



## **JUGEND TRAINIERT FÜR OLYMPIA**

### **WK IV**

### **Mit Bundesfinale in Rust**

### **Ausschreibung Golf 2020 in Treudelberg**

#### **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 - 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 der Wettkampfklasse IV (2007 - 2010), die mindestens HCP - 54 oder das DGV Gold abzeichen haben.

Der Nachweis über das Kindergolfabzeichen in Gold sind der Turnierleitung am Turniertag vorzulegen. Der Nachweis der Schulzugehörigkeit wird über das von der Schulleitung bestätigte Mannschaftsmeldeformular erbracht.

#### **4. Spielmodus**

Es werden 9 Löcher - Jtfo Scramble Zählspiel nach Stableford Nettowertung- gespielt.

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



## 5. Wertung

Alle golferischen Wettspiele werden als Zählspiel nach Stableford, Nettowertung ausgetragen und sind nicht vorgabewirksam. Auf Grund der Platzgegebenheiten sind **Driver, Holz 2 - 4 nicht zum Wettspiel zugelassen.**

Der Koordinations-Contest besteht aus 4 Übungen ( s. Anhang). 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.

Gesamtsieger ist die Mannschaft mit den meisten Punkten aus der Addition der Nettopunkte des Golfwettbewerbs und den Punkten des Contest.

Bei Punktgleichheit entscheiden die Nettopunkte des Golfwettbewerbs. Bei weiterer Gleichheit gibt es ein Stechen.

## 6. Mannschaftsmeldung

Mit der Meldung ist die namentliche Nennung der Schüler/Schülerinnen inkl. deren Stammvorgabe und Jahrgang erforderlich. Die Veränderung der Vorgabe ist dem Ausrichter anzuzeigen 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. 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 :

#### JTFO 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 Weitesten 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. 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.

#### Koordinations-Contest

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

Johannes Stief

FA Golf

Peter Lau

Schulsportbeauftragter im HGV