

Åpent NNM for klubblag.

Det kåres "Vinner av åpent NNM for klubblag, samt beste klubblag med nordnorsk hjemmeklubb tilsluttet NGF.

1. Hvem kan delta

Golfklubb tilsluttet NGF kan delta med lag bestående av spillere som har klubben som sin hjemmeklubb og ellers oppfyller følgende krav:

- a) Spillere med amatør- eller profesjonell status som er medlem av golfklubb tilsluttet NGF og som ellers tilfredsstiller de krav som er fastsatt.
- b) Spillere med profesjonell status må ha gyldig medlemskap i PGA of Norway eller annet nasjonalt PGA.

Hver klubb kan delta med flere lag.

Antall spillere på lagene:

Herre og Juniorgutt lagene skal bestå av fire eller fem spillere hvorav maksimum to profesjonelle.

Dame og Juniorjente lagene skal bestå av to eller tre spillere hvorav maksimum én profesjonell.

2. Spilleform

Turneringen spilles uten HCP fra klubbtee.

Turneringen spilles over 36 hull på to dager med 18 hull hver dag.

Det spilles etter Rules of Golf by The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews, NGF's turneringsbestemmelser og eventuelle lokale regler.

Dag 1:

Alle klasser : Formiddag: 2/2/1 Fourball - 9 hull
Ettermiddag: 2/2/1 Foursome - 9 hull

Dag 2:

Alle klasser: 18 hull over 2 runder 9 hull slagspill.
De tre beste rundene i laget teller (for herrer).
De to beste rundene i laget teller (for damene).

3. Kapteinen

I overensstemmelse med anmerkningen til regel 8 i golfreglene, kan hvert lag utpeke en kaptein som kan gi råd til lagets spillere. En slik person skal gjøres kjent for komiteen før råd gis. Kapteinen kan være amatør eller profesjonell. spillende kaptein kan ikke gi råd til andre enn sin partner (i Foursome og Fourball) under eget spill.

Et lag kan bytte kaptein når som helst. Dette må på forhånd meldes turneringskomitéen. Et lag kan bare ha en kaptein om gangen. Kapteinen skal bære kapteinskilt utlevert av komiteen.

4. Spillerekkefølge

Startliste og spilleoppsett for runde 1 og 2 (dag 1) er på forhånd trukket i henhold til spillernes rekkefølge på påmeldingsskjemaet (spillernes rekkefølge kan endres, se pkt. 5)

Deretter skal kapteinen levere spillerekkefølge for sitt lag slik:

- 1) Innen utgangen av kapteinmøtet, eventuell endring av spillerekkefølge for runde 1 og 2 (Fourball og Foursome).
- 2) Senest 30 minutter etter at lagets siste spiller har forlatt scorekortmottaket etter runde 2 skal kapteinen levere spillerekkefølge for runde 3 (singles).

Kapteinen spillerekkefølge skal leveres til turneringsledelsen på egne skjemaer utgitt av turneringskomitéen.

Disse skjemaene skal vise hvilke av lagets spillere og i hvilken rekkefølge de skal spille i påfølgende dags runde(r). Den siste spilleren som ikke er tatt ut til å spille i hver runde er å betrakte som lagets reserve.

Dersom kapteinen ikke leverer skjema med spillerekkefølge innen angitt tidsfrist setter turneringskomitéen opp en vilkårlig spillerekkefølge for laget.

5. Endring av spillerekkefølge

Kapteinen kan endre lagets spillerekkefølge inntil lagets første start i hver runde. Kapteinen må snarest mulig informere starteren om endringen.

Offisielle startlister med spillerens navn oppdateres ikke som følge av at en kaptein endrer lagets spillerekkefølge.

6. Resultater

Endelig resultat for laget består av summen av score fra 2 Fourballs, 2 Foursomes og 3 singles (herrer).- 1 Fourball, 1 Foursome og 2 singles (damer).

7. Slik avgjøres premierekken.

Hvis to eller flere lag står likt rangeres disse etter følgende kriterier: Beste lag single spill, fourball, foursome og deretter loddtrekning.

8. Reserven

Reserven kan settes inn uansett grunn. Kapteinen må underrette turneringskomitéen om endring senest 20 minutter før lagets første starttid i hver runde. Reserven går inn på ledig plass.

9. Premiering

Det beste laget i hvert mesterskap får et napp i oppsatt vandrepokal. Vinneren i hver klasse får tittelen "Vinner av åpent Nord-Norsk Mesterskap for klubblag".

Startkontingenten går til arrangørklubben til dekning av bl.a. premiering som skal stå i forhold til deltakelse (se NGF's bestemmelser) og være innenfor Amatørreglene.