



Finale Jungen Mannschaftsmeisterschaft AK 14, 16, 18 von Schleswig-Holstein 2019

28. und 29. September 2019 im GC Kitzberg

1. Termine / Austragungsorte

28. und 29. September 2019 im GC Kitzberg.

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 vergeben.

Die Meldung der Teilnahme der Mannschaft hat bis zum **20. August 2019** formlos beim GVSH an 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 20. August (Teilnahmeabfrage) noch Plätze frei, dann können diese an interessierte Mannschaften über die addierte EGA-Vorgabe von drei Spielern vergeben werden. Die Vergabe erfolgt von niedrig nach hoch. Meldeschluss auf Meldeformular ist der 4. September.

Die Mannschaft AK 18 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2001 und jünger).
Die Mannschaft AK 16 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2003 und jünger).
Die Mannschaft AK 14 besteht aus min. 3, max. 6 Jungen (Jahrgang 2005 und jünger).

Die maximale EGA-Vorgabe beträgt -36,0.

Jeder Spieler der Mannschaft kann nur für seinen (zum 31.12.2019 bei Mitglied in mehreren Clubs festgelegten) Heimatverein spielen.

Ausnahme: Jungen, die vor Beginn der Spielsaison keinem DGV-Mitglied angehört haben, sind auch spielberechtigt, wenn sie erst im Laufe der Spielsaison die Vorgabe 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 EGA-Vorgaben). Es wird empfohlen, die Spieler für die Einzel von niedriger nach hoher EGA-Vorgabe 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 AK 14, 16, 18 spielen je 36 Löcher; 18 Löcher pro Tag (Samstag max. 4 Einzel, Sonntag max. 2 Vierer).

Voraussichtliche Startzeiten: Samstag und Sonntag je ab 8:00 Uhr – ein Startschema wird rechtzeitig vor dem Wettbewerb bereitgestellt.

4. Austragung / Wertung / Stechen

1. Runde, Samstag 29. September:

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

2. Runde, Sonntag 30. September:

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 2 in der Einzelrunde eingesetzten 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 **Freitag, den 20. August 2019** formlos per E-Mail an den GVSH (info@gvsh.de) erfolgen.

Die Mannschaftsaufstellung per offiziellem Meldeformular muss dem GVSH bis spätestens **Dienstag, den 25. September 2019 (19:00 Uhr)** vorliegen.

Zusätzlich **müssen** diese Spieler auch über den GVSH Online Turnierkalender auf <https://www.gvsh.de/sport/turnierkalender.html> durch das Sekretariat des Clubs online angemeldet werden. Jeder Club hat im DGV Serviceportal (erreichbar über das IIS System) unter Zugangsdaten einen Benutzernamen und ein Passwort, um die Spieler dann durch Eingabe der Mitgliedsnummer (6 Ziffern) anzumelden (siehe Hinweise unter dem Turnierkalender).

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 Region Nord Turnierbedingungen 2019, die Spielordnung für Wettspiele des GVSH 2019, die Region Nord-Hardcard 2019 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 2019: Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän dürfen als Caddies eingesetzt werden.

10. Übungsrunde:

Eine gebührenfreie Übungsrunde wird nicht gewährt.

11. Ergebnismeldung

Das Mannschaftsergebnis bitte per E-Mail als pdf-Datei an den GVSH schicken (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.