



DGV-Schulgolf-Cup

Landesfinale U14 (evtl. mit Bundesfinale in Rust)

Termin: 04.06.2026, Golflounge Resort (Moorfleet)

Meldeschluss: Donnerstag, 21.05.2024 18.00 Uhr.

1. Spielbedingungen

Gespielt wird nach den aktuellen Wettspielbedingungen des Deutschen Golf Verbandes e.V. und den Platzregeln des gastgebenden Golfclubs. Einsichtnahme in diese Verbandsordnungen ist im Sekretariat des gastgebenden Golfclubs möglich.

2. Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal 3 Schülern/Schülerinnen einer Schule - sie kann beliebig aus Schülerinnen und Schülern bestehen. Jede Mannschaft ist von einer Lehrkraft oder einer durch die Schule autorisierten volljährigen Person zu betreuen. Ein Kapitän ist zu benennen, der aus dem Kreis der Mannschaftsmitglieder kommen kann, oder aber es ist automatisch der/die Betreuer/Betreuerin, bei der Ausübung autorisiert durch die sichtbar zu tragende C-Karte.

3. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt in einer Mannschaft sind Schülerinnen und Schüler einer Schule der Wettkampfklasse U14 (2013 - 2016), die mindestens das Kindergolfabzeichen Platzerlaubnis (PE) haben.

Der Nachweis über die PE oder den World Handicap Index (WHI) ist der Turnierleitung bestenfalls mit der Meldung, spätestens jedoch am Turniertag vorzulegen. Der Nachweis der Schulzugehörigkeit wird über das von der Schulleitung bestätigte Mannschaftsmeldeformular erbracht.

4. Spielmodus

Es werden 6 Löcher - Jugend trainiert Scramble Zählspiel nach Stableford (Bruttowertung) - gespielt. Es werden zusätzlich 6 Löcher - Texas Scramble Zählspiel nach Stableford (Bruttowertung) - gespielt.

(Bei einer hohen Anzahl an Meldungen muss ggf. reduziert werden)

Das Ergebnis der beiden Scrambles wird mit dem Koordinationstest verrechnet und daraus der Gewinner ermittelt.

5. Wertung

Alle golferischen Wettspiele werden als Zählspiel nach Stableford, Bruttowertung ausgetragen und sind nicht vorgabewirksam.

Der Koordinations-Contest besteht aus 4 Übungen, diese müssen jeweils von einem Mannschaftsmitglied ausgeführt werden, wobei alle Spieler/innen eingesetzt werden müssen.

Für jede Übung wird eine ergebnisbezogene Rangfolge aufgestellt, bei dem das beste Ergebnis die höchste Punktzahl erhält und die folgenden ihrem Rang entsprechend abfallend bepunktet werden. Die Punkte ergeben sich aus der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften. Die Summe der Übungspunkte ergibt das Gesamtergebnis des Koordinationstests.



Gesamtsieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten aus der Addition der Nettopunkte der Golfwettbewerbe und den Punkten des Koordinations-Contest. Bei Punktgleichheit im Gesamtergebnis wird ein Stechen zwischen den punktgleichen Mannschaften durchgeführt.

6. Mannschaftsmeldung

Mit der Meldung ist die namentliche Nennung der Schüler/Schülerinnen inkl. deren World Handicap Index (WHI) und Jahrgang erforderlich. Die Veränderung der Vorgabe ist dem Ausrichter anzusegnen und spätestens vor Startbeginn zu korrigieren. Es ist das Meldeformular zu benutzen.

Sollte ein gemeldeter Spieler/eine gemeldete Spielerin nicht antreten können, kann dieser/diese durch einen anderen/eine andere Spieler/Spielerin der Schule ersetzt werden. Der/die neue Spieler/Spielerin spielt an Stelle des/der zu ersetzenden Spielers/Spielerin. Eine Veränderung der bereits abgegebenen Mannschaftsaufstellung ist der Spielleitung spätestens eine halbe Stunde vor Turnierbeginn mitzuteilen.

7. Durchführung

Als Begleitperson/Caddie ist nur der/die offiziell benannte Betreuer/Betreuerin der Schulmannschaft erlaubt und/oder ein Mannschaftsmitglied.

8. Spielleitung

Die Spielleitung wird in Abstimmung mit der zuständigen Kultusbehörde und dem ausrichtenden Landesgolfverband/Club eingesetzt. Es besteht das Recht, in begründeten Ausnahmefällen (z.B. Wettersituation) Ausschreibungsänderungen vorzunehmen.

9. Haftung

Teilnehmende SportlerInnen müssen durch eine offizielle Aufsichtsperson von der Schule betreut werden. Teilnehmende Schulen müssen Wettkampfhelfer stellen.

Der Fachausschuss Golf fungiert als Ausrichter / Veranstalter im Auftrag der Behörde für Schule und Berufsbildung. Er übernimmt persönlich keinerlei Haftung oder Gewährleistung bei Verletzungen oder Abhandenkommen von Dingen.

10. Zusatzinformationen

Leitidee Spielform SCRAMBLE :

Diese Spielform im Golf stellt die Idee eines Mannschaftsspiels in den Vordergrund, bei dem jeder einzelne seinen Teil zum Gesamtergebnis des Teams beiträgt.

Jeder Mitspieler trägt Verantwortung für den Erfolg der Mannschaft, denn seine individuelle Stärke trägt zum Gesamterfolg bei. Sie wird in den unterschiedlichsten Situationen benötigt und steigert somit sein Selbstwertgefühl. Vorhandene Schwächen können durch das Team ausgeglichen werden.

Wichtig ist dabei die Kommunikation zwischen Teammitgliedern, die die Strategie gemeinsam festlegen müssen. Dies kann vor der Runde geschehen und dann situativ während der Runde verändert werden. Viele Aspekte und Forderungen an eine moderne Sportpädagogik finden sich in dieser Spielform wieder.



Spielbeschreibung:

Jugend trainiert SCRAMBLE

Das Scramble ist ein Vierball - Teamspiel nach Stableford. Es werden die Nettopunkte gewertet.

Alle 3 Spieler schlagen an jedem Loch ab- dann entscheiden sie welcher Ball die beste Lage hat(das muss nicht der Weiteste sein). Die Stelle wird mit einem Tee markiert. Die 2 Spieler, deren Ballposition **nicht ausgewählt wurde** legen innerhalb einer halben Schlägerlänge einen Ball- nicht näher zum Loch- und spielen von dort weiter. Die gedroptten Bälle müssen dabei in der gleichen Lage gespielt werden, wie der ausgewählte Ball. Liegt also der ausgewählte Ball im Bunker, Rough oder Wasserhindernis, dürfen auch alle anderen Bälle beim Droppen nicht aus der entsprechenden Lage herausrollen. So wird nach jedem Schlag verfahren, bis die Bälle auf dem Grün sind. Dort wird der beste Ball markiert und **alle 3 Spieler** putten von dieser Stelle bzw. einer Putterkopf Breite nicht näher zum Loch.

TEXAS SCRAMBLE

Drei Spieler einer Spielergruppe bilden zusammen ein Team. Gezählt wird nach den Zählspielregeln. Alle Spieler schlagen ab und entscheiden danach, welcher der Bälle am besten liegt. (Das muss nicht unbedingt der Weiteste sein.) Alle anderen Bälle werden aufgehoben und innerhalb einer Schlägerlänge vom „besten Ball“ (aber nicht näher zum Loch) gedropt. Alle Spieler spielen ihren Ball von dieser Position aus weiter und wählen danach erneut einen Ball aus, von dessen Lage aus jeder seinen Ball weiterspielt. Die gedroptten Bälle müssen dabei in der gleichen Lage gespielt werden, wie der ausgewählte Ball. Liegt also der ausgewählte Ball im Bunker, Rough oder Wasserhindernis, dürfen auch alle anderen Bälle beim Droppen nicht aus der entsprechenden Lage herausrollen.

Ebenso wird auf dem Grün verfahren, wo der beste Ball markiert wird und alle Spieler von derselben Stelle spielen. **Anstelle des Droppons wird der Ball auf dem Grün gelegt.** Das Loch ist beendet, sobald ein Ball des Teams eingelocht worden ist.

Es müssen mindestens 2 Abschläge pro Person genommen werden.

Koordinations-Contest

Der Koordinations-Contest besteht aus 4 Übungen, diese müssen jeweils von einem Mannschaftsmitglied ausgeführt werden, wobei alle Spieler/innen eingesetzt werden müssen.

- 1) Putten mit schwacher Seite
- 2) Einbein „Longest Drive“
- 3) Ballzielwurf
- 4) Zielschlag mit verbundenen Augen

Peter Lau
Schulsportbeauftragter im HGV

Daniel Merten und Björn Wißmach
FA Golf