

Für alle Wettspiele, die vom Deutschen Golf Verband e.V. (DGV) ausgeschrieben und veranstaltet werden, gelten die aktuellen DGV-Wettspielbedingungen.

A. Generelle Spielbedingungen

(Wettspielbedingungen i. S. der Golfregeln)

1. Regeln / Platzregeln / Wettspielausschreibung

a) Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V. und den jeweils veröffentlichten Platzregeln. Das Wettspiel wird nach dem DGV-Vorgabensystem ausgerichtet. Einsichtnahme in die DGV-Verbandsordnungen ist im Sekretariat möglich.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

Lochspiel: Lochverlust

Zählspiel: 2 Schläge

b) Für Mannschaftsspiele gilt zusätzlich:

Es gilt das aktuelle DGV-Ligastatut.

Bei einem Verstoß gegen die Wettspielausschreibung (z. B. den Termin der Abgabe der Mannschaftsaufstellung) erfolgt als Strafe:

Zählspiel: Disqualifikation der Mannschaft für die gesamte Meisterschaft

Lochspiel: Disqualifikation der Mannschaft für diesen Wettspieltag

Vor Beendigung des Wettspiels entscheidet die Spielleitung. Für Disqualifikation nach Beendigung des Wettspiels vergleiche B.9.. Die Folgen der Disqualifikation werden durch Ziffer 10 des DGV-Ligastatuts geregelt.

2. Bälle und Driverköpfe

a) Bälle (Regel 5-1 Anmerkung)

Es muss mit einem Ball gespielt werden, der in der vom R&A herausgegebenen gültigen Liste der zugelassenen Bälle ("Conforming Golf Balls") enthalten ist. Die aktuelle Liste ist im Internet unter www.randa.org/rules/equipment/home einzusehen.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

b) 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 (www.randa.org/rules/equipment/home). Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspielbedingung befreit. Strafe für Verstoß:

Strafe* für das Mitführen von einem Schläger oder Schlägern unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung ohne damit einen Schlag zu machen:

Lochspiel: Nach Beendigung des Lochs, an 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 diese Wettspielbedingung mitgeführte Schläger muss, nachdem 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 Schlags mit einem Schläger unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung: Disqualifikation.

3. Abspielzeit (Regel 6-3 Anmerkung)

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 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 Spielergruppe durch den Starter, je nachdem, was später liegt.

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

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

5. Anhang I Teil C Ziffer 5. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Regel 6-8b Anmerkung)

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 33-7 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.

- Signal für unverzügliches Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr:
Ein langer Signalton einer Sirene.
- Signal für sonstige Spielunterbrechung nach Regel 6-8b:
Wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne einer Sirene.
- Signal für Wiederaufnahme des Spiels:
Wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene.

(Anmerkung: Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers - Regel 6-8a (II)).

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. Caddies (Regel 6-4)

a) Einzel:

Nur Amateure dürfen als Caddie eingesetzt werden.

Bei Jugendwettspielen sind Caddies nicht erlaubt.

b) Mannschaft:

Der Mannschaftskapitän darf, unabhängig ob er Amateur oder Professional ist, als Caddie eingesetzt werden. Alle anderen Caddies müssen Amateure sein!

Bei Jugend-Mannschaftswettspielen dürfen nur Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän als Caddies eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation des betroffenen Spielers

8. Elektronische Kommunikationsmittel

a) 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.

b) Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung auf dem Platz ist dem Mannschaftskapitän untersagt, solange sich Spieler seiner Mannschaft noch auf der festgesetzten Runde befinden.

Stellt die Spielleitung im Falle einer Nichtbeachtung dieser Regelung eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebs fest, so kann sie den Verursacher sofort des Platzes verweisen.

Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänsfunktion übernehmen.

9. Belehrungen durch den Kapitän in Mannschaftswettspielen

Bei Mannschaftswettspielen darf zusätzlich zu Regel 8-1 auch durch den benannten Mannschaftskapitän (DGV-Ligastatut Ziffer 7.2) Belehrung erteilt werden. Ein selbst spielender Kapitän darf während seines eigenen Spiels nur seinem Partner Belehrung erteilen (Regel 8 Anmerkung).

Strafe für Verstoß:

Lochspiel: Lochverlust

Zählspiel: 2 Schläge

10. 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/ den Platzrichtern ausdrücklich genehmigt. Gleiches gilt in Mannschaftswettspielen während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschaftskapitän.

Strafe für Verstoß durch Spieler:

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 Fahrzeuges einstellen, andernfalls wird er sowohl im Loch- als auch im Zählspiel disqualifiziert.

Strafe bei Verstoß durch einen Mannschaftskapitän:

Disqualifikation als Mannschaftskapitän für den Rest des Wettspieltages. Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänfunktion übernehmen.

11. Metall- bzw. Alternativspikes / Golfschuhe (Decision 33-1/14)

Es gilt die am Wettspieltag gültige Regelung des Austragungsortes.

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. Bei einer Zählspielqualifikation mit nachfolgenden Lochspielen gilt die Zählspielqualifikation als beendet, wenn der Spieler (bei Mannschaften der 1. Spieler) in seinem ersten Lochspiel abgeschlagen hat.

13. Änderungsvorbehalte der DGV-Spielleitungen

DGV-Spielleitungen haben in begründeten Fällen bis zum 1. Start der jeweiligen Runde das Recht,

- die jeweiligen Platzregeln abzuändern,
- 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.

14. Doping

Es besteht Dopingverbot. Das Nähere, insbesondere den Dopingbegriff und mögliche Sanktionen im Falle eines Verstoßes, regeln die Satzung und die Anti Doping Ordnung des DGV.

B. Sonstige Ausschreibungskriterien/Teilnahmebedingungen

1. Vorgabenwirksamkeit

Alle in Einzelwettspielen erzielten Ergebnisse sind vorgabenwirksam, sofern auch die sonstigen Bestimmungen des DGV-Vorgabensystems erfüllt sind. Dies gilt auch für Einzelwettspiele im Rahmen von Mannschaftswettbewerben.

2. Vorgabengrenze

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. Für die einzelnen Turniere werden alle DGV-Stammvorgaben am Tag des Meldeschluss über das DGV-Intranet aktualisiert.

3. Reduzierung des Teilnehmerfeldes

Gehen mehr Meldungen als die in der jeweiligen Ausschreibung festgelegte Höchstzahl an Teilnehmern ein, so werden die Bewerber mit den höchsten DGV-Stammvorgaben herausgenommen. Bei gleicher DGV-Stammvorgabe entscheidet das Los.

4. Wildcards

Der DGV kann zu jedem Einzelwettspiel bis zu drei Wildcards vergeben.

5. Veröffentlichung von Start- und Ergebnislisten

Wir weisen darauf hin, dass Vor- und Nachname, Heimatclub sowie die Startzeiten der einzelnen Teilnehmer an den Wettspieltagen zur Erstellung der Startlisten verwendet werden und im Internet unter www.golf.de/dgv für jedermann veröffentlicht werden.

6. Abmeldung vom Wettspiel

Spieler oder Mannschaften, die nicht am Wettspiel teilnehmen können, haben sich so früh wie möglich bei der DGV-Geschäftsstelle schriftlich abzumelden. Am Vortag des Wettspiels sind Abmeldungen dem Sekretariat des Austragungsortes mitzuteilen.

Bei Absagen nach Meldeschluss besteht die Verpflichtung zur Zahlung der Meldegebühr.

Falls Spieler oder Mannschaften ohne Abmeldung dem Wettspiel oder einzelnen Runden fernbleiben, kann eine Sperre vom DGV-Ausschuss Wettspiele wegen unsportlichem Verhalten ausgesprochen werden (für Mannschaften vgl. hierzu auch Ziffer 17 und Ziffer 12 des DGV-Ligastatuts).

Der DGV-Ausschuss Wettspiele entscheidet endgültig.

7. Meldegebühren

Der DGV ist berechtigt, die Teilnahme am Wettspiel zu verweigern, sofern die Meldegebühr für dieses oder ein zurückliegendes Wettspiel nicht vollständig entrichtet ist.

8. Registrierung am Austragungsort

Die Spieler haben ihre Teilnahme (außer bei Mannschaftswettspielen) am Vortag des Wettspiels spätestens bis 16:00 Uhr im Sekretariat des Austragungsortes (ggf. telefonisch, per Fax oder per Mail) zu bestätigen. Andernfalls entfällt die Startberechtigung.

Der Nachweis der rechtzeitigen Registrierung obliegt dem Spieler.

9. Verstoß gegen Wettspielausschreibung in Mannschaftsspielen

Bei einem Verstoß gegen die Wettspielausschreibung (z. B. den Termin zur Abgabe der Mannschaftsaufstellung für 1. bzw. 3. Spieltag / Aufstiegsspiel) erfolgt als Strafe:

Disqualifikation der Mannschaft für die gesamte Meisterschaft

Nach Beendigung des Wettspiels kann der DGV-Ausschuss Wettspiele rückwirkend die vorgenannten Strafen verhängen. (Für Strafen vor Beendigung des Wettspiels: vergleiche A. 1) Die Folgen der Disqualifikation werden durch Ziffer 10 des Ligastatuts geregelt.

10. Unsportliches Verhalten / Verstoß gegen die Etikette

Verhält sich ein Spieler oder eine Mannschaft unsportlich oder grob unsportlich, so kann der DGV-Ausschuss Wettspiele gegen den Spieler oder die Mannschaft folgende Sanktionen verhängen:

- a) Verwarnung
- b) Auflagen
- c) Befristete oder dauernde Wettspielsperre für DGV-Wettspiele

Der DGV-Ausschuss Wettspiele entscheidet endgültig.

Grob unsportliches Verhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird (z. B. vorsätzliche Regelverstöße, unentschuldigtes Nichtantreten bei einem Wettspiel, vorsätzlicher Verstoß gegen die Etikette sowie Manipulation eines Wettspielergebnisses) oder der Sportbetrieb bzw. andere Clubs, Mannschaften oder Spieler nicht hinnehmbare Nachteile oder Beeinträchtigungen erleiden.

Ist ein Spieler oder eine Mannschaft aufgrund unsportlichen Verhaltens durch einen LGV gesperrt worden, so kann der LGV beim DGV beantragen, diesen Spieler oder diese Mannschaft auch für DGV-Wettspiele zu sperren. Bis zur Bestätigung dieser Sperre durch den DGV-Ausschuss Wettspiele ist der Spieler oder diese Mannschaft für DGV-Wettspiele nicht gesperrt.

(Für Mannschaftsspiele vgl. Ziffer 15.5 und Ziffer 17 des DGV-Ligastatuts)

Anmerkung:

Im Falle eines schwerwiegenden Verstoßes gegen die Etikette kann die Spielleitung den Spieler ungeachtet der vorgenannten Regelung nach Regel 33-7 disqualifizieren.

- Änderungen vorbehalten -