



Rahmenausschreibung für Wettspiele

des Golf- und Landclubs Gut Rieden e.V. und der Gut Rieden Sport und Freizeit GmbH

1. Spielbedingungen

- Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes und den Platzregeln der Golfanlage Gut Rieden. Einsichtnahme in die Verbandsordnung ist im Sekretariat möglich.
- Die Spiel- und Hausordnung der Gut Rieden Sport und Freizeit GmbH ist zwingend einzuhalten.
- Gespielt wird nach der für das jeweilige Spiel gültigen und veröffentlichten Ausschreibung, einschließlich Sonderplatzregeln.

Jeder Spieler ist verpflichtet sich über die jeweilige Ausschreibung und die gültigen Platzregeln zu informieren. Das gesamte jeweilige Turnier unterliegt diesen Regeln. Kurzfristige Änderungen bleiben der Spielleitung und dem Management vorbehalten.

2. Wettspiel-Ausschreibungen, Spielleitung, Startzeiten

Die jeweiligen Ausschreibungen der Wettspiele werden im Internet und jeweils ca. 14 Tage vor dem Wettspieltermin an dem Info-Aushang im Clubhaus bekannt gemacht. Die jeweilige Spielleitung wird spätestens am Wettspieltag per Aushang bekannt gegeben.

Startzeiten werden per SMS mitgeteilt, im Internet unter www.golf.de angezeigt oder sind telefonisch im Sekretariat zu erfragen. Die Fligeteinteilung erfolgt, sofern die Einzelausschreibung nichts anderes vorgibt hoch/mittel/tief. Wunschflights können wegen der

Gleichbehandlung aller Teilnehmer nicht gebildet werden. Wünsche für eine frühe oder späte Startzeit können, soweit dies die Ausschreibung zulässt und sofern organisatorisch möglich, berücksichtigt werden.

Eine kurzfristige platz- oder witterungsbedingte Absage von Turnieren wird durch die Spielleitung oder das Management entschieden.

3. Nenngeld

Das Nenngeld ist am Turniertag im Sekretariat zu entrichten. Absagen für gemeldete Turniere werden bis zum Meldeschluss angenommen. Bei Stornierung nach Meldeschluss ist der Teilnehmer zur Zahlung des vollen Nenngeldes verpflichtet.

4. Meldung

Meldung ist ab 2 Wochen vor Meldeschluss telefonisch, unter www.golf.de oder durch Ausfüllen eines Anmeldeformulars Vorort möglich.

5. Warteliste

Nach Erreichen der maximalen Teilnehmerzahl wird eine Warteliste im Sekretariat geführt. Durch die Eintragung in die Warteliste verpflichtet sich der Teilnehmer verbindlich bei Freiwerden eines Startplatzes am Turnier teilzunehmen.

6. Abspielzeit

Der Spieler hat sich 10 Minuten vor seiner Startzeit im Bereich des Starts aufzuhalten. Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, ist die Strafe für das Versäumnis, rechtzeitig abzuspielden, Lochverlust des ersten Lochs im Lochspiel oder Grundstrafe am ersten Loch im Zählspiel. Andernfalls ist die Strafe für Verstoß gegen diese Regel 5.3 Disqualifikation.

Stellt die Spielleitung fest, dass außergewöhnliche Umstände einen Spieler abgehalten haben, rechtzeitig abzuspielden, so ist dies straflos.

7. Mindestteilnehmerzahl

Melden sich zu einem Wettspiel weniger als 20 Teilnehmer, kann das Turnier durch die Spielleitung abgesagt werden.

8. Bälle und Driverköpfe

Der Ball, den ein Spieler spielt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des R&A aufgelistet sein („List of Conforming Golf Balls“). Die aktuelle Liste ist im Internet unter www.randa.org einzusehen. Strafe für Verstoß siehe Regel 5-1.

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 Driverköpfe aufgeführt ist (www.randa.org). Strafe für Verstoß siehe Regel 4.2.

9. Preise und Preisverteilungen

Die Anzahl der Wettspielpreise ergibt sich aus der jeweiligen Ausschreibung. Die Spielklassen können von der Spielleitung entsprechend der Teilnehmerzahl, abweichend von der Ausschreibung, geändert werden, da die Klassen paritätisch aufgeteilt werden sollten.

10. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen (Stechen)

Sofern nicht in der Einzelausschreibung anders geregelt, erfolgt bei Ergebnisgleichheit ein Computerstechen gemäß DGV SWSH 4.1.11.1 auf einer Auswahl von Löchern nach 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 6, 3 schwersten/leichtesten Löcher bzw. zum Schluss das schwerste Loch.

11. Sonderwertungen

Wird eine Sonderwertung in einem Wettspiel ausgespielt, so ist die entsprechende Bahn durch Hinweisschilder gekennzeichnet.

Für die Sonderwertungen „Longest Drive“ und „Nearest to the Pin“ gelten grundsätzlich folgende Regelungen:

Longest Drive: Um den Longest Drive zu gewinnen, muss der erste Abschlag des Spielers auf dem von der Spielleitung vorgegebenen Loch am weitesten sein und auf dem Fairway zur Ruhe kommen.

Nearest to the Pin: Gewinner ist der Spieler, der es schafft, auf einem oder mehreren von der Spielleitung festgelegten Par-3 Löchern, seinen ersten Schlag am nächsten zum Loch zu platzieren. Der Ball muss auf dem Grün zur Ruhe kommen. Gemessen wird die Entfernung zum Lochrand.

12. Elektrowagen

Spieler und ihre Caddies müssen zu jeder Zeit während der festgesetzten Wettspielrunde zu Fuß gehen. Bei körperlicher Behinderung oder Einschränkung kann die Spielleitung einem Spieler die Benutzung eines Elektrowagens gestatten. Es muss ein ärztliches Attest vorliegen.

13. Elektronische Kommunikationsmittel

Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung auf dem Platz wirkt störend und rücksichtslos. Stellt die Spielleitung durch die Benutzung eines solchen Gerätes durch einen Spieler oder Caddie Störungen fest, so kann die Spielleitung diese Störung als schwerwiegenden Verstoß gegen die Etikette bewerten und eine Disqualifikation aussprechen.

14. Mitführen von Hunden

Das Mitführen von Hunden ist bei Turnieren grundsätzlich untersagt. Bei nicht vorgabenwirksamen Turnieren kann die Turnierleitung Ausnahmen zulassen.

15. Aussetzen des Spiels wegen Gefahr

Die Golfregel 5.7 erlaubt jedem einzelnen Spieler bei Blitzgefahr sein Spiel zu unterbrechen. Unabhängig davon kann die Spielleitung ein Wettspiel offiziell unterbrechen, um jeden Spieler vor Gefahr zu schützen.

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 5.7b 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.

Signaltöne für Spielunterbrechung nach Regel 5.7:

Unverzügliches Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr:

Ein langer Signalton

Unterbrechung des Spiels:

Wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne

Wiederaufnahme des Spiels:

Zwei wiederholte Signaltöne

Ist ein Abbruch eines Wettspiels notwendig, so darf die bereits begonnene Runde nicht verkürzt werden (z.B. von 18 auf 9 Löcher).

16. Starter / Course-Marshal

Anweisungen des Starters sowie des Course-Marshals sind unbedingt Folge zu leisten. Der Starter/Course-Marshal ist berechtigt, bei Zuwiderhandlung gegen die Verhaltensvorschriften nach Regel 1.2 oder Spielgeschwindigkeit, die Spieler zu ermahnen bzw. dies der Spielleitung zu melden. Bei Verstößen gegen die Verhaltensvorschriften hat die Clubleitung das Recht einen Strafschlag, Grundstrafe oder Disqualifikation, je nach Schwere der Strafe, zu verhängen.

17. Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel (Regel 5.6)

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren oder hat sie Richtzeiten, die für zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, überschritten, so wird die Spielergruppe ermahnt. Wird danach keine Besserung des Spieltempos festgestellt, bleibt der Spielleitung vorbehalten, Strafen für Verstoß gegen Regel 5.6a zu verhängen.

18. Abgabe der Zählkarte

Die Zählkarten sind spätestens 15 Minuten nach Beendigung der Runde im Sekretariat einzureichen. Die Ergebnisse auf der Zählkarte sind deutlich lesbar zu schreiben. Die Annahme von unleserlichen Karten kann durch das Sekretariat verweigert werden. Verbesserungen auf der Zählkarte müssen mit einem Kurzzeichen des jeweiligen Zählers versehen sein.

19. Datenschutz

Dem Turnierteilnehmer ist bekannt, dass sein Name, sein Handicap und seine Startzeit auf der Startliste per Aushang und passwortgeschützt im Internet veröffentlicht ist. Mit der Meldung zum Wettspiel willigt der Turnierteilnehmer auch in die Veröffentlichung seines Namens, seines Handicaps und seiner Wettspielergebnisse in einer Ergebnisliste per Aushang und im Internet ein.

Mit der Teilnahme am Turnier erklären die Spieler sich bereit, dass Ihre persönlichen Daten dem Turniersponsor und seinen Partnern für Werbezwecke zur Verfügung stehen. Die Daten werden jedoch nicht an Dritte weitergegeben.

Während des Turniers und insbesondere während der Siegerehrung werden Fotos geschossen, die durch Gut Rieden oder Medienpartner veröffentlicht werden können. Mit der Turnierteilnahme erklären sich die Teilnehmer mit dieser Veröffentlichung auch zu Werbezwecken einverstanden.

20. Beendigung des Wettspiels

Das Wettspiel gilt als beendet, wenn die Spielleitung das Ergebnis offiziell bekannt gegeben hat.

21. Vorbehaltsrecht der Spielleitung

Bis zum 1. Start hat die Spielleitung in begründeten Fällen das Recht, die Ausschreibung zu ändern. Nach dem 1. Start sind Änderungen der Ausschreibung nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände zulässig.