



Startraster 2024

BWGV-Verbandsturniere / Jugend

BWGV-Jugendmannschaftspokal

Gruppenspiele 18-Loch Wettbewerb (Timer Seite 47)

Gruppenspiele 9-Loch Wettbewerb (Timer Seite 53)

Abschläge siehe Ausschreibung



Es wird nach HCPI aufsteigend (beste Spieler zuerst) gestartet, jedoch ist es nicht gestattet, dass eine Gruppe ausschließlich mit Spielern nur eines BWGV-Mitglieds besetzt ist (Ausnahme: kurzfristiger Ausfall des Gruppenpartners eines anderen BWGV-Mitglieds). Es wird grundsätzlich an einem Spieltag in 3er-Gruppen gestartet.

Startintervall, 12 Minuten

BWGV-Jugendmannschaftspokal

Finale 18-Loch Wettbewerb (Timer Seite 50)

Finale 9-Loch Wettbewerb (Timer Seite 56)

Abschläge: siehe Ausschreibung

Es wird nach HCPI in 3er-Gruppen von Tee 1 und Tee 10 gestartet. Die über die Einzelrangliste qualifizierten Spieler eröffnen das Finale (Netto). Anschließend starten die qualifizierten 14 Teams.

Die Reihenfolge A bis N wird wie folgt ermittelt: Gesamtpunktzahl der einzelnen Teams am Ende der Gruppenphase dividiert durch die Anzahl der Spieltage in der jeweiligen Gruppe. Das Team mit dem höchsten Quotienten ist Mannschaft A, usw. Anpassungen des Startrasters sind durch die örtliche Spielleitung möglich.

1./2./3./4. AK 10 Mädchen/Jungen (Zählspiel über 9 Löcher) – (Timer Seite 21)



- Grundsätzlich muss in max. 3er-Gruppen nach Geschlechtern getrennt und nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) gestartet werden. In jeder Gruppe geht ein Gruppenbegleiter mit. Er darf weder Caddiefunktionen übernehmen noch Belehrung erteilen. Seine Aufgabe ist es, die gespielten Schläge pro Loch und Spieler zu notieren sowie bei Regelfragen behilflich zu sein und auf das Spieltempo zu achten. Es dürfen nicht mehr als zwei Spieler eines Clubs in eine Spielergruppe eingeteilt werden.
- Abschläge: Orange oder Grün (maximale Länge: 1600m)
- Zuerst starten die Mädchen dann die Jungen

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

Ranglistenfinale AK 10 Mädchen/Jungen (Zählspiel über 18 (2x9) Löcher) - (Timer Seite 25)



- Am 1. Spieltag muss in max. 3er-Gruppen nach Geschlechtern getrennt und nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) gestartet werden. Es dürfen nicht mehr als zwei Spieler eines Clubs in eine Spielergruppe eingeteilt werden.
- Am 2. Spieltag wird nach Geschlechtern getrennt und in umgekehrter Ergebnisreihenfolge (beste zuletzt) des 1. Tages und unabhängig der Clubzugehörigkeit gestartet.
- In jeder Gruppe geht ein Gruppenbegleiter mit. Er darf weder Caddiefunktionen übernehmen noch Belehrung erteilen. Seine Aufgabe ist es, die gespielten Schläge pro Loch und Spieler zu notieren sowie bei Regelfragen behilflich zu sein und auf das Spieltempo zu achten.
- Abschläge: Orange oder Grün (maximale Länge: 1600m)
- Zuerst starten die Mädchen dann die Jungen

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

1./2./3./4. AK 12 Mädchen/Jungen (Zählspiel über 18 Löcher) - (Timer Seite 27)



- Grundsätzlich muss in max. 3er-Gruppen nach Geschlechtern getrennt und nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) gestartet werden. Es dürfen nicht mehr als zwei Spieler eines Clubs in eine Spielergruppe eingeteilt werden.
- Abschläge: Orange oder Grün (maximale Länge: 3200m)
- Zuerst starten die Mädchen dann die Jungen

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

Ranglistenfinale AK 12 Mädchen/Jungen (Zählspiel über 36 (2x18) Löcher) - (Timer Seite 31)



- Am 1. Spieltag muss in max. 3er-Gruppen nach Geschlechtern getrennt und nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) gestartet werden. Es dürfen nicht mehr als zwei Spieler eines Clubs in eine Spielergruppe eingeteilt werden.
- Am 2. Spieltag wird nach Geschlechtern getrennt und in umgekehrter Ergebnisreihenfolge (beste zuletzt) des 1. Tages und unabhängig der Clubzugehörigkeit gestartet.
- Abschläge Orange oder Grün (maximale Länge: 3200m)
- Zuerst starten die Mädchen dann die Jungen

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

1./2. AK 14 Mädchen/Jungen (Zählspiel über 36 Löcher) - (Timer Seite 35)



- Am 1. Spieltag werden die Gruppen nach Geschlechtern getrennt und nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) im Startraster eingeordnet.
- Am 2. Tag wird nach Geschlechtern getrennt und in umgekehrter Ergebnisreihenfolge (beste zuletzt) des 1. Tages gestartet.
- Abschläge: Mädchen Rot / Jungen Gelb
- Zuerst starten die Mädchen dann die Jungen

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

BWGV-EZM AK 14 Mädchen/Jungen (Zählspiel über 36 Löcher) - (Timer Seite 35)



- Am 1. Spieltag werden die Gruppen nach Geschlechtern getrennt und nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) im Startraster eingeordnet.
- Am 2. Spieltag wird nach Geschlechtern getrennt und in umgekehrter Ergebnisreihenfolge (beste zuletzt) von Tee 1 und Tee 10 gestartet.
- Abschläge: Mädchen Rot / Jungen Gelb
- Zuerst starten die Mädchen dann die Jungen

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

1./2. AK 16/18 Mädchen

AK offen (Zählspiel über 54 Löcher) - (Timer Seite 39)



- Am 1. Spieltag werden die Gruppen nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) zusammengestellt.
- Am 2. Spieltag wird in den gleichen Spielergruppen wie am 1. Spieltag gespielt.
- Am 3. Spieltag wird nach Ergebnisreihenfolge (beste zuletzt) in der jeweiligen AK von Tee 1 und Tee 10 gestartet.
- Abschlänge: Blau

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

BWGV-EZM AK 16/18 Mädchen (Timer Seite 41)



- Am 1. Spieltag werden die Gruppen nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) zusammengestellt.
- Am 2. Spieltag wird in den gleichen Spielergruppen wie am 1. Spieltag gespielt.
- Am 3. Spieltag wird nach Ergebnisreihenfolge (beste zuletzt) in der jeweiligen AK von Tee 1 und Tee 10 gestartet.
- Abschlüge: Blau

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

1./2. AK 16/18 Jungen

AK offen (Zählspiel über 54 Löcher) - (Timer Seite 43)



- Am 1. Spieltag werden die Gruppen nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) zusammengestellt.
- Am 2. Spieltag wird in den gleichen Spielergruppen wie am 1. Spieltag gespielt.
- Am 3. Spieltag wird nach Ergebnisreihenfolge (beste zuletzt) in der jeweiligen AK von Tee 1 und Tee 10 gestartet.
- Abschläge Weiß/Gelb

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

BWGV-EZM AK 16/18 Jungen (Timer Seite 45)



- Am 1. Spieltag werden die Gruppen nach HCPI aufsteigend (beste zuerst) zusammengestellt.
- Am 2. Spieltag wird in den gleichen Spielergruppen wie am 1. Spieltag gespielt.
- Am 3. Spieltag wird nach Ergebnisreihenfolge (beste zuletzt) in der jeweiligen AK von Tee 1 und Tee 10 gestartet.
- Abschläge: Weiß

00:00	1 / 2 / 3
00:12	4 / 5 / 6
00:24	7 / 8 / 9
00:36	10 / 11 / 12
00:48	usw.
01:00	
01:12	
01:24	
01:36	
01:48	
02:00	
02:12	
02:24	
02:36	
usw.	

DMM AK 14/16/18 Mädchen (LGV-Gruppenliga) (Timer Seite 60)



- Zählspiel über 36 Löcher, davon am 1. Tag Vierer über 18 Löcher, am 2. Tag Einzel über 18 Löcher, vorgabenwirksam.
- Am ersten Tag (Vierer) wird nach (HPCI der Mannschaftsmeldung) gestartet. Es spielen Platz 1&2, 3&4, 5&6 usw. zusammen. Bei ungeraden Zahlen findet ein rotierendes System statt.
- Am zweiten Tag (Einzel) wird nach HCPI, absteigend, gestartet. Es dürfen nicht mehr als zwei Spieler eines Clubs in eine Spielergruppe eingeteilt werden.
- Es wird von den Abschlägen für Damen gespielt, die einem Course-Rating-Wert von 72,0 am nächsten sind

6 od. mehr Mannschaften (1. Tag)	
Start	TEE 1 - Vierer
00:00	Platz 1 / Platz 2
00:10	Platz 3 / Platz 4
00:20	Platz 5 / Platz 6
00:30	usw.
00:40	Platz 1 / Platz 2
00:50	Platz 3 / Platz 4
01:00	Platz 5 / Platz 6
01:10	usw.

6 od. mehr Mannschaften (2. Tag)	
Start	TEE 1 - Einzel
00:00	HCPI1/HCPI2/HCPI3
00:12	HCPI4/HCPI5/HCPI6
00:24	HCPI7/HCPI8/HCPI9
00:36	usw.

DMM AK 14/16/18 Jungen (LGV-Gruppenliga) (Timer Seite 62)



- Zählspiel über 36 Löcher, davon am 1. Tag Vierer über 18 Löcher, am 2. Tag Einzel über 18 Löcher, vorgebenwirksam.
- Am ersten Tag (Vierer) wird nach (HCPI der Mannschaftsmeldung) gestartet. Es spielen Platz 1&2, 3&4, 5&6 usw. zusammen. Bei ungeraden Zahlen findet ein rotierendes System statt.
- Am zweiten Tag (Einzel) wird nach HCPI, absteigend, gestartet. Es dürfen nicht mehr als zwei Spieler eines Clubs in eine Spielergruppe eingeteilt werden.
- Es wird von den Abschlägen für Herren gespielt, die einem Course-Rating-Wert von 72,0 am nächsten sind!

6 od. mehr Mannschaften (1. Tag)	
Start	TEE 1 - Vierer
00:00	Platz 1 / Platz 2
00:10	Platz 3 / Platz 4
00:20	Platz 5 / Platz 6
00:30	usw.
00:40	Platz 1 / Platz 2
00:50	Platz 3 / Platz 4
01:00	Platz 5 / Platz 6
01:10	usw.

6 od. mehr Mannschaften (2. Tag)	
Start	TEE 1 - Einzel
00:00	HCPI1/HCPI2/HCPI3
00:12	HCPI4/HCPI5/HCPI6
00:24	HCPI7/HCPI8/HCPI9
00:36	usw.