



Rahmenausschreibung / Wettspielordnung des GC Hetzenhof

1. Spielbedingungen

Alle Wettspiele werden ausgetragen:

- Nach den offiziellen Golfregeln des Deutschen Golfverbandes e.V., gültig ab Januar 2019, einschließlich Amateurstatut. Die Wettspiele werden auf der Grundlage der Handicap-Regeln (World Handicap System) ausgerichtet.
- Nach der hier vorliegenden Rahmenausschreibung/Wettspielordnung und den Platzregeln des GC Hetzenhof.
- Nach der Platz- und Spielordnung des GC Hetzenhof sowie am Spieltag eventuell geltenden Sonder-/Tagesplatzregeln und Hinweisen.

Die genannten Spielbedingungen können im Sekretariat eingesehen werden und/oder hängen an der Informationstafel aus.

2. Einzelausschreibung

Für alle Wettspiele wird jeweils gesondert eine Einzelausschreibung erstellt, die folgende Informationen enthält:

- Bezeichnung des Wettspiels, Spielform und die zu spielenden Löcher
- Ort, Zeit oder Frist (bei Lochspielen) der Wettspiele
- Handicaprelevanz im Zählspiel und bei Lochspielen die Art der Vorgabe
- Teilnahmerecht
- Verbindlicher Meldeschluss, Art und Ort der Meldung
- Abspelzeiten, Abschlüge
- Teilnehmerzahl
- Hinweis auf Warteliste
- Nenngeld
- Preise und Wertung
- Spielleitung mit Hinweis auf Änderungsvorbehalt

Von der Rahmenausschreibung abweichende Regelungen in der Einzelausschreibung (z.B. Stechen, Preise etc.) haben Vorrang.

3. Turnier-Anmeldung

Meldungen können telefonisch, schriftlich, im Internet oder beim Clubsekretariat erfolgen. In besonders gelagerten Fällen kann die Spielleitung Änderungen beim Anmeldeverfahren vornehmen. Jeder Spieler anerkennt mit der Anmeldung die Regularien des Golf Club Hetzenhof e.V.

4. Startlisten

Nach Meldeschluss wird durch die Spielleitung eine Startliste erstellt, aus der folgendes ersichtlich ist:

- Name sowie Stamm- und Spielvorgabe der Spielgruppen
- Zusammenstellung der Spielgruppen
- Genaue Startzeiten für alle Spieler

In Ausnahmefällen kann die Wettspielleitung nach Meldeschluss (gem. Vorgaben- und Wettspielbestimmungen) noch Spieler in die Startliste aufnehmen. Die Startliste wird an der Informationstafel und im Internet veröffentlicht.

5. Teilnehmer

Jeder Spieler beim Wettspiel ist verantwortlich für:

- Das Entrichten des Nenngeldes vor Beginn des Wettspiels
- Die Richtigkeit der Eintragung auf der Zählkarte
- Das genaue Einhalten der Startzeit
- Kenntnis der Ausschreibung des Wettspiels

Bei Nichtantritt bzw. Absage nach Meldeschluss ist das Nenngeld in voller Höhe zu entrichten.

6. Datenschutzbestimmungen

Mit der Anmeldung zu einem Turnier stimmen Sie der Veröffentlichung von Bildern sowie Ihres Namens in der Start- und Ergebnisliste in den sozialen und Print-Medien zu.

Es gelten die Datenschutzrichtlinien. Diese finden Sie auf unserer Homepage unter: <https://www.golfclub-hetzenhof.de/datenschutz>



7. Spezifikation von Schlägern, Driverköpfe, Bälle

a) Driverköpfe (siehe Offizielles Handbuch zu den Golfregeln Musterplatzregel G1). 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). Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspiel-bedingung befreit.

b) Bälle (siehe Offizielles Handbuch zu den Golfregeln Musterplatzregel G3). Der Ball, den ein Spieler spielt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des R&A aufgeführt sein. Die aktuelle Liste ist im Internet unter www.randa.org einzusehen. Strafe für Verstoß gegen die Wettspielbedingungen: Disqualifikation

8. Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Regel 5-6)

Hat eine Spielgruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielgruppe verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, so wird die Spielgruppe ermahnt. Wird danach eine Verbesserung des Spieltempos nicht festgestellt, wird der Spielgruppe 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. Überschreitet der erste Spieler die Zeit von 50 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so gilt dies als Verstoß gegen Regel 5-6.

- Strafe für Verstoß gegen die Richtlinien:
 1. Verstoß: Verwarnung
 2. Verstoß: Ein Strafschlag
 3. Verstoß: Grundstrafe, gilt zusätzlich zur Strafe für den zweiten Verstoß.
 4. 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.

Zusätzlich zu dieser Regelung werden alle Spieler aufgefordert, im Zählspiel auf sichere und verantwortungsvolle Art und Weise „Ready Golf“ zu spielen (www.golf.de/readygolf)

9. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Regel 5-7)

Signaltonne bei Spielunterbrechung bei Gefahr:

- **Sofortige Unterbrechung:**
ein langer Signalton
- **Normale Unterbrechung:**
Wiederholt drei aufeinander folgende Signaltonne
- **Wiederaufnahme des Spiels:**
Wiederholt zwei kurze Signaltonne

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 5-7a).

Wenn ein Spieler bei sofortiger Unterbrechung noch einen Schlag ausführt, ist er disqualifiziert, sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 5-7b II rechtfertigen.

10. Caddies (Regel 10-3)

Nur Amateure dürfen als Caddie eingesetzt werden. Bei Jugendwettspielen sind Caddies nicht erlaubt.

Ausnahme: Bei Jugend-Mannschaftswettspielen dürfen nur Mannschaftsmitglieder und/oder der Mannschaftskapitän als Caddies eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß:

Erster Verstoß: Grundstrafe
Zweiter Verstoß: Disqualifikation



11. Fahren/Mitfahren in Golfwagen oder ähnlichen Fahrzeugen

Ein Spieler und sein Caddie müssen zu jeder Zeit der festgesetzten Runde zu Fuß gehen, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung / den Platzrichtern ausdrücklich gestattet.

Ausnahmen sind möglich für Spieler ab 70 Jahren, sofern die Spielleitung dies zulässt. Die Spielleitung behält sich vor, weitere Ausnahmen zu erlauben.

Strafe bei 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

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

12. Vorgabenverteilung beim Lochspiel

Bei der Vorgabenverteilung gilt immer die Kombination „ungerade“ Vorgabe (erste 9 Bahnen) und „gerade“ Vorgabe (zweite 9 Bahnen)

Sollte bei Kurs C begonnen werden gilt folgende Reihenfolge:
5C; 9C; 4C; 3C; 1C; 6C; 7C; 2C; 8C.

13. Stechen

Bei gleichen Ergebnissen wird wie folgt entschieden:

- Zählspiel:

Bei Gleichstand erfolgt ein Computerstechen unter Zugrundelegung von neun der gespielten Löcher, deren Auswahl nach dem Schwierigkeitsgrad entsprechend der Vorgabenverteilung (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) erfolgt. Bei weiterer Gleichheit und einem 9 Loch Wettspiel zählen die 6 Löcher mit dem Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, danach 1, 18, 3 und schließlich das schwerste Loch.

Bei Gleichstand nach 36 Loch (2-Runden-Turnier) entscheiden die letzten 18 Löcher, danach entscheidet die oben aufgeführte Regelung.

- Lochspiel:

Bei Lochwettspielen (z.B. Jahres-Matchplay) findet im Anschluss an das Wettspiel ein Stechen nach „Sudden Death“ statt (im Vorgaben-Lochspiel mit Neubeginn der Verteilung des Vorgabenunterschiedes auf die Löcher).

Ein „Sudden Death“ beginnt immer in der normalen Spielfolge von Abschlag 1.

Änderungen im o.g. Verfahren werden in die Einzel-Ausschreibung aufgenommen.

14. Beendigung des Wettspiels

Mit der offiziellen Bekanntgabe und Veröffentlichung der Ergebnisse ist das Wettspiel beendet.

Ausnahme Lochspiel:

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.

15. Preise

Falls die Turnierausschreibung nichts anderes vermerkt, so gilt Bruttopreis vor Nettopreis (Doppelpreis-Ausschluss).

Bei Punktgleichheit entscheidet der Computer.
Ausnahme: Sonderpreise

Preise werden an die bei der Siegerehrung anwesenden Spieler ausgehändigt. Bei Abwesenheit eines Spielers werden die Preise weitergegeben.

Ausnahmen können von der Spielleitung festgelegt werden oder sind in der Turnierausschreibung vermerkt.





16. Änderungsvorbehalte der Spielleitung

Für den allgemeinen Spielbetrieb entscheidet der Spielausschuss.

Die Spielleitung hat 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 außergewöhnlichen Umstände zulässig.

17. Longest Drive

Es zählt der erste Schlag des Spielers an der für den „Longest Drive“ ausgeschrieben Bahn .

Der Ball muss auf der kurz gemähten Rasenfläche (Fairway-Höhe oder kürzer) liegen oder diese berühren.

18. Nearest to the Pin

Es zählt der erste Schlag des Spielers an dem für „Nearest to the Pin“ ausgeschriebene Loch. Der Ball muss auf dem Grün liegen. Die Entfernung von der Lochkante bis Mitte Ball gilt.

19. Spielmodus Scramble

Zwei, drei oder vier Spieler einer Spielerguppe bilden zusammen ein Team. Gezählt wird nach den Zählspielregeln. Alle Spieler schlagen ab und entscheiden danach, welcher der Bälle am besten liegt. (Das muss nicht unbedingt der Weiteste sein.)

Der ausgewählte Ball muss gespielt werden wie er liegt.

Alle anderen Bälle werden danach aufgehoben und innerhalb einer Scorekartenlänge vom „besten Ball“ (aber nicht näher zum Loch) gelegt. Alle spielen ihren Ball in beliebiger Reihenfolge von dieser Position aus weiter und wählen danach erneut einen Ball aus, von dessen Lage aus jeder seinen Ball weiterspielt.

Die gelegten Bälle müssen dabei in der gleichen Lage gespielt werden, wie der ausgewählte Ball. Liegt also der ausgewählte Ball in einem Bunker Rough oder einer Penalty Area, so müssen auch alle anderen Bälle in die entsprechende Lage gelegt werden. Ebenso wird auf dem Grün verfahren, wo der beste Ball markiert wird und alle Spieler von derselben Stelle spielen. Das Loch ist beendet, sobald ein Ball des Teams eingelocht worden ist.

Strafe für Verstoß: Grundstrafe

20. RPR-Runden

Siehe gesonderte Ausschreibung

21. Rückgabe der Zählkarte

Im Zählspiel ist die Zählkarte durch den Spieler unverzüglich in der Scoring Area zurückzugeben. Erst wenn der Spieler die Scoring Area verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben (Regel 3-3B II).

Im Lochwettbewerb muss das Ergebnis im Service Point abgegeben oder, wenn dieser nicht besetzt ist, im Briefkasten rechts neben dem Haupteingang eingeworfen werden.

Stand: April 2023

