



# Allgemeine Wettspielbedingungen des Golf Club Hardenberg e.V.

## **1. Generelle Spielbedingungen**

Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golfverbandes e.V., den jeweiligen Ausschreibungen und den Platzregeln des GC Hardenberg e.V. sowie den Sonderplatzregeln. Das Wettspiel wird nach dem DGV-Vorgabensystem ausgerichtet. Bei einem eingedrungenen Ball darf nach Regel 25-2 auch dann Erleichterung in Anspruch genommen werden, wenn sich dieser Ball im Gelände befindet.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

Lochspiel: Lochverlust  
Zählspiel: 2 Strafschläge

## **2. 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](http://www.randa.org) einzusehen.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation.

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

Strafe für das Mitführen eines unzulässigen Drivers:

Lochspiel: Lochverlust für jedes Loch an dem der Verstoß begangen

Zählspiel: wurde, höchstens jedoch zwei Löcher  
Zwei Schläge für jedes Loch, an dem gegen diese Regel  
Verstoßen wurde, höchstens jedoch vier Schläge je Runde

### **3. Abspielzeit (Regel 6-3 Anmerkung)**

Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, so wird er für das Versäumen der Abspielzeit wie folgt bestraft:

Lochspiel: Lochverlust am ersten Loch  
Zählspiel: 2 Strafschläge am ersten Loch

Strafe für Verspätung von mehr als 5 Minuten: Disqualifikation

Die Abspielzeit ist die auf der Startliste angegebene Zeit oder die Zeit des Aufrufs für die Spielergruppe durch den Starter, je nachdem, was später liegt.

### **4. Stechen (Zählspiel)**

Die Form des Stechens wird in der Ausschreibung des Wettspiels festgelegt. Wenn keine Festlegung in der Ausschreibung festgelegt wurde, dann werden bei gleichen Ergebnis die letzten 9,6,3,1 Löcher (Auswahl schwerste /leichte Löcher nach DGV) gewertet. Bei weiterer Gleichheit wird nach Vorgabe gestochen, danach durch Losentscheid.

### **5. Course Rating-Ausgleich**

Wird innerhalb eines Wettspiels von verschiedenen Abschlägen gespielt, wird für die Brutto-Wertung ein CR-Ausgleich durchgeführt. Das Verfahren gilt sinngemäß auch für Vierer.

### **6. Vorgabenwirksamkeit**

Alle in Einzelwettspielen erzielten Ergebnisse sind vorgabenwirksam, sofern auch die sonstigen Bestimmungen des DGV-Vorgabensystems erfüllt sind. Ein CR-Ausgleich betrifft nur die Wettspielwertung nicht die Vorgabenwirksamkeit.

### **7. Das Üben/Nachputten (Regel 7-2 Anmerkung 2)**

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

Strafe für Verstoß: 2 Strafschläge

### **8. 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.

### **9. Elektronische Kommunikationsmittel**

Das Mitführen betriebsbereiter elektronischer Kommunikationsmittel oder deren Benutzung auf dem Platz wirkt störend und rücksichtslos. Stellt die Spielleitung eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebs durch die Benutzung eines solchen Geräts durch einen Spieler oder Caddie fest, so kann sie diese Störung als schwerwiegenden Verstoß gegen die Etikette bewerten und eine Disqualifikation aussprechen.

### **10. Elektronische Hilfsmittel**

Ein Spieler darf sich über die Entfernung informieren, indem er ein Gerät verwendet, das Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z.B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit usw.), so verstößt der Spieler gegen Regel 14-3,

### **11. Unangemessene Verzögerung/ Langsames Spiel (Regel 6-7)**

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 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 wird dies als Verstoß gegen Regel 6-7 angesehen.

Strafe für Verstoß:

Lochspiel:      1. Verstoß: Lochverlust  
                    2. Verstoß: Disqualifikation

Zählspiel:      1. Verstoß: 1 Strafschlag  
                    2. Verstoß: 2 Strafschläge  
                    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.

## **12. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Regel 6-8.b Anmerkung)**

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich 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 Lochs, 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, ist er zu disqualifizieren, sofern das Erlassen dieser Strafe nach Regel 33-7. nicht gerechtfertigt ist.

- Signal für unverzügliches Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr:  
Ein langer Signalton einer Sirene.
- Signal für „normale“ Spielunterbrechung nach Regel 6-8.b:  
Wiederholt drei aufeinanderfolgende Signaltöne einer Sirene.
- Signal für Wiederaufnahme des Spiels:  
Wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene.

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

## **13. Sponsorenturniere**

Bei Sponsorenturnieren kann der jeweilige Sponsor festlegen, dass für den Gewinn eines Preises eine Mindestanzahl an vorgabenwirksamen Wettspielen in einem festgesetzten Zeitraum von den jeweiligen Spielern gespielt wurde.

## **14. Fahren/Mitfahren in Golfwagen o.ä. Fahrzeugen (Decision 33-1/8)**

Ein Spieler und sein Caddie müssen zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen, wenn er um die Siegerplätze in einem Turnier spielt, außer ein kurzfristiges Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung ausdrücklich gestattet. Ausnahmen können vom Ausrichter des Turniers festgelegt werden.

Bei körperlicher Behinderung, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne Cart nicht erlaubt, ist die Benutzung gestattet. Es besteht Attestpflicht. Sonstigen Bewerbern werden Carts nur dann zur Verfügung gestellt, wenn alle daran interessierten Teilnehmer des Wettspiels von Carts Gebrauch machen könnten.

## **15. Caddies / elektrische Golfkarren (Regel 6-4)**

Nur Amateure dürfen als Caddie eingesetzt werden. Bei Jugendwettspielen sind nur jugendliche Caddies oder die Benutzung elektrischer Golfkarren erlaubt.

## **16. Gemeldete Spieler / Startgebühren**

Nach dem Meldeschluss für ein Turnier (in der Regel 48 Stunden vor Beginn des Turniers) ist jeder bis dahin gemeldete Spieler zur Zahlung der Startgebühr verpflichtet, unabhängig ob er an dem Wettspiel teilnimmt oder nicht.

## **17. 9-Loch vorgabenwirksame Wettspiele**

Gemäß Regel 33-2c wird Teilnehmern der AFTER WORK-Turniere das Üben auf dem Wettspielplatz am Turniertag erlaubt.

18-Löcher können von Spieler der Clubvorgabenklasse (37 -54 ) nur in EDS-Runden oder in besonders angekündigten Turnieren vorgabenwirksam gespielt werden.

Abgebrochene 18-Löcher-Wettspiele dürfen nicht nachträglich zu vorgabenwirksamen Neun-Löcher-Wettspielen erklärt werden.

## **18. EDS-Runden**

Extra Day Scores sind über 9 oder 18 Löcher vorgabenwirksam und können von Spielern der Handicap-Klassen 2-6 gespielt werden.  
Siehe auch Ausschreibung (EDS Runde).

## **19. Beendigung von Wettspielen (Regel 34-1)**

Zählwettspiele gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet. **Nimmt ein Spieler, ohne sich von der Spielleitung abzumelden, nicht an der offiziellen Siegerehrung teil, verfällt der Anspruch auf den errungenen Preis.**

Lochwettspiele gelten mit der Meldung des Ergebnisses durch beide Spieler an die Spielleitung als beendet.

## **20. Änderungsvorbehalt**

Die Spielleitung hat das Recht in begründeten Fällen bis zum 1. Start

- die jeweiligen Platzregeln abzuändern,
- die festgelegten Startzeiten zu ändern,
- die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben.

Nach dem 1. Start sind Änderungen nur bei Vorliegen außergewöhnlichen Umstände zulässig.

## **21. Doping:**

Es besteht Dopingverbot. Das Nähere regeln DGV-Satzung und DGV-Verbandsordnungen.

Strafe für Verstoß:                      Disqualifikation