

Wettspielbedingungen Zimmerner Golfclub 1995 e.V.

1. Regeln / Platzregeln

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des DGV, der DGV-Hardcard und den Platzregeln des Zimmerner Golfclub. Das Wettspiel wird auf Grundlage des EGA-Vorgabensystems ausgerichtet.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel: Lochspiel: Lochverlust Zählspiel: 2 Schläge

2. Der Ball (Regel 5-1. Anmerkung)

Es muss mit einem Ball gespielt werden, der in der vom R & A herausgegebenen gültigen "Conforming Golf Balls"-Liste enthalten ist.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

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, sofern das Erlassen der Disqualifikationsstrafe nach Regel 33-7. nicht gerechtfertigt ist, für das Versäumen der Abspielzeit wie folgt bestraft:

Lochspiel: Lochverlust am ersten Loch

Zählspiel: 2 Schläge 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 Partie/Spielgruppe durch den Starter, je nach dem, was später liegt.

4. unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Regel 6-7.)

Hat eine Partie nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Partie verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, so wird die Partie ermahnt. Wird danach eine Verbesserung des Spieltempos nicht festgestellt, wird der Partie 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. Überschreiten 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 Schlag

2. Verstoß: 2 Schläge

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.

Ready Golf

- Im Zählspiel sollte "Ready Golf" gespielt werden, jedoch auf sichere und verantwortungsbewusste Art und Weise
- Spielen Sie, wenn Sie bereit sind - Sie müssen nicht warten, bis der am weitesten entfernte Spieler gespielt hat
- Sie können von einem Referee zu "Ready Golf" aufgefordert werden, wenn Ihre Gruppe in Rückstand gerät
- Sofern es möglich ist, machen Sie andere Spieler in der Gruppe darauf aufmerksam, dass Sie zuerst spielen

Spielen Sie z. B. "Ready Golf"

- wenn der weiter entfernte Spieler über einen schwierigen Schlag nachdenkt
- wenn ein Spieler mit längeren Schlägen wartet, bis das Grün frei wird
- wenn auf dem Abschlag der Spieler mit der Ehre noch nicht bereit ist
- bevor Sie nach einem verlorenen Ball suchen, spielen Sie Ihren Ball zuerst

5. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Anmerkung zu Regel 6-8. b.)

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 wiederaufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Befinden sie sich beim Spielen eines Lochs, so müssen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen. Versäumt ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, ist er zu disqualifizieren, sofern das Erlassen dieser Strafe nach Regel 33-7. nicht gerechtfertigt ist und darf es nicht wiederaufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat.

Signal für unverzügliches Unterbrechen 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.

6. 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

7. Caddie / elektrische Golfkarren (Regel 6-4. und Decision 33-1/11)

Nur Amateure dürfen als Caddie eingesetzt werden.

Bei Jugendwettspielen sind Caddies nicht erlaubt.

(Ausnahmen: Bei Jugend-Mannschaftsspielen dürfen Mannschaftsmitglieder als Caddies eingesetzt werden. Wenn Jugendwettspiele der AK 18 gleichzeitig mit der AK offen ausgetragen werden, darf mit Caddie gespielt werden).

Strafe für Verstoß: Disqualifikation des betroffenen Spielers

8. Entfernungsmesser (Regel 14-3)

Ein Spieler darf Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen.

Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z. B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.), so verstößt der Spieler gegen Regel 14-3. Strafe für Verstoß siehe Regel 14-3.

9. Metall- bzw. Alternativspikes / Fußbekleidung (Decision 33-1/14)

Keine Metallspikes auf der gesamten Anlage.

10. Fahren / Mitfahren in Golfwagen (Decision 33-1/8)

Ein Spieler muss zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen, außer das Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung/Platzrichtern ausdrücklich gestattet (Nachweis durch Schwerbehindertenausweis).

Strafe für Verstoß:

Lochspiel: Lochverlust für jedes Loch, bei dem ein Verstoß begangen wurde, höchstens jedoch 2 Löcher.
Zählspiel: 2 Schläge an jedem Loch, an dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch 4 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. Meldegebühren

Die Meldegebühren für das Wettspiel sind grundsätzlich vor Antritt der Runde im Wettspielbüro zu entrichten. Ein Nicht-Antreten oder eine Abmeldung vom Turnier nach Meldeschluss entbindet nicht von der Zahlung der Meldegebühr.

12. Doping

Die Anwendung unzulässiger Substanzen und Methoden gemäß den Rahmenrichtlinien zur Bekämpfung des Dopings des DSB vom 27.11.1999 (Rahmenrichtlinien) ist vor dem Wettspiel und während des Wettspiels verboten. Die Rahmenrichtlinien einschl. der Anlage 1 (Liste der verbotenen Wirkstoffgruppen und Methoden) sind Bestandteil dieser Wettspielbedingungen. Mit der Teilnahme am Wettspiel erkennt jeder Teilnehmer die Rahmenrichtlinien und die Sanktionen gemäß § 18 Abs. 5 DGV-Satzung für sich als verbindlich an. Einsichtnahme in die Rahmenrichtlinien und die DGV-Satzung ist in jedem Vereinssekretariat (Loseblattsammlung "Verbandsordnungen") oder bei der Spielleitung möglich. Ein Dopingnachweis kann nur durch Dopingkontrollen gemäß § 8 ff. der Rahmenrichtlinien geführt werden.

Datenschutz:

Der Teilnehmer erklärt sich mit seiner Anmeldung zum Wettspiel mit einer Verwendung seiner personenbezogenen Daten (u.a. Name, Vorname, Name des Heimatclubs, Mobilnummer, E-Mail-Adresse) zur Erstellung, Übermittlung und Veröffentlichung von Melde-Start- und Ergebnislisten wie in Ziffern 7.3.1.5 bis 7.3.1.7 der Aufnahme- und Mitgliedschaftsrichtlinien des Deutschen Golf Verbandes e.V. (AMR) beschrieben, einverstanden. Die AMR in Ihrer jeweils gültigen Fassung können im Clubsekretariat oder im Internet unter www.golf.de/dgv/verbandsordnung.cfm eingesehen werden.

Groß-Zimmern, den 28.02.2018

Der Spielausschuss