



WETTSPIELBEDINGUNGEN DES GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V.

Für alle Wettspiele, die vom GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. ausgeschrieben und veranstaltet werden, gelten die folgenden

- generellen Spielbedingungen (A.)
- Ausschreibungskriterien / Teilnahmebedingungen (B.)
- sonstige Spielbedingungen (C.) und die
- jeweilige Ausschreibung für das betreffende Wettspiel.

Die Wettspiele sind zusätzlich nach den Vorgaben- und Spielbestimmungen des Deutschen Golf Verbandes e.V. (DGV), EGA Handicap System (DGV Vorgabesystem, Spiel- und Wettspielhandbuch) auszurichten. Einsichtnahme in alle DGV Verbandsordnungen ist im Sekretariat bzw. bei der Spielleitung möglich.

A. Generelle Spielbedingungen

1. Regeln / Platzregeln

a) Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln des DGV (lizenzierte Übersetzung R&A Rules Limited, einschließlich Amateurstatut) und den in den „Entscheidungen zu den Golfregeln“ enthaltenen Auslegungen (Decisions on the Rules of Golf) in der jeweils gültigen Fassung, den WETTSPIELBEDINGUNGEN des Golfclub Düsseldorf Grafenberg e.V. und den PLATZREGELN des Golfclub Düsseldorf Grafenberg e.V. sowie aktuellen SONDERPLATZREGELN lt. Aushang und den Bestimmungen in den Anhängen II und III über Schläger und Ball und ihre Interpretationen.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN EINE PLATZREGEL:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge**

b) Bei Wettspielen, die durch den Golfverband Nordrhein-Westfalen e.V. oder den Deutschen Golf Verband e.V. ausgeschrieben und durchgeführt werden, kann diese Wettspielordnung durch eine Verbands-Wettspielordnung und Platzregeln (Hardcard) ersetzt werden.

2. Driverköpfe

Driverköpfe (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 Driver-Köpfe aufgeführt ist.

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

**STRAFE FÜR VERSTOSS:
siehe Regel 4.1 und 4.2**



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

- Lochspiel: Nach Beendigung des Lochs, bei 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, bei dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde.
- Zählspiel und Lochspiel: Bei einem Verstoß zwischen zwei Löchern wirkt sich die Strafe für das nächste Loch aus.

* Jeder unter Verstoß gegen Regel 4-1 oder 4-2 mitgeführte Schläger muss, nach dem festgestellt wurde, dass ein Verstoß vorlag, unverzüglich 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 Schlages mit einem Schläger unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung:

Disqualifikation

3. Abspieldzeit (Regel 5.3a)

a) Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspieldzeit am Ort des Starts ein, so wird er, sofern das Erlassen der Disqualifikation nach Regel 5.3a/I nicht gerechtfertigt ist, für das Versäumen der Abspieldzeit wie folgt bestraft:

Lochspiel: – Lochverlust am ersten Loch

Zählspiel: – Zwei Schläge am ersten Loch

Strafe für Verspätung von mehr als 5 Minuten: – Disqualifikation

b) Die Abspieldzeit ist die auf der Startliste angegebene Zeit oder die Zeit des Aufrufs für die Spielgruppe durch den Starter, je nachdem, was später liegt.

4. Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Regel 5.6)

Hat eine Spielgruppe 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 Spieltempo nicht festgestellt, wird der Spielgruppe mitgeteilt, dass ab sofort für jeden einzelnen 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 50 Sekunden, und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so wird dies als Verstoß der Regel 6-7 angesehen.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 5.6:

Lochspiel: Erster Verstoß: – Lochverlust

Zweiter Verstoß: – Disqualifikation

Zählspiel: erster Verstoß: – Ein Schlag



Zweiter Verstoß: – Zwei Schläge
Bei anschließendem 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. Spielunterbrechung und Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Anmerkung zu Regel 5.7)

Der Spieler darf das Spiel unterbrechen, wenn er Blitzgefahr als gegeben ansieht (Regel 5.7a). Dieses eigenverantwortliche Handeln gilt insbesondere dann, wenn die Spielleitung das Spiel nicht ausgesetzt hat. 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 5.7b(l)/I nicht gerechtfertigt ist.

Signal für unverzügliches Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr:
ein langer Signalton

Signal für sonstige Spielunterbrechung nach Regel 5.7b(2):
wiederholt drei aufeinanderfolgende Signaltöne

Signal für Wiederaufnahme des Spiels:
wiederholt zwei kurze Signaltöne

Anmerkung: Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr immer der Eigenverantwortung des Spielers (Regel 5.7a). Bei einem herannahenden Gewitter sollten Golfer ihr Spiel frühzeitig unterbrechen und eine schützende Gewitterhütte oder die Drivingrange aufsuchen. Auch unter Turnierbedingungen ist es jedem Spieler erlaubt, das Spiel jederzeit straflos zu unterbrechen, wenn er durch ein Gewitter die Gefahr eines Blitzschlages als gegeben ansieht, selbst dann, wenn die Spielleitung eine Spielunterbrechung nicht angeordnet hat (Regel 5.7a). Es liegt weiterhin in der Verantwortlichkeit eines jeden Spielers, die Verhaltensregeln bei Blitzgefahr und Gewitter zu kennen und danach zu handeln. Mit der Meldung zum Turnier bestätigt der Spieler, die Verhaltensmaßnahmen bei Blitzgefahr zu kennen.

6. Üben vor oder zwischen Runden (Regel 5.2)

An jedem Tag eines Lochwettspiels darf ein Spieler vor einer Runde auf dem Wettspielplatz üben. Vor einer Runde oder einem Stechen an jedem Tag eines Zählwettspiels darf ein Bewerber nicht auf dem Wettspielplatz üben oder die Oberfläche irgendeines Grüns des Platzes durch Rollen eines Balls oder Aufrauen oder Kratzen an der Oberfläche prüfen. Während zwei oder mehr Zählwettspielrunden an aufeinander folgenden Tagen gespielt, so ist zwischen jenen Runden einem Bewerber das Üben oder das Prüfen der Oberfläche irgendeines Grüns durch Rollen eines Balls oder Aufrauen oder Kratzen der Oberfläche auf keinem Platz gestattet, der im weiteren Verlauf des Wettspiels noch gespielt werden muss.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 5.2:
Disqualifikation



7. Üben während der Runde / Nachputten (Regel 5.5a)

Ein Spieler darf beim Spielen eines Lochs keinen Übungsschlag machen.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 5.5a:
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge**

8. Caddie (Regel 10.3)

Nur Amateure dürfen als Caddie eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation des betroffenen Spielers

9. 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.

10. Fahren/Mitfahren im Golfwagen o.ä. Fahrzeugen

Ein Spieler und sein Caddie müssen zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen und dürfen keinen Golf- oder Caddiewagen benutzen. Strafe für Verstoß durch Spieler:

**Lochspiel: Lochverlust für jedes Loch, bei dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch 2 Löcher
Zählspiel: Zwei Schläge an jedem Loch, an dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch Vier 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 Fahrzeugs einstellen, andernfalls wird er sowohl im Loch- als auch im Zählspiel disqualifiziert.

11. Entfernungsmesser (Regel 4.3)

Für alle Spiele auf dem Platz darf ein Spieler 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 (z.B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.), so verstößt er gegen Regel 14-3, wofür die Strafe Disqualifikation ist, ungeachtet ob die zusätzliche Funktion tatsächlich benutzt wurde.

STRAFE FÜR VERSTOSS: Disqualifikation

12. Beendigung von Wettspielen

Zählspiele gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet. Lochspiele gelten mit der Meldung des Ergebnisses durch beide Spieler an die Spielleitung als beendet oder – falls nicht geschehen – mit offizieller Bekanntgabe oder Aushang der betr. Spielpaarung für die nächste Runde. Bei einer Zählspielqualifikation mit nachfolgenden Lochspielen gilt die Zählspielqualifikation als beendet, wenn der erste Spieler in seinem ersten Lochspiel abgeschlagen hat.



13. Vorbehaltsrechte für GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. / Spielleitung

Die jeweilige Spielleitung des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. hat in begründeten Fällen bis zum ersten Start der jeweiligen Runde das Recht,

- die SONDERPLATZREGEN zu ändern,
- die festgelegten Startzeiten zu verändern,
- die Ausschreibungsbedingungen abzuändern,
- oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben.

Nach dem ersten Start sind Änderungen nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände zulässig.

B. Ausschreibungskriterien / Teilnahmebedingungen

1. Wettspielteilnehmer

Es unterliegt der Eigenverantwortlichkeit jedes Wettspielteilnehmers, die unter „A. 1. Regeln / Platzregeln“ bezeichneten Regularien zu kennen. Es obliegt der Verantwortlichkeit jedes einzelnen Spielers die korrekt ausgefüllte und unterschriebene Zählkarte (Scorekarte) entsprechend Regel 3.3 im Sekretariat oder der für das Wettspiel gesondert ausgewiesenen „Scoring-Area“ abzugeben. Erst wenn der Spieler das Sekretariat oder die „Scoring-Area“ verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben.

2. Spielleitung

Für die ordnungsgemäße Durchführung von Wettspielen ist die Spielleitung verantwortlich. Der Wettspielleitung obliegt die ordnungsgemäße Ausschreibung der Wettspiele des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. gemäß Abschnitt 4. des DGV Spiel- und Wettspielhandbuchs aktueller Fassung. Die Spielleitung besteht aus mindestens 3 Personen. Die Spielleitung ist nicht befugt, eine Golfregel außer Kraft zu setzen (Regel 20).

3. Ausschreibung

a) Die für die Spielsaison geplanten Wettspiele werden im Turnierkalender und auf der Homepage des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. veröffentlicht. Für Einzelheiten der Austragung ist eine Ausschreibung erforderlich und verbindlich, die mindestens 7 Tage vor Beginn des Wettspiels am Infoboard des Clubhauses anzuschlagen ist. Aus ihr hat folgendes hervorzugehen:

- Bezeichnung und Spielform des Wettspiels
- Spielbedingungen unter Zugrundelegung dieser WETTSPIELBEDINGUNGEN
- Art der Vorgabe und Hinweis auf Vorgabenwirksamkeit
- Teilnahmevoraussetzungen und höchste Stammvorgabe der Teilnehmer
- Meldeverfahren (Anmerkung: für Wettspiele im Rahmen von Sponsorturnieren, Kunden- oder Einladungsturnieren können gesonderte Meldeverfahren gelten)
- Bekanntgabe der für das Wettspiel zu nutzenden Abschläge
- Höchst-/Mindestzahl der Teilnehmer
- Ort, Termin, Frist des Wettspiels
- verbindlicher Meldeschluss



- Nenngeld/Startgeld
- Preiskategorie (ggfls. Sonderpreise)
- Modus für Stechen bei gleichen Ergebnissen
- Spielleitung

b) Falls in der aktuellen Ausschreibung nichts anderes vermerkt ist, ist der Meldeschluss immer am Vortag vor Turnierbeginn um 18:00 Uhr. Meldungen nach Meldeschluss können grundsätzlich nicht mehr berücksichtigt werden.

c) Bewerber, die sich nach Ablauf der jeweiligen Meldefrist lt. Ausschreibung vom Turnier abmelden, müssen dennoch das erforderliche Nenngeld/Startgeld entrichten.

d) Wird die Spielleitung in der Ausschreibung nicht benannt, so ist diese durch einen gesonderten Aushang oder auf der aktuellen Startliste vor dem 1. Start des Wettspiels namentlich zu benennen.

4. Stechen

Bei Lochspielen findet unmittelbar im Anschluss an das Wettspiel ein Stechen nach „Sudden death“ statt (im Lochspiel mit Vorgabe bzw. $\frac{3}{4}$ -Vorgabe mit Neubeginn der Verteilung des Vorgabeunterschiedes auf die Löcher). Ein „Sudden death“ beginnt immer in der normalen Spielfolge von Abschlag 1, es sei denn, es lägen anderen Regelungen durch die Ausschreibung zum Lochwettspiel vor. Bei Zählspielen wird bei gleichen Ergebnissen nach dem Schwierigkeitsgrad entsprechend der Vorgabenverteilung (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) von neun gespielten Löchern gestochen. 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. Die Ausschreibung kann bei bestimmten Wettspielen im Zählspiel ein „Sudden death“ Zählspielstechen regeln.

5. Startliste

Nach Meldeschluss wird von der Spielleitung eine Startliste erstellt, aus der ersichtlich ist:

- Name und Spielvorgabe aller Bewerber sowie Zusammensetzung in Spielergruppen
- zugewiesene Abschlüge
- Abspielzeiten (Tag und Uhrzeit) für alle Bewerber
- Mitglieder der Spielleitung

Dem Bewerber ist bekannt, dass Vor- und Nachname, Heimatclub sowie Startzeiten der einzelnen Teilnehmer an den Wettspieltagen zur Erststellung der Startlisten verwendet werden und durch Aushang u.a. im Clubhaus für jedermann veröffentlicht werden. Auf die Datenschutzerklärung dieser WETTSPIELBEDINGUNGEN (siehe C.5. Datenschutzerklärung) wird insoweit Bezug genommen.

6. Vorgabenwirksamkeit

Alle in Einzelwettspielen erzielten Ergebnisse sind „vorgabenwirksam“, sofern auch die sonstigen Bestimmungen der gültigen DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen (vgl. u.a. 6./2 Anhang DGV-Vorgabesystem und Abschnitt 5.2.5 DGV Spiel- und Wettspielhandbuch) erfüllt sind und die Ausschreibung für das Wettspiel diese nicht als „nicht vorgabewirksam“ bestimmt.

7. Vorgabegrenze

Bei Wettspielen, in denen die Teilnahmeberechtigung durch eine Vorgabengrenze geregelt ist, gilt: Maßgebend für die Teilnahmeberechtigung ist die am Tage des Meldeschlusses gültige DGV-Stammvorgabe. Bereits gemeldete Spieler haben daher die Pflicht, Veränderungen der DGV-



Stammvorgabe dem Clubsekretariat bis zum Meldeschluss anzuzeigen (schriftlich bzw. per Fax 0211-9649537), sofern zum Zeitpunkt des Meldeschlusses die zur Teilnahme berechtigende Vorgabengrenze überschritten wurde. Eine Meldefrist für sonstige Herauf- oder Herabsetzungen der DGV-Stammvorgabe unterhalb der Vorgabengrenze besteht nicht.

8. Reduzierung des Teilnehmerfeldes

Gehen mehr Meldungen als in der jeweiligen Ausschreibung festgelegten Höchstzahl an Teilnehmern ein, so werden die Bewerber mit den höchsten Vorgaben herausgenommen. Spieler, die von einer Reduzierung des Teilnehmerfeldes betroffen sein könnten, sollten daher Verbesserungen der DGV Stammvorgabe bis zum Zeitpunkt des Meldeschlusses dem Clubsekretariat des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. mitteilen. Wird diese Verbesserungsmitteilung bis zum Meldeschluss versäumt, gilt hinsichtlich der Festlegung der Reihenfolge des Teilnehmerfeldes die bis zum Meldeschluss zuletzt genannte DGV-Stammvorgabe. Bei gleicher DGV-Stammvorgabe entscheidet das Los.

9. Abmeldung vom Wettspiel

Spieler, die nicht am Wettspiel teilnehmen können, haben sich so früh wie möglich (mündlich bzw. telefonisch unter 0211-9649511 oder 0211-964950, schriftlich bzw. per Fax 0211-9649537) abzumelden. Bei Absagen nach Meldeschluss muss die Meldegebühr dennoch bezahlt werden. Falls Spieler ohne Abmeldung dem Wettspiel oder einzelnen Runden fernbleiben, kann dies als unsportliches Verhalten angesehen werden (vgl. Ziffer B.11. dieser Wettspielbedingungen)

10. Meldungen / Meldeschluss

Es werden nur schriftliche Meldungen auf den entsprechenden Meldeformularen / Meldelisten des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. oder via Intranet innerhalb der Meldefrist lt. Ausschreibung für das Wettspiel angenommen.

11. Verstoß gegen die Etikette / Unsportliches Verhalten

Im Falle eines schwerwiegenden Verstoßes gegen die Etikette kann die Spielleitung nach Regel 1.2 den Spieler disqualifizieren. Verhält sich ein/e Spieler/in unsportlich oder grob unsportlich, so kann der Spielausschuss des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. gegen den/die Spieler/in folgende Sanktionen verhängen:

- a) Verwarnung
- b) befristete oder dauernde Wettspielsperre.

Grob unsportliches Verhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird oder der Sportbetrieb oder Spieler/innen nicht hinnehmbare Nachteile oder Beeinträchtigungen erleiden. Bei vorsätzlichen Regelverstößen, vorsätzlichem Verstoß gegen die Etikette sowie der Manipulation eines Wettspielergebnisses, ist eine Sanktion gemäß b) zu verhängen.



C. Sonstige Spielbedingungen

1. Platzbewertung

Alle Runden des Wettspiels müssen mit dem vom DGV festgesetzten Slope und Course-Ratingwert gespielt werden.

2. Abändern von Platzregeln

Die ständigen PLATZREGELN des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. dürfen für das Wettspiel nur bei Vorliegen außergewöhnlicher Umstände durch SONDERPLATZREGELN abgeändert oder ergänzt werden.

3. Nearest to the Pin

Es zählt der erste Schlag der/des Spielerin/Spielers auf dem Loch, an dem „Nearest to the Pin“ ausgelobt ist. Der Ball muss auf dem Grün liegen. Die Entfernung zum Lochrand darf gemessen werden, wenn alle Spieler der Gruppe das Loch beendet haben. Ein „Hole in One“ ist „Nearest to the Pin“.

4. Longest Drive

Es zählt der erste Schlag der/des Spielerin/Spielers auf dem Loch, an dem „Longest Drive“ ausgelobt ist. Der Ball muss auf der kurz gemähten Rasenfläche (Fairway-Höhe oder kürzer) liegen.

5. Datenschutzerklärung

Bei allen Wettspielteilnehmern muss der Inhalt der WETTSPIELBEDINGUNGEN des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. zwingend als bekannt vorausgesetzt werden. Demzufolge wird folgende Klausel aus datenschutzrechtlichen Gründen zugrunde gelegt: „Mir ist bekannt, dass mein Name, meine Vorgabe und meine Startzeit auf der Startliste durch Aushang u.a. im Clubhaus und passwortgeschützt im Internet veröffentlicht werden. Mit der Meldung zum Wettspiel willige ich auch in die Veröffentlichung meines Namens, meiner Vorgabe und meines Wettspielergebnisses in einer Ergebnisliste einschließlich der Veröffentlichung meiner Spielergebnisse für jedes Loch der Runde (Scorekarte), im Internet ein. Gegen Bildberichte, die auf der Internetseite des GOLFCLUB DÜSSELDORF GRAFENBERG e.V. veröffentlicht werden, habe ich keine Einwände.“