

Wettspielbedingungen des Golfverbandes Rheinland-Pfalz/Saarland e.V. 2017

Für alle Wettspiele, die vom Golfverband Rheinland-Pfalz/Saarland e.V. (LGV RLP/S) ausgeschrieben und veranstaltet werden, gelten die Wettspielbedingungen des LGV RLP/S 2017.

A. Generelle Spielbedingungen

1. Regeln/Platzregeln/Wettspielausschreibung

1.1. Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V. und den jeweils für den Wettspieltag gültigen Platzregeln. Das Wettspiel wird nach dem EGA-Vorgabensystem ausgerichtet. Einsichtnahme in die DGV-Verbandordnungen ist im Sekretariat möglich.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

- + Lochspiel: Lochverlust
- + Zählspiel: 2 Schläge

1.2. Für Mannschaftsspiele gilt zusätzlich:

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

Diese Strafe der Disqualifikation kann auch rückwirkend durch den Sportwart des LGV RLP/S verhängt werden. Die Folgen der Disqualifikation werden durch Ziffer 10 des DGV-Ligastatus geregelt.

Bei einem Verstoß gegen die Mannschaftsaufstellung nach DGV-Stammvorgabe (sofern dies die Ausschreibung verlangt) erfolgt als Strafe im Lochspiel:

- + Verlust aller Partien, die durch die falsche Reihenfolge betroffen sind.

2. Spezifikation von Schlägern und dem Ball

a) Driverköpfe (siehe DGV Golfregeln Anhang I, Teil B, 1a))

+ 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 wird (www.randa.org). Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von diesen Wettspielbedingungen befreit.

b) Bälle (siehe DGV Golfregeln Anhang I, Teil B, 1b)

Der Ball, den ein Spieler spielt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des R&A aufgeführt sein.

Strafe für Verstoß gegen diese Wettspielbedingungen: Disqualifikation.

3. 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 Schläges, so wird dies als Verstoß gegen Regel 6-7 angesehen.

Strafe für Verstoß:

- + Lochspiel: 1. Verstoß: Lochverlust
- 2. Verstoß: Lochverlust
- 3. 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.

4. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr

(siehe DGV Golfregeln Anhang I, Teil B, 4 sowie 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 unverzügliche Unterbrechung des Spiels wegen Gefahr: ein langer Signalton einer Sirene.

+ Signal für sonstige Spielunterbrechung des Spiels: 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 – vgl. Regel 6-8.a.(II).)

5. Üben/Nachputten (vgl. Regel 7-2 Anmerkung 2)

+ Ein Spieler darf im Zählspiel keinen Übungsschlag (z.B. Putten oder Chippen) 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 einer Runde: 2 Schläge an diesem Loch

6. Caddies (vgl. 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

7. Geräte zur Entfernungsmessung

+ Ein Spieler darf Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgerätes erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Rund ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z.B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit, usw.) , so verstößt der Spieler gegen Regel 14-3 der DGV Wettspielbedingungen.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

8. 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

9. Fahren/Mitfahren in Golfwagen o. ä. Fahrzeugen (siehe DGV Golfregeln, Anhang I, Teil B, Punkt 8)

+ Sofern die gültige Ausschreibung nichts anderes bezüglich der Spieler besagt, dürfen Spieler und Caddies während der festgesetzten Runde keinerlei Beförderungsmittel nutzen, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung/den Platzrichtern ausdrücklich gestattet. Gleiches gilt in Mannschaftswettspielen während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschaftskapitän.

Spielern mit einer Gehbehinderung, die von der zuständigen Behörde durch Ausstellung eines Schwerbehindertenausweises mit einem, sich auf die Gehbehinderung beziehenden Merkzeichen im Sinne des §3 Abs. 1 Schwerbehindertenausweisverordnung anerkannt ist, ist ausnahmsweise die Nutzung eines Beförderungsmittels gestattet, sofern dieses nicht auch als Hilfsmittel bei der Ausführung des Schlages benötigt wird. Die Gehbehinderung ist mit der Meldung vor dem jeweilig ersten Wettspieltag durch Vorlage des Schwerbehindertenausweises nachzuweisen. Das Beförderungsmittel ist vom Spieler zu stellen. Im Einzelfall kann die Nutzung des Beförderungsmittels von der Spielleitung aus sachlichen Gründen (z.B. Verweis auf die Witterungsbedingungen) eingeschränkt oder untersagt werden.

Strafe für Verstoß durch Spieler:

Lochspiel: Nach Beendigung des Lochs an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch 2 Löcher pro Runde.

Zählspiel: 2 Schläge für jedes Loch, an dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch 4 Schläge pro Runde.

(Zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen der Verstoß vorkam)

Lochspiel oder Zählspiel: Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von 2 Löchern festgestellt, so gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe mussentsprechend angewandt werden.

Der Spieler muss sofort nach Feststellen des Verstoßes die Benutzung des Fahrzeuges einstellen, andernfalls ist er , sowohl im Loch- als auch im Zählspiel, disqualifiziert.

+ Strafe für Verstoß durch einen Mannschaftskapitän: Disqualifikation in seinem Amt als Mannschaftskapitän für den Rest des Wettspieltages. Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänfunktion übernehmen.

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

Es gilt die am Wettspieltag gültige Regelung des Austragungsortes.

11. Beendigung von Wettspielen (vgl. 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.

Mannschaftsspiele: Das Wettspiel ist mit der Veröffentlichung der Ergebnisliste im Internet unter www.lgv-rps.de nach vorheriger Prüfung und Genehmigung durch den LGV-Sportwart abgeschlossen.

12. Änderungsvorbehalte der LGV RLP/S-Spielleitungen

Spielleitungen des LGV RLP/S haben in begründeten Fällen in Abstimmung mit dem LGV-Sportwart das Recht, bis zum 1. Start der jeweiligen Runde,

- + die jeweiligen Platzregeln abzuändern,
- + die festgelegten Startzeiten zu verändern,
- + die Ausschreibungsbedingungen abzuändern
- + oder zusätzliche Bedingungen herausgeben.

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

13. Doping

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

ERGÄNZUNG

Die Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 werden wie folgt abgeändert:

Der bewegte Ball oder Ballmarker muss, wie in den Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 vorgeschrieben, zurückgelegt werden. Diese Platzregel gilt ausschließlich, wenn der Ball des Spielers oder sein Ballmarker auf dem Grün liegt und jede Bewegung unabsichtlich ist.

Anmerkung: Wird festgestellt, dass der Ball des Spielers auf dem Grün durch Wind, Wasser oder irgend eine andere natürliche Ursache, wie zum Beispiel die Schwerkraft, bewegt wurde, muss der Ball vom neuen Ort gespielt werden. Ein Ballmarker wird zurück gelegt, wenn er unter diesen Umständen bewegt wurde.

B. Sonstige Ausschreibungskriterien/Teilnahmebedingungen

1. Vorgabenwirksamkeit

Alle in Einzelwettspielen erzielten Ergebnisse sind vorgabenwirksam, sofern auch die sonstigen Bestimmungen des EGA-Vorgabensystems erfüllt sind. Dies gilt auch für Einzelwettspiele im Rahmen von Mannschaftswettbewerben, außer, es ist vor dem Wettspiel durch den LGV-Vorgabenausschuss eine andere Entscheidung getroffen worden.

2. Vorgabengrenze

- + Bei Wettspielen, in denen die Teilnahmeberechtigung durch eine Vorgabenbegrenzung geregelt ist, gilt:
- + Maßgebend für die Teilnahmeberechtigung ist die am Tage des Meldeschlusses gültige EGA-Vorgabe. Bereits gemeldete Spieler haben daher die Pflicht, Veränderungen der EGA-Vorgabe der LGV-Geschäftsstelle schriftlich oder per Fax an 0261-95 22 90 73 zum Meldeschluss anzuzeigen, sofern zum Zeitpunkt des Meldeschlusses die zur Teilnahme berechtigende Vorgabengrenze überschritten wurde.
- + Eine Meldefrist für sonstige Herauf- oder Herabsetzungen der EGA-Vorgabe unterhalb der Vorgabengrenze besteht nicht.

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 EGA-Vorgaben herausgenommen. Spieler, die von einer Reduzierung des Teilnehmerfeldes betroffen sein könnten, sollten

daher Verbesserungen der EGA-Vorgabe bis zum Zeitpunkt des Meldeschlusses der LGV-RLP/S-Geschäftsstelle mitteilen. Wird diese Verbesserungsmitteilung bis zum Meldeschluss versäumt, gilt hinsichtlich der Festlegung der Reihenfolge des Teilnehmerfeldes die der LGV-RLP/S-Geschäftsstelle bis zum Meldeschluss zuletzt genannte EGA-Vorgabe. Bei gleicher EGA-Vorgabe entscheidet das Los.

4. Veröffentlichung von Start- und Ergebnislisten

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

5. Meldegebühren

+ Der LGV Rheinland-Pfalz/Saarland e.V. ist berechtigt, die Teilnahme am Wettbewerb zu verweigern, sofern die Meldegebühr für dieses oder ein zurückliegendes Wettbewerb nicht vollständig entrichtet ist.

6. Abmeldung vom Wettbewerb

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

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

+ Falls Spieler oder Mannschaften ohne Abmeldung dem Wettbewerb fernbleiben oder sich erst am Wettspieltag abmelden, kann eine Sperre vom LGV-Sportwart wegen unsportlichen Verhaltens ausgesprochen werden. (Für Mannschaften siehe hierzu auch Ziffer 12 und Ziffer 17 des gültigen DGV-Ligastatuts).

7. Verstoß gegen Wettspielausschreibungen in Mannschaftsspielen

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

Nach Beendigung des Wettspiels kann der LGV-Sportwart 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.

8. Unsportliches Verhalten/Verstoß gegen die Etikette

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

+ Verhält sich ein Spieler oder eine Mannschaft unsportlich oder grob unsportlich, so kann der Sportwart des LGV Rheinland-Pfalz/Saarland gegen den Spieler oder die Mannschaft folgende Sanktionen verhängen:

a) Verwarnung

b) Auflagen

c) Befristete oder dauernde Wettspielsperre für LGV-RLP/S-Wettspiele

+ Der Sportwart des LGV Rheinland-Pfalz/Saarland 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 Wettbewerb, vorsätzlicher Verstoß gegen die Etikette sowie Manipulation eines Wettspielergebnisses) oder der Sportbetrieb bzw. andere Mitglieder, Mannschaften oder Spieler nicht hinnehmbare Nachteile oder Beeinträchtigungen erleiden.

+ Ist ein Spieler oder eine Mannschaft aufgrund unsportlichen Verhaltens durch den LGV RLP/S gesperrt worden, so kann der LGV RLP/S beim DGV und/oder bei der Region4 beantragen, diesen Spieler oder diese Mannschaft auch für DGV-Wettspiele und / oder Spiele der Region4 zu sperren. Bis zur Bestätigung dieser Sperre durch den DGV und / oder Wettspielausschuss der Region4 ist der Spieler oder diese Mannschaft für DGV-Wettspiele und Spiele der Region4 nicht gesperrt. (für Mannschaftsspiele vergleiche Ziff. 16 des DGV-Ligastatuts)

- Änderungen vorbehalten -