



eglement 2024

ASGS TEAM-MATCHPLAY

1. Grundsätzliches

Dieser Wettbewerb wird von der ASGS als offizielle Team Matchplay-Meisterschaft durchgeführt. Jede Region ermittelt einen Regionalmeister. Die Regionalmeister aller Regionen ermitteln Ende Saison den ASGS-Schweizermeister.

2. Teilnahmebedingungen / Spielberechtigungen

Zu diesem Turnier sind alle Senioren-Sektionen zugelassen, sofern ihr Club Mitglied der Swiss Golf ist. Jede Senioren-Sektion kann eine Mannschaft mit 6 Spielern melden. In Ausnahmefällen ist es mit Zustimmung der ASGS-SPOKO möglich, dass zwei Clubs eine kombinierte Mannschaft melden dürfen.

Alle Spieler müssen Mitglied der ASGS sein. Es gilt der Jahrgang. Trifft dies bei einem Spieler nicht zu, geht diese Einzelpartie sofort verloren. Ein Spieler, welcher in mehreren Clubs Mitglied ist, kann pro Saison nur für einen Club spielen.

3. Spielform (Matchplay)

Die Begegnung wird in Form von 6 Single-Matchplays mit vollem Handicap ausgetragen.

4. Handicaps (Meldeliste)

Die Summe der Exact-Handicaps aller Spieler darf nicht mehr als 84 (6x14) betragen.

5. Handicaps (Austragung der Matchplays)

Das maximale Exact-Handicap beträgt 18.0. Spieler mit Hcp über 18 erhalten ein Tageshandicap von 18.0. Für die Begegnungen gelten die am Spieltag gültigen Playing-Handicaps. Es ist darauf zu achten, dass die Mannschaftsaufstellung (Reihenfolge) aufgrund der aktuellen Handicaps nicht verändert wird (Bestes Hcp vs bestes Hcp und höchstes Hcp vs höchstes Hcp).

6. Spielanlage / Parcours

Es wird von den gelben Tees gestartet.

7. Spielregeln

Eine Begegnung umfasst 6 Einzel Match-Plays. **Der Heimclub bestimmt ob in 2er oder 4er Flights gespielt wird.** Die Mannschafts-Aufstellung muss spätestens 30 Minuten vor Spielbeginn der ersten Partie zusammengestellt und zwischen den beiden Captains ausgetauscht werden. Die nachfolgenden Partien werden entsprechend dem Handicap zusammengestellt. Es wird die volle Handicap-Differenz als Vorgabe



Règlement 2024

ASGS TEAM-MATCHPLAY

1. Généralités

Cette compétition est organisée par l'ASGS en tant que championnat officiel de match-play par équipe. Chaque région désigne un champion régional. Les champions régionaux, en fin de saison, jouent pour le titre de champion suisse ASGS.

2. Conditions de participations / Admission

Toutes les sections seniors ASGS sont autorisées à participer à ce tournoi. Chaque section senior peut inscrire une équipe de 6 joueurs. Dans des cas exceptionnels, il est possible, avec l'accord de la Spoko, que deux clubs puissent inscrire une équipe combinée.

Tous les joueurs doivent être membres de l'ASGS. L'année de naissance fait foi. Si ce n'est pas le cas pour un joueur, cette partie individuelle est immédiatement perdue. Un joueur qui est membre de plusieurs clubs ne peut jouer que pour un seul club par saison.

3. Forme de jeu

La rencontre se déroule sous la forme de 6 matchs simples en net avec handicap complet.

4. Handicap de l'équipe

La somme des handicaps de jeu de l'équipe est de 84.

5. Handicap des joueurs (déroulement des matchplays)

Le handicap de jeu maximal d'un joueur est de 18.0. Les joueurs avec un Hcp de jeu supérieur reçoivent un handicap journalier de 18.0. Pour les rencontres, les playing handicaps valables le jour du match sont appliqués. Il faut veiller à ce que la composition de l'équipe (ordre) ne soit pas modifiée en raison des handicaps actuels (meilleur Hcp vs meilleur Hcp et Hcp le plus élevé vs Hcp le plus élevé).

6. Terrain de jeu

Marques de départ : Jaunes.

7. Règles de jeu

Une rencontre comprend 6 matchs simples. **Le club recevant détermine si le jeu se fait en flights de 2 ou de 4.** La composition de l'équipe doit être établie au plus tard 30 minutes avant le début de la première partie et échangée entre les deux capitaines. Les parties se suivent en fonction du handicap. Si une partie est "all square" après 18 trous, le match est considéré comme divisé et chaque équipe reçoit ½ point.

gegeben. Steht eine Partie nach 18 Loch „all square“ gilt der Match als geteilt und jede Mannschaft erhält ½ Punkt.

Wenn die Partie nach den 6 Einzeln 3:3 steht, bezeichnen die beiden Captains jeweils einen Spieler, welche zu einem „Sudden Death“ - Match-Play antreten. Dabei spielt es keine Rolle, um welchen Spieler der Mannschaft es sich handelt. Ein allfälliges Stechen wird ohne Handicap gespielt. Der Captain oder der Clubmanager des Heimteams bestimmt die Löcher für das Play-Off. **Carts sind grundsätzlich nicht zugelassen, können jedoch im gegenseitigen Einverständnis durch die beiden Captains zugelassen werden.** Im Sudden-Death ist je ein Caddy aus dem eigenen Team erlaubt.

8. Mannschafts-Zusammenstellung

Für jede Runde kann die Mannschaftszusammenstellung neu gemeldet werden.

9. Auslosung / Heimrecht

Die Teams werden bis zum 28.2. des Jahres beim Regional-Captain angemeldet (Anmeldeformular/Internet). Anschliessend erstellt der Regional-Captain das Matchplay-Tableau. Die 4 letztjährigen Regionalmeister/Finalisten sind gesetzt. Es wird ein regionales Tableau mit den jeweiligen letztmöglichen Spieldaten für jede Runde erstellt. Können sich die Clubs auf keinen gemeinsamen Termin vor dem letzten möglichen Spieltag einigen, so gelten die im Tableau angegebene Daten sowie das entsprechende Heimrecht als Austragungsort. Fixieren die beiden Teams kein Spieldatum bis zum letztmöglichen Termin, so wird die Partie durch den Regional-Captain ausgelost. Eine Verlängerung des letzten Spieldatums kann durch den RC nur bewilligt werden, wenn der Platz wegen der Witterung geschlossen sein sollte.

10. Startzeit

Findet sich ein Spieler auf dem vereinbarten Parcours nicht spätestens zum vereinbarten Zeitpunkt des angegebenen letzten Termins „abschlag-bereit“ ein, so gewinnt sein Gegenspieler automatisch w.o.

11. Platzwahl

Der Austragungsort, d.h. das Heimrecht für die 1. Runde wird im Tableau aufgeführt. Bei der nächsten Runde erhält der Club, der auswärts gewonnen hat, das Heimrecht. Wenn beide auswärts gewonnen haben, wird das Heimrecht durch den Regional-Captain ausgelost. Dabei werden frühere Begegnungen nicht berücksichtigt. Der Regionalfinal soll, muss aber nicht zwingend, auf einem neutralen Platz gespielt werden.

12. Nationale Halbfinals & Final

Das Datum, sowie der Austragungsort werden durch die SPOKO anfangs Saison festgelegt. Der Jahresfinal mit dessen Austragungsort wird von der SPOKO organisiert. Ist kein geeigneter Platz zur Verfügung, so soll der Vorjahressieger für die Austragung verantwortlich zeichnen.

Si le score est de 3:3 après les 6 simples, les deux capitaines désignent chacun un joueur qui participera à un match-play "Sudden Death". Un éventuel match de barrage se joue sans handicap. Le capitaine ou le manager du club de l'équipe recevante détermine les trous pour le play-off. **Les voitures ne sont en principe pas autorisées, mais peuvent être admises d'un commun accord par les deux capitaines.** En cas de mort subite, un caddy de chaque équipe est autorisé.

8. Composition des équipes

La composition des équipes peut être différente pour chaque tour.

9. Tirage au sort / lieu du prochain tour

Les équipes sont inscrites jusqu'au 28.2. auprès du capitaine régional (formulaire d'inscription/Internet). Ensuite, le capitaine régional établit le tableau de match-play. Les 4 champions / finalistes régionaux de l'année dernière sont placés. Un tableau régional est établi avec les dernières dates de match possibles pour chaque tour. Si les clubs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur une date commune avant le dernier jour de match possible, les dates indiquées dans le tableau ainsi que le droit de domicile correspondant sont considérés comme le lieu du match. Si les deux équipes ne fixent pas de date de match avant la dernière date possible, le match est tiré au sort par le capitaine régional. Une prolongation de la dernière date de match ne peut être autorisée par le Capitaine Régional que si le terrain est fermé en raison des conditions météorologiques.

10. Heure de départ d'un match

Si un joueur ne se présente pas sur le parcours convenu "prêt à partir" au plus tard à l'heure convenue pour le dernier match à jouer, son adversaire gagne automatiquement par forfait.

11. Choix du terrain

Le lieu de la compétition, c'est-à-dire le droit de jouer à domicile pour le 1er tour, est indiqué dans le tableau. Au tour suivant, le club qui a gagné à l'extérieur obtient le droit de jouer à domicile. Si les deux ont gagné à l'extérieur, le droit de recevoir est tiré au sort par le capitaine régional. Les rencontres précédentes ne sont pas prises en compte. La finale régionale doit, mais ne doit pas obligatoirement, être jouée sur un terrain neutre.

12. Finale nationale

La date et le lieu sont fixés par la SPOKO qui en assure également l'organisation. Si aucun lieu approprié est disponible pour la finale, le vainqueur de l'année précédente peut choisir le lieu et en assurer l'organisation.

Die Captains der vier Teams haben dem Delegierten der SPOKO die Mannschaften am Vorabend bis spätestens 16:00 zu melden. Die Spieler können für den Finaltag nicht mehr ausgetauscht werden (Ausnahme Krankheit/Unfall). Bei den Finals sind Caddys, Begleitpersonen und Carts nicht erlaubt. Ausnahme: Stechen.

Die Spoko erstellt die Startlisten.

-Am ersten Tag finden die Halbfinals gemäss Auslosung vom Vorabend durch den Delegierten der SPOKO statt.

- Am zweiten Tag tragen die Gewinner den Final aus.

- Die Verlierer spielen um den 3. und 4. Platz.

Der Gewinner des Finals ist:

ASGS Team-Matchplay-Champion des Jahres

13. Schluss

Bei unterschiedlicher Auslegung des Reglements gilt die deutsche Version.

Gültig ab 11.05.2024

31.12.2023/ASGS/Spoko

Les capitaines des quatre équipes qualifiées doivent annoncer leur équipe au délégué de la SPOKO la veille de la finale jusqu'à 16h00 au plus tard. Les joueurs ne peuvent plus être remplacés pour le jour de la finale (à l'exception des maladies/accidents). Les caddies, les accompagnants et les voiturettes ne sont pas autorisés lors des finales. Exception : durant les match de barrages.

Le délégué de la Spoko établit les listes de départ.

Le premier jour, les demi-finales ont lieu selon le tirage au sort effectué la veille par le délégué de la Spoko.

- Le deuxième jour :

- les perdants jouent pour la 3e et la 4e place

- les vainqueurs disputent la finale.

Le vainqueur de la finale est :

ASGS Team-Matchplay-Champion de l'année.

13. Disposition finale

En cas de divergence d'interprétation, seule la version allemande fait foi.