



Rahmenausschreibung/Wettspielordnung für Wettspiele des Golfclub Siek/Ahrensburg

Nachfolgende grundsätzliche Regelungen sind verbindlich für Wettspiele des Golfclub Siek/Ahrensburg.

1. Spielbedingungen

Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln des Deutschen Golf Verbandes und der Wettspielordnung bzw. Rahmenausschreibung des DGV. Die Wettspiele werden nach dem DGV-Vorgabensystem ausgerichtet.

2. Spezifikation des Balles

Der Ball, den ein Spieler benutzt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des Royal and Ancient Golf Clubs of St. Andrews aufgeführt sein. X-Out-Bälle sind zugelassen, solange die Ausschreibung nichts anderes vorschreibt.

3. Nutzung eines zulässigen Drivers

Bei vorgabenwirksamen Wettspielen dürfen nur Driver mit zulässigem Schlägerkopf mitgeführt und benutzt werden. Es liegt allein in der Verantwortung des Spielers, dass seine Ausrüstung während seines Spiels den Regeln entspricht.

4. Abspiegelzeit

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, 5 Minuten vor seiner Abspiegelzeit im Abspiegelbereich seines Abschlags zu erscheinen. Trifft ein Spieler innerhalb von 5 Minuten nach seiner Abspiegelzeit am Start ein, so wird er am ersten zu spielenden Loch im Lochspiel mit Lochverlust, im Zählspiel mit 2 Strafschlägen bestraft. Über die Strafe einer Disqualifikation in besonders gelagerten Fällen entscheidet der Spielausschuss. Strafe bei einer Verspätung über 5 Minuten hinaus ist grundsätzlich Disqualifikation.

5. Spieltempo

Alle spielenden Parteien (Matches) sind gefordert, ihre Position im Spielablauf zu halten (Anschluss halten). Ist zur vorausspielenden Partie mehr als eine Bahn frei, ist das Spieltempo zu beschleunigen. Wird keine Besserung festgestellt, ist die Partie durch die Spielleitung zu ermahnen. Bei weiterer Verzögerung gilt folgende Richtlinie zum Spieltempo: Nach Erreichen des jeweiligen Balles werden dem ersten Spieler 50 und den Nachfolgenden jeweils 40 Sekunden zur Ausführung ihrer Schläge gewährt. Strafe bei fortgesetzter unangemessener Verzögerung gemäß Regel 6-7. Davon unbenommen, gelten die Bestimmungen der Etikette (Durchspielen lassen).

6. Üben (Regel 7)

Das Üben auf oder nahe bei den Übungsgrüns am Klubhaus ist an jedem Tag eines Zählspiels gestattet. Beim Spielen einer festgesetzten Runde sind diese Grüns „falsches Grün“ (Regel 25-3).

7. Nearest to the Pin und Longest Drive

- a. Nearest to the Pin: Es dürfen ausschließlich Bälle gewertet werden, die sich auf dem Grün befinden. Ist bei einem Turnier kein Ball auf dem Grün zur Ruhe gekommen, entfällt der Preis.
- b. Longest Drive: Es dürfen ausschließlich Bälle gewertet werden, die sich auf dem Fairway befinden. Ist bei einem Turnier kein Ball auf dem Fairway zur Ruhe gekommen, entfällt der Preis.

8. Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr

a. Aussetzung durch die Spielleitung

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr unterbrochen, 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 (Bälle bleiben liegen) und dürfen es nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Versäumt ein Spieler das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, wird er disqualifiziert, sofern nicht das Erlassen dieser Strafe nach Regel 33-7. gerechtfertigt ist. Das Signal für das Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr ist ein langanhaltender Ton einer Sirene. Die Wiederaufnahme des Spiels wird mit zwei kurzen Signaltönen, die wiederholt werden, angeordnet.

b. Unterbrechung durch die Spieler bei Blitzgefahr

Bei Blitzgefahr ist das Spiel, wenn möglich, zwischen zwei Löchern selbständig zu unterbrechen. Muss während des Spielens eines Loches bei akuter Gefahr

unverzüglich unterbrochen werden, bleiben die Bälle bis zur Wiederaufnahme des Spiels liegen. **Die Schutzhütten (zwischen Bahn A4 und A7 und zwischen Bahn Höhe**

Grün A5 und Abschlag A7) bieten keinen sicheren Blitzschutz. Ein sicherer Blitzschutz ist nur im Clubhaus gegeben und unverzüglich aufzusuchen!

Das Spiel ist sobald als möglich nach eigener Entscheidung oder auf Weisung der Spielleitung wieder aufzunehmen.

9. Nutzung von motorgetriebenen Golfcarts

Die Spielleitung kann die Nutzung von Golfcarts in Einzelfällen gestatten, wenn bei körperlicher Behinderung die Teilnahme am Wettspiel ohne Cart nicht möglich ist.

10. Nutzung von Entfernungsmessgeräten

Das Benutzen von Entfernungsmessgeräten während der festgesetzten Runden ist gestattet. Erlaubt sind nur Geräte, die keine weiteren Funktionen haben (z.B. Windmessung, Gefälle). Ein Verstoß führt nach Regel 14-3 der Golfregeln zur Disqualifikation.

11. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen (Stechen)

Bei Gleichstand von Ergebnissen gilt bei Wettspielen des Golfclub Siek/Ahrensburg folgende grundsätzliche Regelung.

a. Stechen im Zählspiel

Bei Bruttogleichheit ist das höhere HCP vorne, bei Nettogleichheit ist das niedrigere HCP vorne.

b. Stechen im Lochspiel

Wird jeweils über die Ausschreibung geregelt.

12. Abgeben der Scorekarte

Die Scorekarte eines Spielers gilt als abgegeben, wenn sie bei der Spielleitung im Sekretariat eingereicht worden ist.

13. Beendigung des Wettspiels

Ein Wettspiel ist beendet, wenn die Spielleitung das Ergebnis in der Siegerehrung offiziell bekannt gegeben hat.

14. Nichtantritt bei Wettspielen

Spielleitung und Klub sind nicht verantwortlich für Nachteile, die ein Teilnehmer durch Unkenntnis von öffentlich zugänglichen Informationen erleidet. Jeder Teilnehmer anerkennt mit seiner Anmeldung die Wettspielordnung, die für jedes Wettspiel bindend ist. Bei Rücktritt vom Wettspiel nach Erstellen der Startliste bzw. bei Nichtantritt zum Wettspiel ist das volle Nenngeld fällig. Gleichzeitig stimmt der Teilnehmer der Berichterstattung über das Wettspiel, auch auf elektronische Art, zu.

15. Inkrafttreten

Diese Rahmenausschreibung/Wettspielordnung tritt am 1. März 2013 in Kraft.

Spielausschuss Golfclub Siek/Ahrensburg