

Rahmenausschreibung Allgäuer Golf- und Landclub Ottobeuren e.V.

Wettspielordnung

1. Spielbedingungen

Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes sowie den Platzregeln des **AGLC Ottobeuren e.V.** Das Wettspiel wird nach dem EGA-Vorgabensystem ausgerichtet. Platzregeln gemäß Aushang im Clubhaus bzw. auf der Zählkarte. Einsichtnahme in die Verbandsordnungen im Clubsekretariat.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

Lochspiel: Lochverlust
Zählspiel: 2 Schläge

2. Driverköpfe (siehe Golfregeln Anhang I, Teil B, 1a)

Jeglicher Driver, den ein Spieler mit sich führt, muss einen Schlägerkopf haben, dessen Modell und Loft in dem vom R&A herausgegebenen Verzeichnis zugelassener Driver-Köpfe aufgeführt wird.

Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Regel befreit.

Strafe für das Mitführen eines Schlägers unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung ohne diesen zu spielen:

Lochspiel: Am Ende des Lochs, bei dem der Regelverstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem gegen die Regel verstoßen wurde, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel: Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem gegen die Regel verstoßen wurde, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde.

Zählspiel und Lochspiel: Bei einem Verstoß zwischen zwei Löchern wirkt sich die Strafe für das nächste Loch aus.

Jeglicher unter Verstoß gegen Regel 4-1 oder 4-2 mitgeführte Schläger muss sofort nach Feststellung eines Verstoßes vom Spieler gegenüber seinem Gegner im Lochspiel oder einem Mitbewerber im Zählspiel für neutralisiert erklärt werden. Unterlässt der Spieler dies, so ist er disqualifiziert.

Strafe für das Spielen eines Schläges mit einem Schläger unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung: Disqualifikation

3. Abspielzeit

Siehe Regel 6-3

4. Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Regel 6-7)

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

Strafe für Verstoß:	Lochspiel	1. Verstoß: Lochverlust
		2. Verstoß: Disqualifikation
	Zählspiel:	1. Verstoß: 1 Schlag
		2. Verstoß: 2 Schläge
		3. Verstoß: Disqualifikation
	Wettspiele nach Stableford	1. Verstoß: 2 Punkte vom erzielten Gesamtergebnis werden abgezogen
		2. Verstoß: Disqualifikation

Strafschläge werden an dem Loch hinzugerechnet, an dem der Verstoß begangen wird, bei Verstoß zwischen zwei zu spielenden Löchern am nächsten Loch.

5. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr(Regel 6-8b Anmerkung)

Es gilt Ziffer 4 in Anhang I, Teil B der Golfregeln(S.210-211)

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.

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

Signal für sonstige Unterbrechung nach Regel 6-8.b. 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. Üben zwischen dem Spielen von Löchern im Zählspiel (Regel 7-2 Anmerkung 2)

Ein Spieler darf im Zählspiel keinen Übungsschlag (z.B. Nachputten) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen. 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.

7. Zweifel über Spielweise (Regel 3.3.a und b 3.4. „Regelball“)

Im Zählspiel darf ein Bewerber, der beim Spielen eines Lochs im Zweifel ist, welches seine Rechte sind oder wie das korrekte Verfahren ist, straflos das Loch mit zwei Bällen beenden. Um nach dieser Regel zu verfahren, muss der Spieler, nachdem die zweifelhafte Lage entstanden ist und bevor er weiter handelt (z. B. einen Schlag nach dem ursprünglichen Ball macht), sich entscheiden, zwei Bälle zu spielen.

Der Bewerber sollte seinem Zähler oder einem Mitbewerber ankündigen:

- dass er beabsichtigt, zwei Bälle zu spielen; und
- welcher Ball zahlen soll, sofern die Regeln die für den Ball angewandte Vorgehensweise gestatten.

Der Bewerber muss, bevor er seine Zählkarte einreicht, den Sachverhalt der Spielleitung melden. Versäumt er dies, so ist er disqualifiziert.

8. Neue Löcher (Anmerkung zu Regel 33-2b)

Die Spielleitung darf in Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 33-2b bestimmen, dass Löcher und Abschläge für ein Ein-Runden-Wettbewerb, das an mehreren Tagen abgehalten werden muss, an jedem Tag an anderer Stelle gelegen sein dürfen.

9. Meldungen für offene und interne Wettspiele/Nenngeld

Können durch Meldung im Sekretariat, durch Eintragung in die aushängende Meldeliste oder über das Internet erfolgen. Das Nenngeld muss vor dem Start entrichtet werden. Es wird von jedem Teilnehmer erhoben, der auf der Startliste aufgeführt ist, unabhängig von der Teilnahme am Wettbewerb. Wird eine Meldung nach Meldeschluss zurückgenommen oder wird zum Wettbewerb nicht angetreten, ist das Nenngeld dennoch zu entrichten. Erst nach Zahlung dieses Nenngeldes kann ein Spieler an einem weiteren Wettbewerb teilnehmen.

10. Meldeschluss

Termin und Uhrzeit für den Meldeschluss ist aus der jeweiligen Wettspielausschreibung ersichtlich.

11. Höchstteilnehmerzahl

Gehen mehr Meldungen als die ausgeschriebene Anzahl an Teilnehmern ein, so entscheidet der Eingang der Meldung nach Ausschreibung, bei gleichem Datum das Los. Es wird dann eine Warteliste geführt.

12. Zulässige Höchstvorgabe

Wird die Stammvorgabe eines rechtzeitig gemeldeten Teilnehmers zwischen Meldung und Spieltermin über die zulässige Höchstvorgabe gemäß Einzelausschreibung hinaus heraufgesetzt, so muss der Teilnehmer sich mit der zulässigen Höchstvorgabe begnügen.

13. Startzeiten:

Können am jeweiligen Tag vor dem Wettbewerb ab 15.00 Uhr über den Online-Service unserer Homepage, abgerufen werden, zusätzlich werden die Startzeiten per SMS verschickt. Die Startliste wird im Clubhaus durch Aushang veröffentlicht.

14. Abgabe der Zählkarte (Regel 6-6 b)

Die Zählkarte ist nach Beendigung der festgesetzten Runde unverzüglich im Sekretariat abzugeben. Erst wenn der Spieler den Vorraum des Sekretariats verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben (Entscheidung 6-6c/1).

15. Beendigung des Wettspiels

Das Wettbewerb ist mit Abschluss der Siegerehrung bzw. Aushang des Ergebnisses beendet.

16. Wertung/Stechen

Zählspiel - Bei gleichen Ergebnissen entscheiden (Netto unter Anrechnung der anteiligen Vorgabe) eine Auswahl von Löchern nach dem Schwierigkeitsgrad. Zuerst werden die neun Löcher mit den Vorgabenverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9 ausgewählt. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die sechs Löcher mit den Vorgabenverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, dann drei Löcher mit den Vorgabenverteilungsschlüsseln 1, 18, 3 und bei erneuter Gleichheit am Ende das Loch mit der Vorgabenverteilung 1.

Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.

Lochspiel - Bei Gleichstand des Lochspiels nach 18 Löchern erfolgt eine Fortsetzung des Spiels bis einer der beiden Spieler ein Loch gewonnen hat. Das Stechen beginnt auf dem Loch 1. Es werden die Vorgabenschläge wie auf den ersten 18 Löchern gegeben.

17. Preisklassen

Die Preisklassen werden in Abhängigkeit von der Zahl der Wettspielteilnehmer nach Meldeschluss festgelegt und vor Beginn des jeweiligen Wettspiels durch Aushang am Schwarzen Brett bekannt gegeben.

18. Sonderwertungen

Longest Drive

Es zählt der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf der kurz gemähten Rasenfläche (Fairway-Höhe oder kürzer) liegen.

Nearest to the Pin

Es zählt der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf dem Grün liegen.

19. Entfernungsmesser

Für alle Spiele auf dem Platz, darf ein Spieler 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.(siehe Anmerkung zu Regel 14-3 und Anhang I; Teil A Ziffer 7).

20. Elektronische Kommunikationsmittel

Das Mitführen von sende- und/ oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmittel 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.

21. Ball auf dem Grün unabsichtlich bewegt

Die Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 werden wie folgt abgeändert:

Liegt der Ball eines Spielers auf dem Grün, ist es straflos, wenn der Ball oder der Ballmarker unbeabsichtigt durch den Spieler, seinen Partner, seinen Gegner oder einen ihrer Caddies oder ihre Ausrüstung bewegt wird.

Der bewegte Ball oder Ballmarker muss, wie in den Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 vorgeschrieben, zurückgelegt werden.

Diese Platzregel gilt ausschließlich, wenn der Ball des Spielers oder sein Ballmarker auf dem Grün liegt und jede Bewegung unabsichtlich ist.

Anmerkung: Wird festgestellt, dass der Ball des Spielers auf dem Grün durch Wind, Wasser oder irgend eine andere natürlichen Ursache, wie zum Beispiel die Schwerkraft, bewegt wurde, muss der Ball vom neuen Ort gespielt werden. Ein Ballmarker wird zurückgelegt, wenn er unter diesen Umständen bewegt wurde.

22. Etikette

Die größtmögliche Spielfreude ist nicht zuletzt von der Einhaltung der Etikette durch alle Spieler bedingt. Es wird deshalb ausdrücklich auf den Abschnitt I des Golf-Regelbuches „Etikette, Verhalten auf dem Platz“ aufmerksam gemacht, in dem das gebührlige und rücksichtsvolle Miteinander auf dem Golfplatz und die Einhaltung der Golfregeln definiert ist.

Im Falle eines schwerwiegenden Verstoßes gegen die Etikette kann die Spielleitung einen Spieler nach Regel 33-7 disqualifizieren. Weitere Maßnahmen behält sich in solchen Fällen der Allgäuer Golf- und Landclub vor.

23. Spielleitung

Die Mitglieder der Spielleitung werden vor Beginn des Wettspiels auf der Startliste bekannt gegeben. Starter und Ranger handeln im Rahmen ihrer Aufgaben im Auftrag der Spielleitung.

24 Datenschutz

Der Teilnehmer erklärt sich mit seiner Anmeldung zum Wettbewerb mit einer Verwendung seiner personenbezogenen Daten (u. a. Name, Vorgabe, Name des Heimatclubs) zur Erstellung und Veröffentlichung von Melde-, Start- und Ergebnislisten wie in Ziffern 7.3.1.5 bis 7.3.1.7 der Aufnahme- und Mitgliedschaftsrichtlinien des Deutschen Golf Verbandes e. V. (AMR) beschrieben, einverstanden. Die AMR in ihrer jeweils gültigen Fassung können im Clubsekretariat oder im Internet unter <http://www.golf.de/publish/dgv-services/dgv/verbandsordnung> eingesehen werden.

25. Änderungsvorbehalt

Die Bestimmungen der Einzelausschreibung haben Vorrang gegenüber den Bestimmungen der Rahmendausschreibung.

Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zum 1. Start der jeweiligen Runde das Recht,

- die jeweiligen Platzregeln abzuändern,
- die festgelegten Startzeiten zu verändern,
- die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben ändern (Ausnahme: Vorgabenwirksamkeit, für diese ist der Vorgabenausschuss zuständig). Nach dem 1. Start sind Änderungen nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände zulässig.

26. Schlussbemerkung

Die Spielleitung sowie der Allgäuer Golf- und Landclub sind nicht verantwortlich für Nachteile, die ein Teilnehmer infolge Unkenntnis von Informationen erleidet. Jeder Teilnehmer anerkennt mit seiner Anmeldung diese Wettspielordnung. Ist ein Sachverhalt durch die Ausschreibung nicht geregelt, entscheidet die Spielleitung nach Billigkeit.