

Wettspielordnung



1. Allgemeines

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) des Deutschen Golfverbandes e.V. Wettspiele werden auf der Grundlage des DGV-Vorgabensystems ausgerichtet. Eine Einsichtnahme in diese Verbandsordnungen ist im Sekretariat möglich. Außerdem gelten die Platzregeln des Golfclubs Lipperland e.V.

2. Spielleitung

Die Spielleitung besteht aus drei Mitgliedern, die vor dem ersten Start namentlich bekannt gegeben werden. Die Spielleitung entscheidet mit Mehrheit. Der Ausrichter eines Wettspiels muss nicht mit der Spielleitung identisch sein.

3.

4. Zusammensetzung von Spielergruppen

Der Spelausschuss behält sich vor, bei Wettspielen je nach Meldeergebnis die Klasseneinteilung und die Zusammensetzung der Spielergruppen zu ändern.

5. Teilnahmeberechtigung

Die Teilnahmeberechtigung an den einzelnen Wettspielen ergibt sich aus der jeweiligen **Ausschreibung**.

6. Meldung zu Wettspielen

6.1 Der Meldeschluss ergibt sich jeweils aus der Ausschreibung des entsprechenden Wettspiels.

Nachmeldungen können – soweit möglich – von der Spielleitung berücksichtigt werden.

6.2 Die **Meldegebühr** ist vor dem Start zu entrichten. Bei Abmeldungen nach Nennungsschluss ist die Meldegebühr grundsätzlich gleichwohl zu zahlen.

6.3 Eine Verhinderung ist der Spielleitung unverzüglich anzuzeigen.

7. Zu spät kommen am ersten Abschlag

Grundsätzlich soll bei Wettspielen jeder Spieler **fünf Minuten vor der von der Spielleitung angesetzten Abspielzeit** am ersten Abschlag anwesend sein. Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, so wird er am ersten zu spielenden Loch im Lochspiel mit Lochverlust, im Zählspiel mit zwei Strafschlägen bestraft, falls keine Umstände vorlagen, die nach Regel 33-7. das Erlassen der Disqualifikation rechtfertigen.

8. Aussetzung des Spiel wegen Gefahr

Bei **Blitzgefahr** darf der Spieler das **Spiel unterbrechen**. In diesem Fall muss der Spieler die Unterbrechung sobald wie durchführbar der Spielleitung melden (Regel 6-8.a).

Hat die Spielleitung das **Spiel wegen Gefahr (Gewitter, Orkan) ausgesetzt**, so dürfen Spieler eines Lochspiels oder einer Spielergruppe, die sich zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das **Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat**.

Finden sie sich beim Spielen eines Lochs, so dürfen sie darin fortfahren, sofern dies unverzüglich geschieht. Sie müssen dann aber das Spiel entweder vor oder unmittelbar nach Abschluss des Lochs unterbrechen und dürfen es anschließend nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat (Regel 6-8b).

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

Signal für:

Aussetzung des Spiels wegen Gefahr:

Ein **langanhaltender** Ton einer Sirene.

Wiederaufnahme des Spiels:

Wiederholt **zwei kurze Signaltöne**.

9. Wettspiel über mehrere Runden

Bei Mehrundenwettspielen wird zur Ermittlung des Wettspielergebnisses für alle Runden die Vorgabe herangezogen, mit der der Spieler zur ersten Runde angetreten ist. (DGV-VS 21.7).

10. Stechen

Bei Wettspielen über 18 Löcher wird die Auswahl der zum Stechen herangezogenen Löcher nach dem Schwierigkeitsgrad entsprechend der Vorgabenverteilung (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) vorgenommen. Bei weiterer Gleichheit zählen die 6 Löcher mit dem Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, danach 1, 18, 3 und schließlich das schwerste Loch. Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.

11. Preise

Angaben über Anzahl und Bestimmung der Preise und der Bewerbergruppen ergeben sich aus der jeweiligen **Ausschreibung**.

In **Wettspielen** kann ein Spieler **nur einen Preis** gewinnen (vgl. SWSH 5.1.9.), ausgenommen hiervon sind Sonderpreise. Hierbei geht grundsätzlich **Brutto vor Netto**, vorbehaltlich der jeweiligen Ausschreibung.

Im Brutto (Zählspiel, Brutto-Stbf.-Wertung) findet bei Spielen von Abschlägen mit unterschiedlichem CR-Wert (Damen/Herren) innerhalb einer Wettspielwertung ein „**CR-Ausgleich**“ statt.

Spieler mit **Clubvorgabe** treten grundsätzlich mit **Stammvorgabe 36** an; dies gilt nicht in Teamspielen. Für die Vorgabenwirksamkeit gilt die Clubvorgabe. Wenn für die Clubvorgaben eine gesonderte Spielklasse besteht, erfolgt die Preisvergabe in dieser Klasse aufgrund der mit Clubvorgabe erzielten Ergebnisse.

Die gemeinsame DGV-Stamm- und/oder Club-Vorgabe darf bei Turnieranmeldung zu Vierern und Vierballspielen **max. 72** betragen.

12. Beendigung von Wettspielen

Wettspiele gelten erst mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse – Aushang oder Siegerehrung – als beendet.

13. 12. Datenschutz

Name, Vorgabe und Startzeit werden auf der Startliste passwortgeschützt im Internet veröffentlicht. Mit der Meldung zum Wettspiel willigt jeder Spieler auch in die Veröffentlichung seines Namens, seiner Vorgabe und seines Wettspielergebnisses in einer Ergebnisliste im Internet ein.

14. Ergänzende Regelungen

Weitere Einzelheiten ergeben sich aus der jeweiligen Wettspielausschreibung in Verbindung mit dem Spiel- und Wettspielhandbuch des DGV (SWSH).

Lage, den 14. April 2005

15. Der Spielausschuss