiel: Sieger HF1 : Sieger HF 2

Abstiegs spiel: Verlierer HF1 : Verlierer HF2

Es werden erst 4 Vierer- und anschließend 8 Einzel-Lochspiele ausgetragen (in besonderen Fällen kann der HGV-Sportwart die Reihenfolge vor dem ersten Abschlag ändern). Bei jeder Begegnung werden Punkte für die gewonnenen, verlorenen oder geteilten Spiele (jeweils 1 bzw. 0 bzw. 0,5 Punkte) vergeben.

Sollte ein Spiel 6:6 enden, so wird der Sieger im Stechen mit je 3 Spielern in 3 Lochwettspielzweiern ermittelt. Dazu nominiert jede Mannschaft 3 Spieler und die Spielreihenfolge dieser Spieler. Ein Lochspiel im Stechen ist beendet, sobald ein Spieler ein Loch gewonnen hat. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst 2 Lochspiele des Stechens gewonnen hat.

Ligagruppen mit 3 Mannschaften im Modus „Jeder-gegen-Jeden“ und Speedmodus

Innerhalb der vom HGV eingeteilten Ligagruppen bei 3er-Ligen spielt jedes Team einmal gegen die anderen Teams.

Der Spielplan wird vom HGV vorgegeben:

Mit 3 Mannschaften

Samstag 08:30 Team A : Team B

Samstag 13:30 Team B : Team C

Sonntag 08:30 Team C : Team A

Pro Spiel werden 2 Vierer und 4 Einzel gespielt, also 6 Lochwettspiel-Begegnungen pro Spiel mit 8 Spielern. Die Einzel starten direkt im Anschluss hinter den Vierern. Bei jeder Begegnung werden Punkte für die gewonnenen, verlorenen oder geteilten Matches (jeweils 1 bzw. 0 bzw. 0,5 Punkte) vergeben. Ein Unentschieden ist möglich, d.h. beim Stand von 3:3 gibt es kein Stechen.

Jedes Spiel geht in die Tabelle der Liga ein: mit 2 Punkten für einen Sieg, 0 Punkten bei einer Niederlage und 1 Punkt bei einem Unentschieden.

Die Tabellenreihenfolge der jeweiligen Gruppe ergibt sich aus:

1. Den mehr erzielten Punkten aller Gruppenspiele.
2. Bei Gleichheit der Punkte aller 3 Gruppenspiele werden die Punkte der Begegnungen der unmittelbar betroffenen Mannschaften herangezogen (direkter Vergleich). Ein direkter Vergleich kann auch mehr als 2 Teams betreffen. In diesem Fall werden alle Spiele der betroffenen Teams berücksichtigt.
3. Bei Gleichheit des direkten Vergleiches zählt die bessere Summe aller Spielpunkte aus Vierern und Einzeln aller Gruppenspiele.
4. Ist die Summe der Spielpunkte gleich, so gelten die mehr gewonnenen Einzelspiele.
5. Sollte auch dann noch Gleichheit herrschen, wird zwischen den betroffenen Mannschaften ein Stechen mit je 3 Spielern in 3 Lochwettspielzweiern durchgeführt (siehe „Ligagruppen mit 4 Mannschaften“).

Die Mannschaft auf Platz 1 der Tabelle steigt in die nächsthöhere Liga auf, die Mannschaft auf dem letzten Platz der Tabelle steigt ab..

6. Mannschaftsaufstellung

Eine Mannschaft besteht für das Spielwochenendes aus mindestens 8 und maximal 14 Spielern. Die maximal 14 Spieler müssen im HGV-Online-Tool 2 Tage vor dem ersten Spieltag bis 17:00 Uhr gemeldet werden.

Die Reihenfolge, in der die Spieler der Vierer und Einzel aufgestellt werden, richtet sich nach dem Playing Handicap, wobei der Spieler mit dem höchsten Playing Handicap (Vierer: addiertes Playing Handicap) zuerst spielt. Ansonsten hat das Playing Handicap keine Bedeutung.

Der Spielorganisator organisiert und überwacht den Start.

Für die zuerst spielenden Vierer muss durch den Kapitän bis 30 Minuten vor dem ersten Start eine gesonderte Mannschafts-Startliste nach dem addierten Playing Handicap beim Spielorganisator eingereicht werden. Für die anschließenden Einzel wird ebenfalls eine Mannschafts-Startliste, wiederum aufgestellt nach dem Playing Handicap, bis 30 Minuten vor dem ersten Einzel-Start beim Spielorganisator eingereicht. Sollte die Beendigung der Vierer jedoch später als 40 Minuten vor dem 1. Abschlag der Einzel erfolgen, so ist die Aufstellung der Einzel 10 Minuten nach dem Ende der letzten Vierer-Partie einzureichen. Es ist möglich, die Mannschafts-Startliste gleich komplett (also mit der Aufstellung der Einzel) vor dem ersten Viererstart abzugeben.

Für die Spiele der Ligagruppen mit 3 Mannschaften muss die Abgabe der Mannschafts-Startliste für Vierer und Einzel 30 Minuten vor dem ersten Start beim Spielorganisator abgegeben werden. Sollte die Beendigung des ersten Spiels am Samstag jedoch später als 40 Minuten vor dem 1. Abschlag des zweiten Spiels am Samstag erfolgen, so ist die Aufstellung 10 Minuten nach dem Ende der letzten Partie einzureichen.

Erst nach Abgabe beider Aufstellungen darf der Spielorganisator die Startliste veröffentlichen.

Nach Abgabe der Mannschafts-Startliste kann nur ein Spieler ohne Begründung durch einen bislang noch nicht berücksichtigten Spieler (der aber auf der Mannschaftsliste stehen muss) sowohl im Vierer als auch im Einzel ersetzt werden. Die Einwechslung muss vom jeweiligen Spieler oder dessen Kapitän gegenüber dem Spielorganisator bis zum Aufruf der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe benannt werden. Der Ersatzspieler spielt stets an der Stelle des herausgenommenen Spielers.

An dem Spielwochenende dürfen nur die für diesen Spieltag ordnungsgemäß gemeldeten Mannschaftsspieler starten. Jedes Spiel ist von dem Spieler, der es begonnen hat, zu beenden. Sollte dies wegen Ausfalls während des Spiels nicht möglich sein, gilt dieses Spiel als von der gegnerischen Mannschaft gewonnen.

Jede Mannschaft kann mit der Abgabe der Mannschaftsliste eine Person benennen, die Belehrungen erteilen darf. Diese Person ist der Mannschaftskapitän.

7. Spielleitung

Die Spielleitung setzt sich an jedem Spieltag jeweils aus den beiden Kapitänen der beiden Mannschaften eines Spiels sowie eines HGV-Vertreters, der entweder anwesend ist oder telefonisch über eine „Hot-Line“ erreicht werden kann, zusammen. Bei Platz-(regel)-fragen wird der Spielorganisator gehört.

Entscheidungen werden mit einfacher Mehrheit getroffen (bei Anwesenheit des HGV-Vertreters). Sollten die Mannschaftskapitäne bei Abwesenheit des HGV-Vertreters nicht zu einvernehmlichen Entscheidungen kommen, so ist der HGV-Vertreter über die telefonische „Hot-Line“, die für jeden Spieltag eingerichtet wird, zu befragen. Seine Stimme entscheidet.

Der Spielorganisator ist für die korrekte Registrierung der Spielergebnisse und Eingabe in das Internet-Erfassungstool verantwortlich.

Der gastgebende Club hat in Vorbereitung des Turniers die Fahnenpositionen zu erfassen und jedem Spieler auszuhändigen (Übersicht in der üblichen Skizzenform).

8. Wertung bei Spielabbruch

Sollte eine Begegnung zweier Mannschaften nicht zu Ende gespielt bzw. kein Endergebnis erzielt werden können, z.B. wegen höherer Gewalt (Gewitter), Unbespielbarkeit des Platzes oder durch einsetzende Dunkelheit, so zählt zur Gesamtwertung der Begegnung der bis dahin erzielte Spielstand der bereits beendeten Vierer und Einzel. Sind nicht mindestens 8 Punkte aus Vierer und/oder Einzel ausgespielt, so wird die Begegnung in der Regel nicht gewertet und muss wiederholt werden.

Über die Bespielbarkeit des Platzes entscheidet der austragende Club - nach Absprache mit der Spielleitung.

Der Sportwart des HGV hat das Recht, die Wertung eines Spiels nach Spielabbruch zu überprüfen und sie gegebenenfalls zu ändern und Entscheidungen nach Billigkeit zu fällen.

9. Streitschlichtung

Der Sportwart entscheidet zeitnah bei nicht einvernehmlich beilegbaren Streitfragen zwischen den betroffenen Clubs.

10. Kapitän

Der Kapitän darf Professional sein.

11. Hot-Line / HGV-Vertreter

Wird bekannt gegeben.

12. Proberunde

Eine Proberunde ist nach Absprache mit dem gastgebenden Club vor jedem Spieltag gegen Entrichtung von 50% des an diesem Tag gültigen Greenfees pro Spieler möglich. Dabei darf die Maximalzahl von 14 nicht überschritten werden; die Mannschaften sollten geschlossen an einem Tag zur Proberunde antreten.

13. Preise

Gruppensieger: Urkunde

Sieger 1. Hessenliga: Hessischer Mannschaftsmeister, Erinnerungspreise



14. Meldegebühr

200 Euro pro Mannschaft.

15. Ergebnismeldung

Der Spielorganisator ist dafür verantwortlich, dass der Aufstellungsbogen mit allen Angaben im Internet während und direkt nach dem Spiel erfasst wird.

16. Sonstiges

Mit der Teilnahme an diesem Wettbewerb verpflichten sich die Mitgliedsclubs im Hessischen Golfverband e.V., ihre Anlage für diesen Wettbewerb zur Verfügung zu stellen. Diese Clubs erwarten, dass die clubspezifischen Richtlinien und Vorschriften von allen Teilnehmern und Gästen eingehalten werden.

Änderungen vorbehalten (Stand 12.02.2026)