



Wettspielordnung Golfclub Urloffen e.V.

Alle Wettspiele werden nach den offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V. mit den besonderen Platzregeln des GC Urloffen e.V. und nach den am Spieltag evtl. geltenden Sonderregelungen, welche am Schwarzen Brett angeschlagen sind, sowie nach dem EGA-Vorgabensystem durchgeführt.

1. Ausschreibung

Die vom Club für die Saison geplanten Wettspiele werden im Jahresspielplan veröffentlicht. Für Einzelheiten der Austragung ist eine spezielle Ausschreibung oder die vor Durchführung am schwarzen Brett angeschlagene Ausschreibung verbindlich. Aus dieser geht hervor:

- die Bezeichnung und Spielform des Wettspiels
- die Spielbedingungen
- die Art der Vorgabe und Hinweis auf Vorgabenwirksamkeit
- die Teilnahmevoraussetzungen und höchste Stammvorgabe der Teilnehmer
- die Bekanntgabe der für das Wettspiel zu nutzenden Abschläge
- die Höchst-/Mindestzahl der Teilnehmer und Verfahren zur Bestimmung der Teilnehmer bei überzähligen Meldungen
- der Ort und Termin des Wettspiels
- Verbindlicher Meldeschluss, Art und Ort der Meldung
- Startmodus und Startreihenfolge
- das Nenngeld
- die Preisklassen
- die eventuellen Sonderpreise: Nearest to the Pin: der Spielball muss mit dem ersten Schlag auf dem Grün der zu spielenden Bahn zur Ruhe kommen; Longest Drive: der Spielball muss mit dem ersten Abschlag auf der kurz gemähten Fläche (Fairway, Vorgrün, Grün) der zu spielenden Bahn zur Ruhe kommen
- der Ort der Einsichtnahme der für das Turnier einschlägigen Verbandsordnungen
- die Spielleitung
- der Änderungsvorbehalt

2. Meldeliste

Gleichzeitig mit der Ausschreibung hängt im Clubsekretariat eine Nennliste aus, in die sich Bewerber mit Name, Vorname und EGA-Stammvorgabe eintragen. Bewerber, die keine Clubmitglieder sind, tragen auch ihren Heimatclub ein. Meldungen können auch schriftlich mit Anmeldeformular beim Sponsor, über www.mygolf.de oder über die Webservices von PCCADDIE an die Wettspielleitung erfolgen. Sobald die Höchstzahl der Teilnehmer erreicht ist, wird eine 'Warteliste' geführt, aus der in der Reihenfolge der Anmeldungen Ausfälle aus dem ursprünglichen Starterfeld ersetzt werden.



3. Startliste

Nach Meldeschluss wird durch die Wettspielleitung eine Startliste erstellt, aus der Folgendes ersichtlich ist:

- Name und EGA- Spielvorgabe aller Bewerber
- Flight- Zusammenstellung
- Genaue Startzeiten für alle Bewerber
- die Mitglieder der Wettspielleitung
- In besonders gelagerten Ausnahmefällen kann die Wettspielleitung nach Meldeschluss noch Bewerber in die Startliste aufnehmen.

4. Teilnehmer

Jeder Teilnehmer an einem Wettspiel ist verantwortlich für:

- die Entrichtung seiner Nennggebühr vor Beginn des Wettspiels (auch bei Nichtteilnahme, falls er seine Bewerbung nicht vor Meldeschluss zurückgezogen hat)
- die Richtigkeit der Eintragungen auf seiner Zählkarte
- das genaue Einhalten seiner Startzeit

5. Zählkarte

Die persönliche Zählkarte muss vom Bewerber im Clubsekretariat abgeholt und nach Beendigung der Runde nach Regel 6-6 dort wieder abgegeben werden. Die Zählkarte gilt als abgegeben, wenn der Bewerber diese den Mitarbeitern im Sekretariat ausgehändigt oder in die dafür vorgesehene Scorekartenbox eingeworfen hat.

6. Zähler

Werden von der Spielleitung auf den Zählkarten vorgegeben. Sofern von der Spielleitung keine Zähler bestimmt wurden, bestimmt die als Starter eingesetzte Person den Zähler.

7. Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, so wird die Spielergruppe ermahnt. Wird danach eine Verbesserung des Spieltempos nicht festgestellt, wird der Spielergruppe mitgeteilt, dass ab sofort für jeden einzelnen Spieler eine Zeitnahme durchgeführt wird. Die Zeitnahme beginnt, wenn der Spieler mit seinem Schlag an der Reihe ist. Überschreitet der erste Spieler die Zeit von 50 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so gilt dies als Verstoß gegen Regel 6-7. Strafe für Verstoß: siehe Regel 6-7 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.

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.

8. Wettspielleitung

Die Wettspielleitung ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Durchführung der Wettspiele. Sie kann im Zuge dieser Aufgabe den Platz ganz oder teilweise für Nichtteilnehmer am Wettbewerb sperren, über die Durchführung, Weiterführung und Annullierung von Wettspielen entscheiden, Änderungen in der Zusammenstellung von Spielergruppen vornehmen und alle sonstigen Maßnahmen für einen geregelten Ablauf des Wettspiels ergreifen. Die Wettspielleitung ist nicht verantwortlich für Nachteile, die Bewerber durch Unkenntnis der Wettspielordnung erleiden. Die Spielleitung wird am Tag des Wettspiels am schwarzen Brett veröffentlicht. Bei Wettspielen können von der Spielleitung Starter am ersten Abschlag eingesetzt werden. Der Starter ist berechtigt, die Strafe für Verspätung am Start zu verhängen. Der Starter kann bei Ausfall eines Teilnehmers die Zusammenstellung der Spielgruppen ändern. Den Anweisungen des Starters ist Folge zu leisten. Die Platzaufsicht (Sheriff) handelt im Namen der Spielleitung und ist damit berechtigt, der Spielleitung Etiketten- und Regelverstöße zu melden. Den Anweisungen der Platzaufsicht ist Folge zu leisten.

9. Regelentscheidungen durch die Spielleitung

Sofern nicht durch Platzschiedsrichter entschieden wurde, entscheidet die Spielleitung über strittige Fälle nach Regel 34-3. Einsprüche, was deren Wirkung auf Ergebnisse des betreffenden Wettspiels angeht, müssen bis spätestens 15 Minuten, nachdem der letzte Wettspielteilnehmer das letzte zu spielende Grün verlassen hat, eingebracht werden. (Ausgenommen: Einspruch nach Regel 34-1).

10. Spielunterbrechung (Regel 6-8)

(siehe Golfregeln Anhang I, Teil B, 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 Spielergruppe zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Befinden sie sich beim Spielen eines Loches, so müssen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen und dürfen es nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Versäumt ein Spieler das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er disqualifiziert, sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 33-7 rechtfertigen. 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.

Signaltöne

- Unverzügliches Unterbrechen des Spiels: ein langer Signalton einer Sirene
 - Unterbrechung des Spiels: wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne einer Sirene
 - Wiederaufnahme des Spiels: wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene
- Anmerkung:



Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers, vgl. Regel 6-8a (II).

11. Stechen

Bei gleichen Ergebnissen entscheiden die besseren 9 Löcher, die nach dem Vorgabenverteilungsschlüssel (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) ausgewählt wurden. Bei weiterer Gleichheit zählen die sechs 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.

12. Publikation der Ergebnisse und durch Bilder unterstützte Informationen

Mit der Anmeldung zu einem von GC Urloffen e.V. ausgerichteten Turnier stimmt jeder Teilnehmer der Veröffentlichung in Aushängen, Print- und elektronischen Medien zu.

13. Elektronische Kommunikationsmittel

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

14. Entfernungsmesser und Global Positioning System

Ein Spieler darf Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z. B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit, usw.), verstößt der Spieler gegen Regel 14-3.

15. Beförderung

Spieler müssen zu jeder festgesetzten Runde zu Fuß gehen. Ausnahme bei körperlicher Behinderung, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne Golf-Cart nicht ermöglicht. In diesem Falle ist die Benutzung gestattet. Es besteht Attestpflicht.



16. Bälle und Driver

a) Bälle (Regel 5-1 Anmerkung) Es muss mit einem Ball gespielt werden, der in der vom R&A herausgegebenen gültigen Liste der zugelassenen Bälle („Conforming Golf Balls“) enthalten ist. Die aktuelle Liste ist im Internet unter www.randa.org einzusehen. Strafe bei Verstoß: Disqualifikation.

b) Driver (Regel 4-1)

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. Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspielbedingung befreit. Die Strafe erfolgt nach Regel 4-1.

17. Beendigung des Wettspiels, Siegerehrung, Aushang der Ergebnisliste

Ein Wettspiel ist beendet, wenn die Spielleitung das Ergebnis offiziell bei der Siegerehrung bekannt gegeben oder in Form einer Gesamtergebnisliste veröffentlicht hat.

Bei der Siegerehrung wird die Anwesenheit aller Turnierteilnehmer erwartet.

18. Preise

Sofern die Turnierausschreibung nichts anderes bestimmt, kann jeder Spieler nur einen Preis erhalten (Doppelpreisausschluss). Bruttopreis geht dabei vor Nettopreis. Ausgenommen vom Doppelpreisausschluss sind Sonderpreise (wie z. B. 'Longest Drive', 'Nearest to the Pin' u. a. m.).

Bei Nichtanwesenheit eines Platzierten oder eines Gewinners eines Sonderpreises, verfällt der für diese Person ausgelobte Preis, der im Anschluss an die Siegerehrung unter den nichtplatzierten, anwesenden Turnierteilnehmern verlost wird.

19. Änderungsvorbehalt

Änderungen dieser Wettspielordnung sind der Spielleitung vorbehalten und werden durch speziellen Aushang am Schwarzen Brett bekannt gegeben.

Stand: 04.07.2017

Gez. Der Spiel- und Vorgabenausschuss