



## ASGS Team Matchplay Championship

### 1. Grundsätzliches

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

### 2. Teilnahmebedingungen / Spielberechtigungen

Zu diesem Turnier sind alle Senioren-Sektionen zugelassen, sofern ihr Club Mitglied der Swiss Golf ist. Jede Senioren-Sektion eines ASG-Golfclubs 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.



## ASGS Team Matchplay Championship

### 1. Généralités

Cette compétition est une épreuve officielle en match-play par équipe, organisée par l'ASGS. Chaque région détermine un champion régional. Les équipes gagnantes des quatre régions se rencontrent en fin d'année pour le titre de Champion Suisse.

### 2. Conditions de participation / admission

Toutes les sections seniors d'un club affilié au Swiss Golf sont admises à l'inscription et peuvent inscrire une équipe de 6 joueurs. Exceptionnellement, avec l'accord de la commission sportive de l'ASGS, il est possible que deux clubs puissent inscrire une équipe combinée. Tous les joueurs doivent être membre de l'ASGS. L'année de naissance est déterminante. Si un joueur ne remplit pas les conditions, le match individuel de ce joueur est immédiatement perdu pour l'équipe. Un joueur qui est membre de plusieurs clubs ne peut jouer que pour un club dans la même saison.

### 3. Spielform (Matchplay)

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

### 4. Handicaps (Meldeliste)

Die Summe der Exact-Handicaps aller Spieler darf nicht mehr als 108 betragen.

### 5. Handicaps (Austragung der Matchplays)

Das maximale Playing-Handicap beträgt 24. Für die Begegnungen gelten die am Spieltag gültigen Playing-Handicaps. Spielern mit einem Playing-Hcp von über 24 wird ein Tages-Hcp von Playing 24 zugeteilt. 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. Die Mannschaftsaufstellung muss, spätestens eine halbe Stunde 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 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, es kann auch zu einer Wiederholung einer bereits gespielten Partie, kommen. **Ein allfälliges Stechen wird ohne Handicap gespielt.** Der Captain oder der Clubmanager des Heimteams bestimmt die Löcher für das Play-Off. Carts sind nicht gestattet, können jedoch auf Gegenseitigkeit pro Einzelbegegnung erlaubt werden.

### 8. Mannschafts-Zusammenstellung

Für jede Runde kann die Mannschaftszusammenstellung neu gemeldet werden.

### 3. Forme de jeu / Exact Hcp / Playing-HCP

La rencontre se joue en 6 match-plays individuels avec handicap.

### 4. Les handicaps (liste d'inscription)

La somme des handicaps exacts de tous les joueurs ne doit pas dépasser 108.

### 5. Les handicaps (tenue des matchs)

Le playing handicap de jeu maximum est de 24. Les handicaps de jeu valables le jour du match s'appliquent aux matchs. Les joueurs ayant un handicap de jeu supérieur à 24 se verront attribuer un handicap de jeu quotidien de 24. Il faut s'assurer que l'alignement (ordre) de l'équipe ne soit pas modifié en raison des handicaps actuels (meilleur Hcp contre meilleur Hcp et Hcp le plus élevé contre Hcp le plus élevé).

### 6. Terrain de jeu / Parcours

Départ des tees jaunes.

### 7. Règles du jeu

Une rencontre comprend 6 match-plays individuels. La composition de l'équipe doit être connue au plus tard une demi-heure avant le début du premier match et être échangée entre les deux capitaines. Les parties se succèdent en fonction des handicaps. La différence de **handicap complète** est donnée par défaut. Lorsqu'un jeu est « all square » après 18 trous, le match est considéré comme partagé et chaque équipe reçoit un demi-point. Si après les 6 simples, le résultat est de 3:3, les deux capitaines désignent chacun un joueur qui s'affrontent lors d'un match en « mort subite / sudden death. Le choix des joueurs est libre. Ce peut être également les mêmes joueurs d'une partie qui a été jouée précédemment. **Un match de barrage est joué sans handicap.** Le capitaine ou le manager du club de l'équipe locale détermine les trous pour le play-offs. Les voitures ne sont pas autorisées, mais peuvent être autorisées sur consentement réciproque.

### 8. Composition de l'équipe

Pour chaque rencontre, la composition de l'équipe peut être modifier.

**9. Auslosung / Heimrecht**

Die Mannschaften werden in der Regel im Winter beim Regional-Captain angemeldet (Anmeldeformular). 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.

**10. Startzeit**

Findet sich ein Spieler auf dem vereinbarten Parcours nicht spätestens zum vereinbarten Zeitpunkt des angegebenen letzten Termins „abschlags-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 den nächsten Runden erhält der Club der auswärts gewonnen hat das Heimrecht. Wenn beide auswärts gewonnen haben, wird dies durch den Regional-Captain ausgelost. Dabei werden frühere Begegnungen nicht berücksichtigt. Der Regionalfinal soll, wenn möglich, auf einem neutralen Platz gespielt werden.

**12. Zeitplan**

Die Daten für die Regional-Runden müssen so angesetzt werden, dass die Finals innerhalb der Region bis 10 Tage vor dem National Final stattfinden.

**9. Tirage au sort / droit du match à domicile**

Les capitaines seniors des clubs ASGS annoncent leur intention de participer au capitaine régional (formulaire d'annonce) avant la saison pour que ce dernier établisse le tableau régional. Les 4 finalistes de l'année précédente seront têtes de série pour l'année suivante. Un tableau régional sera établi avec des dates limites pour chaque tour. Au cas où les clubs concernés ne pourraient pas se mettre d'accord avant la date limite, la date mentionnée sur le tableau et le choix du terrain seront ceux affichés sur le tableau. Les clubs qui se situent dans les régions de haute altitude peuvent jouer jusqu'à mi-juin dans un club en plaine.

**10. Départ**

Si un joueur d'une équipe n'est pas présent, prêt à jouer, à l'heure convenue au départ du parcours, son adversaire gagne automatiquement par w.o.

**11. Choix du parcours**

Le Club qui a le choix du terrain est mentionné dans le tableau pour le premier tour. Lors des tours suivants, c'est le club qui a gagné à l'extérieur qui a le droit de choisir le terrain de la rencontre. Si les deux clubs adversaires ont tous deux gagné chez eux ou à l'extérieur, il sera procédé à un tirage au sort par les deux capitaines des clubs opposés ou par le capitaine régional. Dans ce cas, les rencontres précédentes ne seront pas prises en compte. La finale régionale devrait être jouée sur un terrain neutre.

**12. Calendrier**

Les dates des matchs régionaux doivent être impérativement fixées de manière à ce que les finales régionales soient jouées 10 jours avant la finale nationale.

### 13. Nationale Halbfinals & Final

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

Die Zusammensetzung der beiden Halbfinals wird jeweils am Vorabend des Turniers ausgelost. Verantwortlich ist der National-Captain oder der Spielleiter. Der Delegierte der ASGS SPOKO übernimmt die Spielleitung.

Die Captains der vier Teams haben dem Spielleiter die Mannschaften am Vorabend bis spätestens 16:00 zu melden.

**Die Spieler können für den Finaltag nicht mehr ausgetauscht werden (Ausnahme Krankheit/Unfall).** Der Club erstellt die Startliste.

### 13. Demi-finales & finale nationale

La date et le parcours sont choisis par la commission sportive (SPOKO) au début de la saison. La final de l'année est organiser par la SPOKO de ASGS. Si on ne trouve pas une place à disposition pour la finale, le club du vainqueur national de l'année précédente est responsable de l'organisation de cette finale.

Les matchs pour les demi-finales sont tirés au sort la veille au soir du tournoi par le capitaine national et/ou un membre de la SPOKO. Le délégué de l'ASGS SPOKO prendra en charge la gestion du jeu. Les capitaines des quatre équipes doivent déposer leur liste de joueurs au capitaine national au plus tard à 16h00 la veille des demi-finales.

**Les joueurs ne peuvent plus être changés le jour de la finale (exceptions maladie/accident).** Le club établit la liste de départ.

Reglemente 2021  
(1.1.2021/HSS)