



Finale Jungen Mannschaftsmeisterschaft AK 14, 16, 18 von Schleswig-Holstein 2020

19. und 20. September 2020 im Lübeck-Travemünder GK

1. Termine / Austragungsorte

19. und 20. September 2020 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 vergeben.

Die Meldung der Teilnahme der Mannschaft hat bis zum **23. August 2020** 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 23. 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 per E-Mail an info@gvsh.de ist der 6. September (einfach die Namen und EGA Vorgaben der drei Spieler in die E-Mail schreiben).

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 (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 vorgabenwirksam 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 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. Abschlage

Gespielt wird von den gelben Abschlagen.

6. Preise

Ewiger Wanderpreis des GVSH fur die beste Jungen-Mannschaft aller Altersklassen.

Erinnerungspreise fur die Spieler der jeweils besten Mannschaft im Brutto in den Altersklassen AK 14, AK 16 und AK 18.

Es werden keine Mannschaften der jungeren Altersklassen in den alteren Altersklassen mitgewertet, da es in der Qualifikation nur moglich war, sich in seiner eigenen Altersklasse fur 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 / Meldegebuhr

Die Meldung der Teilnahme der qualifizierten Mannschaften der AK 14, 16 und 18 muss bis zum **23. August 2020** formlos per E-Mail an den GVSH (info@gvsh.de) erfolgen.

Die Mannschaftsaufstellung per offiziellem Meldeformular muss dem GVSH bis spatestens **Dienstag, 15. September 2020 (24:00 Uhr)** vorliegen.

Zusatzlich mussen diese Spieler auch uber den GVSH Online Turnierkalender bis **Dienstag, 15. September 2020 (24:00 Uhr)** uber den GVSH Turnierkalender <https://www.gvsh.de/sport/turnierkalender.html> durch das Sekretariat des Clubs online angemeldet werden. Jeder Club hat im DGV Serviceportal (erreichbar uber 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 bzw. folgender Absatz).

Anmeldung fur Golfclubs/Golfanlagen:

Jede Golfanlage hat einen Benutzernamen und Passwort, welches im DGV Service Portal unter Clubdaten - Zugangsdaten hinterlegt ist. In PC Caddie klickt man auf das Logo des DGV um den Intranetabgleich zu starten und wahlt dann den Punkt "IIS-Intranet-Informationssystem" und kommt so ins DGV Serviceportal fur Ihren Club. Hier finden Sie unter Zugangsdaten nun den Benutzernamen und das Passwort fur Ihren Club, die Sie nach Klicken auf das A fur Anmeldung fur den Login benotigen. Dann auf Einzelspieler Anmelden klicken und fur den Spieler die sechstsellige Mitgliedsnummer eingeben. Mochten Sie mehrere Spieler/innen anmelden, dann die die sechststelligen Mitgliedsnummern durch Komma trennen - beispielsweise 001234,231435,000345

Die Meldegebuhr bei den Jungen (in den AK 14, 16, 18) betragt fur eine Mannschaft 100 Euro, fur zwei Mannschaften 150 Euro und fur drei Mannschaften 200 Euro. Diese wird vom GVSH per SEPA-Lastschrift-Mandat eingezogen.

9. Spielbedingungen:

Es gelten die Turnierbedingungen 2020 der Region Nord, die Spielordnung für Wettspiele (Ligastatut) des GVSH 2020, die Region Nord Hardcard 2020 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 2020: 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.