

Wettspielordnung, Rahmenausschreibung für Wettspiele des Golf-Club-Curau e. V.

1. Spielbedingungen/Regeln/Platzregeln/Wettspielausschreibung

Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes (DGV) sowie den Platzregeln des Golf-Club-Curau (s. Infomappe im Clubhaus oder Sekretariat. Das Wettspiel wird nach dem aktuellen DGV-Vorgabensystem ausgerichtet. Für bestimmte Wettspiele können veränderte Regeln gelten, die dann für dieses Wettspiel Vorrang haben.

Für Mannschaftsspiele gilt zusätzlich: Es gilt das aktuelle DGV-Ligastatut.

Bei einem Verstoß gegen die Wettspielausschreibung (z.B. den Termin der Abgabe der Mannschaftsaufstellung) Erfolgt als Strafe:

Lochspiel: Disqualifikation der Mannschaft für diesen Wettspieltag

Zählspiel: Disqualifikation der Mannschaft für den Spieltag

Vor Beendigung des Wettspiels entscheidet die Spielleitung. Für die Disqualifikation nach Beendigung des Wettspiels vergleiche Abschnitt B.9. Die Folgen der Disqualifikation werden durch Ziffer 10 des GVSH-Ligastatuts geregelt.

Bälle und Driverköpfe

Bälle (vgl. Regel 5-1, Anmerkung und Anhang I, Teil C, 1b)

Der Ball, den ein Spieler spielt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des R&A aufgeführt sein („List of Conforming Golf Balls“). Die aktuelle Liste ist im Internet unter www.randa.org einzusehen.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

Driverköpfe (vgl. Regel 4-1 und Anhang I, Teil C, 1a)

Jeglicher Driver, den ein Spieler mit sich führt, muss einen Schlägerkopf haben, der bezüglich Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) in dem vom R&A herausgegebenen Verzeichnis zugelassener Driverköpfe aufgeführt ist (www.randa.org). Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspielbedingung befreit. Strafe* für das Mitführen eines oder mehrerer Schläger unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung ohne diese zu spielen:

Lochspiel: Nach Beendigung des Lochs, an dem der Regelverstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel: Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel: Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, so gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

* Jeder unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung mitgeführte Schläger muss, nachdem festgestellt wurde, dass ein Verstoß vorlag, unverzüglich vom Spieler gegenüber seinem Gegner im Lochspiel oder seinem Zähler oder einem Mitbewerber im Zählspiel für neutralisiert erklärt werden. Unterlässt der Spieler dies, so ist er disqualifiziert.

Strafe für das Spielen eines Schlags mit einem Schläger unter Verstoß gegen Wettspielbedingung: Disqualifikation.

2. Abspieldzeit

Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspieldzeit am Ort des Starts ein, so wird er am ersten Loch im Lochspiel mit Lochverlust, im Zählspiel mit zwei Strafschlägen bestraft. Verstreichen auch die gewährten fünf Minuten, wird der Spieler disqualifiziert. Ausnahmen sind nach Regel 33-7 möglich.

3. Rauchverbot

Bei Jugendwettspielen (bis AK 18) gilt sowohl im Einzel als auch bei Mannschaftswettspielen während der Golfrunde ein Rauchverbot. Spieler/innen, die sich nicht daran erhalten, werden disqualifiziert. Rauchen auf der Golfanlage vor bzw. nach der Golfrunde ist nicht erwünscht und kann gegebenenfalls durch das Hausrecht der ausrichtenden Golfanlage verboten sein.

4. Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel

(vgl. Regel 6-7)

Hat eine Spielgruppe (Flight) nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielgruppe verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, so wird die Spielgruppe ermahnt. Wird danach eine Verbesserung des Spieltempos nicht festgestellt, wird der Spielgruppe mitgeteilt, dass ab sofort für jeden Spieler eine Zeitnahme durchgeführt wird. Die Zeitnahme beginnt, wenn der Spieler mit seinem Schlag an der Reihe wäre. Überschreitet der erste Spieler die Zeit von 60 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 45 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so wird dies als Verstoß gegen Regel 6-7. angesehen.

Strafe für Verstoß:

- Lochspiel:** 1. Verstoß: Lochverlust
 2. Verstoß: Lochverlust
 3. Verstoß: Disqualifikation
- Zählspiel:** 1. Verstoß: 1 Schlag
 2. Verstoß: 2 Schläge
 3. Verstoß: Disqualifikation

Strafschläge werden an dem Loch hinzugerechnet, an dem der Verstoß begangen wird. Wird das Spiel zwischen dem Spielen zweier Löcher verzögert, so wirkt sich die Strafe am nächsten Loch aus.

5. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr

(vgl. Anhang I, Teil C, 4 sowie Regel 6-8 b, Anmerkung)

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel oder einer Spielgruppe zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Versäumt ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, ist er zu disqualifizieren, sofern nicht das Erlassen dieser Strafe nach Regel 33-7. gerechtfertigt ist.

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, sind im Interesse der Sicherheit der Spieler alle Übungsflächen gesperrt, bis sie von der Spielleitung wieder zum Üben freigegeben sind. Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen, können vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen werden.

Signal für sofortige Unterbrechung (Platz nach Möglichkeit verlassen): **langer Signalton**

Signal für Spielunterbrechung: wiederholt **3 kurze Signaltöne**

Signal für Wiederaufnahme des Spiels: wiederholt **2 kurze Signaltöne**

Unabhängig hiervon, kann jeder Spieler, jede Spielerin bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich abbrechen (Regel 6-8 a.II).

6. Meldungen für offene und interne Wettspiele:

erfolgen durch schriftliche Anmeldung im Sekretariat, durch Eintragung in die aushängende Meldeliste oder über das Internet. Nachmeldungen sind nur möglich, soweit Lücken in der Startliste vorhanden sind und die Spielgruppen aufgefüllt werden können. Dabei wird an der Stelle aufgefüllt, wo die Lücke entstanden ist. Bei Start in 3er Flights wird nicht auf 4er Flights aufgefüllt. Das Nenngeld muss vor dem Start entrichtet werden, ist jedoch am Ende möglich. Spieler, die nicht zum Wettbewerb antreten, sind nicht von der Zahlung des Nenngeldes befreit. Kostenneutrale Abmeldung bis zum Meldeschluss, danach ist das Nenngeld zu zahlen.

7. Höchstteilnehmerzahl

Ist diese erreicht, werden weitere Anmeldungen nach Eingang der Meldung auf eine Wartelist gesetzt. Bei gleichzeitiger Meldung entscheidet das Los.

8. Doping

Es besteht Dopingverbot. Das Nähere, insbesondere den Dopingbegriff und mögliche Sanktionen im Falle eines Verstoßes, regeln die Satzung und die Anti- Doping-Ordnung des DGV.

9. Beendigung des Wettspiels

(vgl. Regel 34-1)

Zählspiele gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet.

Lochspiele gelten mit der Meldung des Ergebnisses an die Spielleitung als beendet oder – falls nicht geschehen – mit offizieller Bekanntgabe oder Aushang der betreffenden Spielpaarung für die nächste Runde. Bei einer

Zählspielqualifikation mit nachfolgenden Lochspielen gilt die Zählspielqualifikation als beendet, wenn der Spieler (bei Mannschaften der 1. Spieler) in seinem ersten Lochspiel abgeschlagen hat.

Ist ein Preisträger bei der Siegerehrung nicht anwesend, so fällt sein Preis an den anwesenden Nächstplatzierten! Das Wettspiel ist mit Abschluss der Siegerehrung bzw. Aushang der Ergebnisse beendet.

10. Üben/Nachputten

(vgl. Regel 7-2, Anmerkung 2)

Ein Spieler darf keinen Übungsschlag auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Loches machen. Im Falle eines Übungsschlages auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Loches zieht sich der Spieler die Strafe von zwei Schlägen am nächsten Loch zu; Im Falle des Verstoßes auf dem letzten Loch der Runde an diesem Loch.

11. Belehrung bei Mannschaftswettspielen

Bei Mannschaftswettspielen darf zusätzlich zu Regel 8-1 auch durch den benannten Mannschaftskapitän (DGV Ligastatut Ziffer 7.2) Belehrung erteilt werden. Ein selbst spielender Kapitän darf während seines eigenen Spiels nur seinem Partner Belehrung erteilen (Regel 8, Anmerkung).

Strafe für Verstoß:

Lochspiel: Lochverlust

Zählspiel: 2 Schläge

12. Fahren/Mitfahren in Golfwagen o. ä. Fahrzeugen

(vgl. Decision 33-1/8)

Spieler oder Caddies dürfen während der festgesetzten Runde keinerlei Beförderungsmittel nutzen, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung/den Referees ausdrücklich genehmigt. Gleiches gilt in Mannschaftswettspielen während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschaftskapitän.

Strafe für Verstoß durch Spieler:

Lochspiel: Lochverlust für jedes Loch, bei dem ein Verstoß begangen wurde, höchstens jedoch 2 Löcher

Zählspiel: 2 Schläge an jedem Loch, an dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch 4 Schläge pro Runde

Im Falle eines Verstoßes zwischen dem Spiel zweier Löcher wirkt sich der Verstoß am nächsten Loch aus; handelt es sich um das letzte Loch der Runde, an diesem. Der Spieler muss sofort nach Feststellen des Verstoßes die Benutzung des Fahrzeuges einstellen, andernfalls ist er sowohl im Loch- als auch im Zählspiel disqualifiziert.

Strafe bei Verstoß durch einen Mannschaftskapitän: Disqualifikation als Mannschaftskapitän für den Rest des Wettspieltages. Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänfunktion übernehmen.

13. Metall- bzw. Alternativspikes/Golfschuhe

(vgl. Decision 33-1/14)

Es gilt die am Wettspieltag gültige Regelung des Austragungsortes.

14. Wertung/Stechen

Zählspiel - Bei gleichen Ergebnissen entscheidet ein Stechen unter Zugrundelegung von neun der gespielten Löcher, deren Auswahl nach dem Schwierigkeitsgrad entsprechend der Vorgabenverteilung

(1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) erfolgt. Bei weiterer Gleichheit zählen die 6 Löcher mit dem Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, danach 1, 18, 3 und schließlich das schwerste Loch.

Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.

Lochspiel – Ein „All Square“ ausgehendes Lochwettbewerb wird fortgesetzt, bis eine Partei ein Loch gewinnt. Die Spielfortsetzung beginnt am gleichen Loch wie das Wettspiel unter gleicher Vorgabenverteilung wie auf der festgesetzten Runde.

Ist ein Preisträger bei der Siegerehrung nicht anwesend, so fällt sein Preis an den anwesenden Nächstplatzierten!

15. Elektronische Kommunikationsmittel/Geräte zur Entfernungsmessung

Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung auf dem Platz wirkt störend und rücksichtslos. Stellt die Spielleitung eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebs durch die Benutzung eines solchen Gerätes durch einen Spieler oder Caddie fest, so kann die Spielleitung diese Störung als schwerwiegenden Verstoß gegen die Etikette bewerten und eine Disqualifikation aussprechen.

Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung auf dem Platz ist dem Mannschaftskapitän untersagt, solange sich Spieler seiner Mannschaft noch auf der festgesetzten Runde befinden. Stellt die Spielleitung im Falle einer Nichtbeachtung dieser Regelung eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebs fest, so kann sie den Verursacher sofort des Platzes verweisen. Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänfunktion übernehmen.

Ein Spieler darf sich über Entfernungen informieren, indem er ein Gerät verwendet, das ausschließlich Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Gerät, mit dem andere Umstände geschätzt oder gemessen werden können, die sein Spiel beeinflussen können (z. B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.), so verstößt der Spieler gegen Regel 14-3, wofür die Strafe Disqualifikation ist, ungeachtet ob die zusätzliche Funktion tatsächlich benutzt wurde.

16. Caddies

(vgl. Regel 6-4)

Einzel: Nur Amateure dürfen als Caddie eingesetzt werden. Bei Jugendwettspielen sind Caddies nicht erlaubt.

Mannschaft: Der Mannschaftskapitän darf, unabhängig ob er Amateur oder Professional ist, als Caddie eingesetzt werden. Alle anderen Caddies müssen Amateure sein.

Bei Jugendmannschaftswettspielen dürfen nur Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän als Caddies eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß gegen die Wettspielbestimmung: siehe Anhang I, Teil C, 2

17. Datenschutz

Zur Durchführung von Golfturnieren werden unter Beachtung des Bundesdatenschutzgesetzes personenbezogene Daten über persönliche und sachliche Verhältnisse der Mitglieder des Golf Club Curau (GCC) und der Teilnehmer an Wettspielen gespeichert, übermittelt und verändert.

Jeder Betroffene hat das Recht auf:

- a) Auskunft über die zu seiner Person gespeicherten Daten
- b) Berichtigung über die zu seiner Person gespeicherten Daten, wenn sie unrichtig sind
- c) Sperrung der zu seiner Person gespeicherten Daten, wenn sich bei behaupteten Fehlern weder deren Richtigkeit noch deren Unrichtigkeit feststellen lässt
- d) Löschung der zu seiner Person gespeicherten Daten, wenn die Speicherung unzulässig war

Den Organen und allen Mitarbeitern des GCC oder sonst für den Verein Tätigen ist es untersagt, personenbezogene Daten unbefugt anderen als dem zur jeweiligen Aufgabenerfüllung gehörenden Zweck zu bearbeiten, bekannt zu geben, Dritten zugänglich zu machen oder sonst zu nutzen. Diese Pflicht besteht für die genannten Personen über das Ausscheiden aus dem GCC hinaus.

18. Änderungsvorbehalt

Bis zum 1. Start hat die Spielleitung in begründeten Fällen das Recht, die Ausschreibung zu ändern (Ausnahme: Vorgabenwirksamkeit). Nach dem 1. Start sind Änderungen der Ausschreibung nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände zulässig.

Stand 24. Mai 2013