



Generelle Wettspielbedingungen des GC Buxtehude

Für alle Wettspiele, die vom GCB ausgeschrieben und veranstaltet werden, gelten zusätzlich die nachfolgenden „ Generelle Wettspielbedingungen “ (Stand : 5/2010 nw)

1. Meldeschluss/Nachmeldung

Startberechtigt für ein Wettspiel sind alle Teilnehmer, die sich gem. Ausschreibung bis zum Meldeschluss in die entsprechenden Listen eingetragen haben. Nachmeldungen werden nur unter Vorbehalt entgegen genommen. Unter Berücksichtigung der Anzahl der rechtzeitig eingegangenen Meldungen werden bei Bedarf zum Auffüllen von Flights nachgemeldete Spieler mit in die Startliste aufgenommen.

2. Teilnahmeberechtigungen

Teilnahmeberechtigt sind Amateure, die Mitglied eines dem DGV angeschlossenen Vereins sind. Vorgabengrenzen werden in den Ausschreibungen angegeben. Externe Spieler/innen müssen am Tag des Wettspiels die Vorgabe durch Vorlage eines aktuellen Vorgabenstammblasses nachweisen können. Wird die Vorgabe eines rechtzeitig gemeldeten Spielers zwischen Meldeschluss und Spieltermin über die zulässige Höchstvorgabe hinaus heraufgesetzt, so muss sich der Teilnehmer mit der zulässigen Höchstvorgabe begnügen.

3. Änderungsvorbehalte der Wettspielleitung

Die Wettspielleitung hat in begründeten Fällen vor dem 1. Start der jeweiligen Runde das Recht,

- die Platzregeln abzuändern oder Sonderplatzregeln zuzulassen
- die festgelegten Startzeiten zu verändern
- die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben

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

4. Scorekarten / Zählkarten

Die Scorekarten werden im Pro-Shop oder im Sekretariat ausgegeben. Die Scorekarten sind sogleich nach Spielbeendigung im Club-Sekretariat abzugeben (Sitz der Spielleitung), es sei denn, die Ausschreibung besagt etwas anderes. Die Scorekarte gilt als abgegeben, wenn der Spieler/die Spielerin den Sekretariatsraum verlassen hat.

5. Zahlung des Nenngeldes

Nach dem Aushängen der Startliste (Termin laut Wettspielausschreibung) ist das Nenngeld für das Wettspiel auch dann zu entrichten, wenn danach vom Spieler die Teilnahme am Wettspiel abgesagt wird.

6. Nichtantreten zum Wettspiel

Wer sich zu einem Wettspiel anmeldet und dann – ohne vorherige Absage - nicht antritt, wird für die nächsten 2 Wettspiele gesperrt, wofür man sich gemeldet hat.

7. Abspielzeit (Anmerkung zu Regel 6-3a)

Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von 5 Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, so wird er – sofern die Aufhebung der Strafe der Disqualifikation nach Regel 33-7 nicht gerechtfertigt ist - für das Versäumen der Abspielzeit wie folgt bestraft:

- Lochspiel = Lochverlust am ersten zu spielenden Loch
- Zählspiel = 2 Strafschläge am ersten zu spielenden Loch

Strafe für Verspätung nach 5 Minuten ist Disqualifikation

8. 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 Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen.

Strafe für Verstoß 2 Schläge am nächsten Loch

Strafe für Verstoß am letzten Loch 2 Schläge an diesem Loch

9. “ Longest Drive ” und “ Nearest to the Pin ”

Für Longest Drive wird nur der 1. Ball vom Abschlag bewertet, der auf dem kurzgemähten Fairway liegt. Lagen im Rough, Semi-Rough, Wasserhindernis oder Bunker gelten nicht.

Für Nearest to the Pin wird nur der 1. Ball vom Abschlag gewertet, der auf dem Grün liegt. Ein Ball befindet sich auf dem Grün, wenn er mit irgendeinem Teil das Grün berührt (Regel 16)

10. Aussetzen des Wettspiel bei Gefahr (Ergänzung Regel 6-8 a + b)

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt (z.B. Blitzgefahr, Orkan, usw.), so müssen die Spieler das Spiel unverzüglich unterbrechen und dürfen es nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung die Wiederaufnahme angeordnet hat.

Signal für die Aussetzung des Spiels 1 langer Signalton
Signal für die Wiederaufnahme des Spiels 2 lange Signaltöne

Versäumt ein Spieler das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er disqualifiziert, sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 33-7 rechtfertigen.

Unterbricht der Spieler das Spiel ohne ausdrückliche Genehmigung der Spielleitung, so muss er dies der Spielleitung sobald wie durchführbar melden. Hält er sich daran und erachtet die Spielleitung den Grund als hinlänglich, so verfällt er keiner Strafe, andernfalls ist er disqualifiziert.

11. Stechverfahren bei Netto-/Brutto-Punktegleichheit

Bei Gleichstand in einem Wettspiel gewinnt bei den **Netto**-Ergebnissen die niedrigere Spielvorgabe, bei den **Brutto**-Ergebnissen die höhere Spielvorgabe. Clubmeister werden bei Punktegleichheit im Zählspiel-Stechen (Sudden death) ermittelt. Die zu spielenden Löcher werden von der Spielleitung festgelegt.

12. Beendigung von Wettspielen (Regel 34-1)

Zählspiele gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet.

Lochspiele gelten mit der Meldung des Ergebnisses an die Spielleitung als beendet. oder – falls nicht geschehen – mit offizieller Bekanntgabe oder Aushang der betreffenden Spielpaarung für die nächste Runde.

13. Anwesenheitspflicht bei Siegerehrungen

Sieger und Platzierte, die bei der Siegerehrung nicht anwesend sind, werden von der Preisverteilung ausgeschlossen. Die Preise werden an nachrangige Spieler vergeben.

Bei Wettspielen des GCB gilt der Doppelpreisausschuss (gilt nicht für Sonderwertungen).

14. Elektronische Kommunikationsmittel

Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln ist zulässig. Die Benutzung auf dem Platz wirkt allerdings störend und sollte deshalb unterbleiben. 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.

15. Entfernungsmesser

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, die sein Spiel beeinflussen können (z.B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.) so verstößt dies gegen **Regel 14-3**, wofür die Strafe „Disqualifikation“ ist, ungeachtet ob diese Funktion tatsächlich benutzt wurde. Die Benutzung eines Entfernungsmessgeräts darf nicht das Spieltempo verlangsamen, die Richtlinien zur Spielgeschwindigkeit sind einzuhalten (siehe folgenden Punkt 16).

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

Hat eine Spielgruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielgruppe verloren so wird die Spielgruppe ermahnt. wird danach eine Verbesserung des Spieltempos 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 ist. Überschreiten der erste Spieler die Zeit von 60 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 45 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 Schlag, 2. Verstoß = 2 Schläge, 3. Verstoß = Disqualifikation. Strafschläge werden am 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.

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

Spieler oder Caddies dürfen während der festgesetzten Runde keinerlei Beförderungsmittel nutzen, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung ausdrücklich genehmigt.

Bei körperlicher Behinderung, die das Absolvieren des Wettspiels ohne Card nicht erlaubt, ist die Benutzung gestattet. Eine Attestpflicht ist auf Verlangen der Spielleitung nachzuweisen.

Verstoß im Zählspiel : 2 Schläge pro Loch (Max. 4 Schläge pro Runde),

Verstoß im Lochspiel: Lochverlust (max. 2 Löcher pro Runde)

Die Nutzung des nicht erlaubten Beförderungsmittels muss unmittelbar nach dem Erkennen des Verstoßens eingestellt werden. Andernfalls wird der Spieler disqualifiziert.