



Finale Jungen Mannschaftsmeisterschaft AK 14, 16, 18 von Schleswig-Holstein 2026

26. und 27. September 2026 im Lübeck-Travemünder GK

1. Termine / Austragungsorte

26. und 27. September 2026 im Lübeck-Travemünder GK

2. Teilnahmeberechtigung

In jeder Altersklasse AK 14, 16, 18 gibt es für die Mannschaften mindestens drei Startplätze.
Diese 3 Startplätze werden wie folgt vergeben:

Zwei Startplätze werden über die Qualifikation vergeben:

Die jeweils beste Mannschaft des GVSH in der DMM Qualifikation AK 14, 16, 18 der Jungen
Die jeweils beste Mannschaft des GVSH in der NDJL Leistungsliga AK 14, 16, 18 der Jungen

Folgende Jungen-Mannschaften sind bereits qualifiziert:

AK 14 Jungen:

- 1.) GC Altenhof I
- 2.) GC Altenhof II
- 3.)

AK 16 Jungen:

- 1.) LTGK
- 2.) noch offen
- 3.)

AK 18 Jungen:

- 1.) LTGK
- 2.) Förde GC Glücksburg
- 3.)

Sollte sich eine Mannschaft über die DMM Qualifikation und über die NDJL qualifizieren, dann wird der 2. und 3. Startplatz über den Durchschnitts-Handicap-Index ermittelt.

Ein weiterer Startplatz wird über die Meldung einer Mannschaft nach Durchschnitts-Handicap-Index vergeben:

Die Mannschaft mit dem besten Durchschnitts-Handicap-Index (von 3 Spielern).

Die Anzahl der Startplätze nach Durchschnitts-HCPI kann sich von 1 auf 2 oder 3 erhöhen, wenn es keine qualifizierten oder keine Mannschaftsmeldung der qualifizierten Mannschaften gibt.

Es können mehr als 3 Mannschaften in einer Altersklasse teilnehmen, wenn in anderen Altersklassen oder Wettbewerben (Mädchen oder Gemischt) nicht alle 3 Plätze vergeben werden konnten und die Platzkapazität dies zulässt. Das Nachrückverfahren erfolgt nach dem Durchschnitts-HCPI.

Die Mannschaft AK 18 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2008 und jünger).

Die Mannschaft AK 16 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2010 und jünger).

Die Mannschaft AK 14 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2012 und jünger).

Der maximale Handicap-Index beträgt 42,0 pro Spieler.

Jeder Spieler kann nur für seinen Heimatclub spielen, den er seit dem 01.01.2026 ohne Unterbrechung zu seinen 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.

Jeder Spieler kann nur für eine Mannschaft (AK 14, AK 16 oder AK 18) gemeldet werden und nur für eine Mannschaft (AK 14, 16 oder AK 18) spielen.

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 niedrigem 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.

Die Startzeiten werden rechtzeitig vor Spielbeginn bekanntgegeben:

Samstag voraussichtlich Einzel von Tee 1

Sonntag voraussichtlich Vierer von Tee 1

4. Austragung / Wertung / Stechen

1. Runde, Samstag:

Einzel – 18 Löcher Zählspiel Handicap-relevant (Maximum Score 10) mit max. 4 Spielern pro Mannschaft

2. Runde, Sonntag:

Vierer (Foursome) – 18 Löcher Zählspiel (Maximum Score 10) mit max. 2 Vierern pro Mannschaft

Gewertet wird die Summe der 4 besten Ergebnisse (max. 3 Einzel und mind. 1 Vierer) pro Mannschaft.

Hat eine Mannschaft nach 2 Runden weniger als 4 Ergebnisse in der Wertung, so wird diese Mannschaft disqualifiziert. **Ausnahme: siehe unten.**

Nur bei gleichen Ergebnissen für den 1. Platz Jugend Mannschaftsmeister von SH über alle Altersklassen 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 alle anderen Platzierungen entscheidet zunächst das bessere Ergebnis der Einzel. Die besten 3 Einzelergebnisse werden hierbei gewertet. Danach die besten 2 Einzelergebnisse und danach das beste Einzelergebnis. Danach entscheidet das Los.

Ausnahme:

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 Mannschaften hat bis zum **16. September** an info@gvsh.de zu erfolgen.

Die **Meldung der Mannschaftsaufstellung** hat bis zum **23. September 24:00 Uhr an den GVSH** an info@gvsh.de **auf dem Meldeformular zu erfolgen.**

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. Alle gemeldeten Mannschaften sind unabhängig von der späteren Teilnahme zur Zahlung der Meldegebühr verpflichtet. Diese wird vom GVSH per SEPA-Lastschrift-Mandat eingezogen.

9. Turnierbedingungen

Es gelten die Turnierbedingungen 2026 der Region Nord, die Spielordnung für Wettspiele (Ligastatut) des GVSH 2026, die Region Nord Hardcard 2026 und falls erforderlich ergänzende Platzregeln.

Besondere Hinweise:

- Der Mannschaftskapitän muss nicht Amateur sein.
- Caddies sind nicht erlaubt. Ausnahme: Mannschaftsmitglieder und Mannschaftskapitän
- Entfernungsmesser sind erlaubt, E-Trolleys sind verboten.

10. Übungsrunde

Eine gebührenfreie Übungsrunde wird nicht gewährt.

11. Ergebnismeldung

Der ausrichtende Golfclub schickt die Ergebnisliste(n) unmittelbar nach Wettspielende per E-Mail als pdf-Datei an 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 abrufbar.

Der GVSH behält sich das Recht vor bis zum ersten Start Änderungen vorzunehmen.