



## Finale Jungen Mannschaftsmeisterschaft AK 14, 16, 18 von Schleswig-Holstein 2021

18. und 19. September 2021 im Lübeck-Travemünder GK

### 1. Termine / Austragungsorte

18. und 19. September 2021 im Lübeck-Travemünder GK.

### 2. Teilnahmeberechtigung

Es qualifizieren sich für das Finale MM von SH der Jungen in den AK 14,16, 18 **jeweils 4 Mannschaften** (keine Spielgemeinschaften). Die beste Mannschaft des GVSH in der DMM Qualifikation AK 14, 16, 18 der Jungen. Die restlichen Plätze werden über die Platzierung in der NDJ Leistungsliga der Jungen AK 14, 16, 18 vergeben.

Die Meldung der Teilnahme der Mannschaft hat bis zum **22. August 2021** formlos beim GVSH an [info@gvsh.de](mailto:info@gvsh.de) zu erfolgen.

Sollte eine Mannschaft für das Finale absagen müssen, rückt die nächstplatzierte Mannschaft in der jeweiligen Altersklasse nach.

**Sind nach dem 22. August (Teilnahmeabfrage) noch Plätze frei, dann können diese an interessierte Mannschaften über die addierte Handicap Indizes von drei Spielern vergeben werden. Die Vergabe erfolgt von niedrig nach hoch. Meldeschluss per E-Mail an [info@gvsh.de](mailto:info@gvsh.de) ist der 6. September (einfach die Namen und Handicap Indizes der drei Spieler in die E-Mail schreiben).**

Die Mannschaft AK 18 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2003 und jünger).

Die Mannschaft AK 16 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2005 und jünger).

Die Mannschaft AK 14 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2007 und jünger).

Der maximale Handicap Index beträgt 36,0 pro Spieler.

Jeder Spieler kann nur für seinen Heimatclub spielen, den er seit dem 01.01.2021 ohne Unterbrechung zu seinem Heimatclub im Sinne des World Handicap Systems erklärt hat.

Ausnahme: Jungen, die vor Beginn der Spielsaison keinem DGV-Mitglied angehört haben, sind auch spielberechtigt, wenn sie erst im Laufe der Spielsaison den Handicap Index von einem DGV-Mitglied geführt bekommen (s. Ziffer 6.1 DGV-Ligastatut).

#### Folgende Jungen-Mannschaften nehmen teil:

##### AK 14 Jungen:

- 1.)
- 2.)
- 3.)
- 4.)

##### AK 16 Jungen:

- 1.)
- 2.)
- 3.)
- 4.)

##### AK 18 Jungen:

- 1.)
- 2.)
- 3.)
- 4.)

### 3. Mannschaftsaufstellung / Ersatzspielerregelung / Kapitänsbesprechung / Startzeiten

Eine Mannschaft besteht **aus mindestens 3 und maximal 6 Spielern**.

Die Mannschaftsaufstellung kann beliebig erfolgen (d.h. unabhängig von den Handicap Indizes). Es wird empfohlen, die Spieler für die Einzel von niedriger nach hohem Handicap Index aufzustellen.

Bis zum Aufruf der jeweiligen Startzeit der betreffenden Spielergruppe **im Einzel** können ein oder mehrere Spieler ohne Begründung vom Kapitän der Mannschaft durch gemeldete Ersatzspieler ersetzt werden. Der Spieler muss vom jeweiligen Spieler oder dessen Kapitän gegenüber dem Starter oder einem Spielleitungsmitglied oder dem Sekretariat benannt werden. Der eingewechselte Spieler spielt stets an der Stelle des ersetzten Spielers. Ein ersetzter Spieler im Einzel darf dann im Einzel nicht mehr eingewechselt werden. (Strafe für Verstoß: Disqualifikation des eingewechselten Spielers). Sollte es nötig werden **im Vierer** einen oder mehrere Spieler zu ersetzen, dann können die beiden Vierer komplett neu zusammengestellt werden!

Eine Kapitänsbesprechung findet nicht statt.

Voraussichtliche Startzeiten: Samstag (Tee 1) und Sonntag (Tee 10) jeweils ab 9:30 Uhr und dann in der Reihenfolge AK 18, 16 und 14.

### 4. Austragung / Wertung / Stechen

#### 1. Runde, Samstag:

Einzel – 18 Löcher Zählspiel handicaprelevant mit max. 4 Spielern pro Mannschaft.

#### 2. Runde, Sonntag:

Vierer (Foursome) – 18 Löcher Zählspiel mit max. 2 Vierern pro Mannschaft.

**Gewertet wird die Summe der 4 besten Ergebnisse pro Mannschaft.**

Hat eine Mannschaft nach 2 Runden weniger als 4 Ergebnisse in der Wertung, so wird diese Mannschaft disqualifiziert.

Bei gleichen Ergebnissen für den 1. Platz findet ein „Zählspiel-Sudden-Death-Stechen“ über ein Extra-Loch von jeweils 2 Spielern der betreffenden Mannschaften statt. Die Mannschaft mit der geringeren Anzahl an Gesamtschlägen (Aggregat der 2 Spieler) gewinnt das Stechen.

Bei gleichen Gesamtergebnissen für die weitere Platzierung entscheidet zunächst das bessere Ergebnis der 1. Runde, der Einzel. Die besten 3 Einzelergebnisse werden hierbei gewertet. Danach die besten 2 Einzelergebnisse und danach das beste Einzelergebnis. Danach entscheidet das Los.

Sollten in begründeten Fällen nur die Einzel gespielt werden können, entscheiden diese über die Meisterschaft – und zwar werden dann die besten 3 Einzel pro Mannschaft als Ergebnis gewertet. Bei Gleichstand die besten 2 Einzelergebnisse, danach das Beste, danach das Los.

### 5. Abschlüge

Gespielt wird von den gelben Abschlügen.

## 6. Preise

**Ewiger Wanderpreis** des GVSH für die beste Jungen-Mannschaft aller Altersklassen.

**Erinnerungspreise** für die Spieler der jeweils besten Mannschaft im Brutto in den Altersklassen AK 14, AK 16 und AK 18.

Es werden keine Mannschaften der jüngeren Altersklassen in den älteren Altersklassen mitgewertet, da es in der Qualifikation nur möglich war, sich in seiner eigenen Altersklasse für das Finale zu qualifizieren.

## 7. Spielleitung

Die Spielleitung wird durch den GVSH festgelegt. Die Mitglieder der Spielleitung werden durch Aushang bekannt gemacht.

## 8. Meldungen / Meldeschluss / Meldegebühr

Die Meldung der Teilnahme der qualifizierten Mannschaften der AK 14, 16 und 18 muss bis zum **22. August 2021** formlos per E-Mail an den GVSH (info@gvsh.de) erfolgen.

Die Mannschaftsaufstellung per offiziellem Meldeformular muss dem GVSH bis spätestens **Dienstag, 14. September 2021 (24:00 Uhr)** vorliegen.

**Zusätzlich müssen** diese Spieler auch über den GVSH Online Turnierkalender bis **Dienstag, 14. September 2021 (24:00 Uhr)** über den GVSH Turnierkalender <https://www.gvsh.de/sport/turnierkalender.html> durch das Sekretariat des Clubs online angemeldet werden. Jeder Club hat im DGV Serviceportal unter Zugangsdaten einen Benutzernamen und ein Passwort, um die Spieler dann durch Eingabe der Mitgliedsnummer (6 Ziffern) anzumelden (siehe Hinweise unter dem Turnierkalender bzw. folgender Absatz).

### **Anmeldung für Golfclubs/Golfanlagen:**

Jede Golfanlage hat einen Benutzernamen und Passwort, welches im DGV Service Portal unter Clubdaten - Zugangsdaten hinterlegt ist. Hier finden Sie unter Zugangsdaten nun den Benutzernamen und das Passwort für Ihren Club, die Sie nach Klicken auf das A für Anmeldung für den Login benötigen. Dann auf Einzelspieler Anmelden klicken und für den Spieler die sechsstelligen Mitgliedsnummer eingeben. Möchten Sie mehrere Spieler/innen anmelden, dann die die sechsstelligen Mitgliedsnummern durch Komma trennen - beispielsweise 001234,231435,000345

Die Meldegebühr bei den Jungen (in den AK 14, 16, 18) beträgt für eine Mannschaft 100 Euro, für zwei Mannschaften 150 Euro und für drei Mannschaften 200 Euro. Diese wird vom GVSH per SEPA-Lastschrift-Mandat eingezogen.

## 9. Spielbedingungen:

Es gelten die Turnierbedingungen 2021 der Region Nord, die Spielordnung für Wettspiele (Ligastatut) des GVSH 2021, die Region Nord Hardcard 2021 und falls erforderlich ergänzende

Platzregeln.

Besondere Hinweise:

- Der Mannschaftskapitän muss nicht Amateur sein.
- Caddies sind nicht erlaubt.

Ausnahme:

Ausnahme zum Verbot von Caddies in Jugendwettspielen entsprechend Turnierbedingungen der Region Nord 2021: Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän dürfen als Caddies eingesetzt werden.

## **10. Übungsrunde:**

Eine gebührenfreie Übungsrunde wird nicht gewährt.

## **11. Ergebnismeldung**

Der ausrichtende Golfclub schickt die Ergebnisliste unmittelbar nach Wettspielende per E-Mail als pdf-Datei an [info@gvsh.de](mailto:info@gvsh.de).

Die Ergebnisse bitte ins DGV-Intranet übertragen. Außerdem, wenn möglich, das Gesamtergebnis als pdf-Datei ins DGV-Intranet stellen.

Die Ergebnisse sind im Internet unter [www.gvsh.de](http://www.gvsh.de) abrufbar.