



## Wettspielbedingungen des Düsseldorfer Golf Club

### 1. Regeln/ Platzregeln

**a)** Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln des DGV (lizenzierte Übersetzung R&A Rules Limited, einschließlich Amateurstatut) und den in den „Entscheidungen zu den Golfregeln“ enthaltenen Auslegungen (Decisions on the Rules of Golf) in der jeweils gültigen Fassung, den WETTSPIELBEDINGUNGEN des Düsseldorfer Golf Clubs e.V. und den PLATZREGELN des Düsseldorfer Golf Clubs e.V. sowie aktuellen Sonderplatzregeln lt. Aushang.

#### **STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN EINE PLATZREGEL:**

#### **Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge**

**b)** Bei Wettspielen, die durch den Golfverband Nordrhein-Westfalen e.V. oder den Deutschen Golf Verband e.V. ausgeschrieben und durchgeführt werden, kann diese Wettspielordnung durch eine Verbands-Wettspielordnung ersetzt werden.

### 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](http://www.randa.org) einzusehen.

#### **STRAFE FÜR VERSTOSS: Disqualifikation**

**b)** Driverköpfe (Regel 4- 1, Anhang II, Ziffer 4.c)  
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.

Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspielbedingung befreit.

#### **STRAFE FÜR VERSTOSS: Siehe Regel 4- 1 und 4- 2**

Strafe für das Spielen eines Schläges mit einem Schläger unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung:

#### **DISQUALIFIKATION**

### 3. Abspielzeit (Regel 6-3; Anmerkung)

**a)** Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, so wird er, sofern das Erlassen der Disqualifikation nach

Regel 33-7 nicht gerechtfertigt ist, für das Versäumen der Abspielzeit wie folgt bestraft:

**Lochspiel: - Lochverlust am ersten Loch**  
**Zählspiel: - Zwei Schläge am ersten Loch**  
**Strafe für Verspätung von mehr als 5 Minuten: - Disqualifikation**

**b)** Die Abspielzeit ist die auf der Startliste angegebene Zeit oder die Zeit des Ausrufs für die Spielgruppe durch den Starter, je nachdem, was später liegt.

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

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 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 die Zeit von 50 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so wird dies als Verstoß der Regel 6-7 angesehen.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 6-7:**  
**Lochspiel: Erster Verstoß: -Lochverlust**  
**Zweiter Verstoß: - Disqualifikation**  
**Zählspiel: erster Verstoß: - Ein Schlag**  
**Zweiter Verstoß: - Zwei Schläge**  
**Bei anschließendem 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. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Anmerkung zu Regel 6-8 b)**

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich 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 Lochs, 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, ist er zu disqualifizieren, sofern das Erlassen dieser Strafe nach Regel 33-7 nicht gerechtfertigt ist.

**Signal für unverzügliches Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr:  
ein langer Signaltöne**

**Signal für sonstige Spielunterbrechung nach Regel 6-8 b):  
wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne**

**Signal für Wiederaufnahme des Spiels:  
wiederholt zwei kurze Signaltöne**

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

**6. Üben vor oder zwischen Runden (Regel 7-1)**

An jedem Tag eines Lochwettspiels darf ein Spieler vor einer Runde auf dem Wettspielplatz üben.

Vor einer Runde oder einem Stechen an jedem Tag eines Zählwettspiels darf ein Bewerber nicht auf dem Wettspielplatz üben oder die Oberfläche irgendeines Grüns des Platzes durch Rollen eines Balls oder Aufrauen oder Kratzen an der Oberfläche prüfen.

Werden zwei oder mehr Zählwettspielrunden an aufeinander folgenden Tagen gespielt, so ist zwischen jenen Runden einem Bewerber das Üben oder das Prüfen der Oberfläche irgendeines Grüns durch Rollen eines Balls oder Aufrauen oder Kratzen der Oberfläche auf keinem Platz gestattet, der im weiteren Verlauf des Wettspiels noch gespielt werden muss.

**STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN REGEL 7-1b:  
Disqualifikation**

**7. Üben während der Runde/ Nachputten (Regel 7-2 Anmerkung 2)**

Ein Spieler darf beim Spielen eines Lochs keinen Übungsschlag machen. Ein Spieler darf im Zählspiel zwischen dem Spielen von zwei Löchern 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 GEGEN REGEL 7-2:  
Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – Zwei Schläge  
Wird der Verstoß zwischen dem Spielen von zwei  
Löchern begangen, so gilt die Strafe für das  
nächste Loch.**

**Strafe für Verstoß am letzten Loch: Zwei Schläge  
an diesem Loch.**

**8. Caddie (Regel 6-4)**

Nur Amateure dürfen als Caddie eingesetzt werden.

**STRAFE FÜR VERSTOSS:  
Disqualifikation des betroffenen Spielers**

**9. Elektronische Kommunikationsmittel**

Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln 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.

**10. Fahren/Mitfahren Golfwagen o.ä. Fahrzeugen (Decision 33-1/8)**

Ein Spieler und sein Caddie müssen zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen und dürfen keinen Golf- oder Caddiewagen benutzen.

Strafe für Verstoß durch Spieler:

**Lochspiel: Lochverlust für jedes Loch, bei dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch 2 Löcher**

**Zählspiel: Zwei Schläge an jedem Loch, an dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch vier 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. Ausnahmen müssen von der Spielleitung gestattet sein.

**11. Entfernungsmesser (Regel 14-3, Anmerkung)**

Für alle Spieler auf dem Platz darf ein Spieler sich über Entfernungen informieren, indem er ein Gerät verwendet, das ausschließlich Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Gerät, mit dem andere Umstände geschätzt oder gemessen werden können (z.B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.), so verstößt er gegen Regel 14-3, wofür die Strafe Disqualifikation ist,

ungeachtet ob die zusätzliche Funktion tatsächlich benutzt wurde.

**STRAFE FÜR VERSTOSS: Disqualifikation**

**12. Beendigung von Wettspielen (Regel 34-1)**

Zählspiele gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet. Lochspiele gelten mit der Meldung des Ergebnisses durch beide Spieler an die Spielleitung als beendet oder – falls nicht geschehen – mit offizieller Bekanntgabe oder Aushang der betr. Spielpaarung für die nächste Runde. Bei einer Zählspielqualifikation mit nachfolgenden Lochspielen gilt die Zählspielqualifikation als beendet, wenn der erste Spieler in seinem ersten Lochspiel abgeschlagen hat.

**13. Vorbehaltsrechte für den Düsseldorfer Golf Club e.V. / Spielleitung**

Die jeweilige Spielleitung des Düsseldorfer Golf Clubs e.V. hat in begründeten Fällen bis zum ersten Start der jeweiligen Runde das Recht,

- Die SONDERPLATZREGELN zu ändern,
- Die festgelegten Startzeiten zu verändern,
- Die Ausschreibungsbedingungen abzuändern,
- Oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben.

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

## **B.Ausschreibungskriterien / Teilnahmebedingungen**

### **1.Wettspielteilnehmer**

Es unterliegt der Eigenverantwortlichkeit jedes Wettspielteilnehmers, die unter „A. 1. Regeln / Platzregeln“ bezeichneten Regularien zu kennen.

Es obliegt der Verantwortlichkeit jedes einzelnen Spielers die korrekt ausgefüllte und unterschriebene Zählkarte (Scorekarte) entsprechend Regel 6-6 im Sekretariat oder der für das Wettspiel gesondert ausgewiesenen „Scoring-Area“ abzugeben. Erst wenn der Spieler das Sekretariat oder die „Scoring-Area“ verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben (Decision 6-6c/1).

### **2.Spielleitung**

Für die ordnungsgemäße Durchführung von Wettspielen ist die Wettspielleitung verantwortlich. Der Wettspielleitung obliegt die ordnungsgemäße Ausschreibung der Wettspiele des DÜSSELDORFER GOLF CLUBS e.V. gemäß Abschnitt 4. des DGV Spiel- und Wettspielhandbuchs aktueller Fassung. Die Spielleitung besteht aus mindestens 3 Personen.

Die Spielleitung ist nicht befugt, eine Golfregel außer Kraft zu setzen (Regel 33-1).

### **3.Ausschreibung**

**a)** Die für die Spielsaison geplanten Wettspiele werden im Turnierkalender und auf der Homepage des DÜSSELDORFER GOLF CLUBS e.V. veröffentlicht. Für Einzelheiten der Austragung ist eine Ausschreibung erforderlich und verbindlich, die mindestens 7 Tage vor Beginn des Wettspiels am Infoboard des Clubhauses anzuschlagen ist. Aus ihr hat folgendes hervorzugehen:

- Bezeichnung und Spielform des Wettspiels

- Spielbedingungen unter Zugrundelegung dieser WETTSPIELBEDINGUNGEN
- Art der Vorgabe und Hinweis auf Vorgabenwirksamkeit
- Teilnahmevoraussetzungen und höchste Stammvorgabe der Teilnehmer
- Meldeverfahren (Anmerkung: für Wettspiele im Rahmen von Sponsorenturnieren, Kunden- oder Einladungsturnieren können gesonderte Meldeverfahren gelten)
- Bekanntgabe der für das Wettspiel zu nutzenden Abschläge
- Höchst-/Mindestzahl der Teilnehmer
- Ort, Termin, Frist des Wettspiels
- Verbindlicher Meldeschluss
- Nenngeld/Startgeld
- Preiskategorie (ggfls. Sonderpreise)
- Modus für Stechen bei gleichen Ergebnissen
- Spielleitung

**b)** Falls in der aktuellen Ausschreibung nichts anderes vermerkt ist, ist der Meldeschluss immer am Vortag vor Turnierbeginn um 18:00 Uhr. Meldungen nach Meldeschluss können grundsätzlich nicht mehr berücksichtigt werden.

**c)** Bewerber, die sich nach Ablauf der jeweiligen Meldefrist lt. Ausschreibung vom Turnier abmelden, müssen dennoch das erforderliche Nenngeld/Startgeld entrichten.

**d)** Wird die Spielleitung in der Ausschreibung nicht benannt, so ist diese durch einen gesonderten Aushang oder auf der aktuellen Startliste vor dem 1. Start des Wettspiels namentlich zu benennen.

### **4. Stechen**

Bei Lochspielen findet unmittelbar im Anschluss an das Wettspiel ein Stechen nach „Sudden death“ statt (im Lochspiel

mit Vorgabe bzw.  $\frac{3}{4}$ -Vorgabe mit Neubeginn der Verteilung des Vorgabenunterschiedes auf die Löcher). Ein „Sudden death“ beginnt immer in der normalen Spielfolge von Abschlag 1, es sei denn, es lägen andere Regelungen durch Ausschreibung zum Lochwettbewerb vor.

### **5. Startliste**

Nach Meldeschluss wird von der Spielleitung eine Startliste erstellt, aus der ersichtlich ist:

- Name und Spielvorgabe aller Bewerber sowie Zusammensetzung in Spielergruppen
- Zugewiesene Abschlüsse
- Abspielzeiten (Tag und Uhrzeit) für alle Bewerber
- Mitglieder der Spielleitung

Dem Bewerber ist bekannt, dass Vor- und Nachname, Heimatclub sowie Startzeiten der einzelnen Teilnehmer an den Wettspieltagen zur Erstellung der Startlisten verwendet werden und durch Aushang u.a. im Clubhaus für jedermann veröffentlicht werden. Auf die Datenschutzerklärung dieser WETTSPIELBEDINGUNGEN (s. C.5. Datenschutzerklärung) wird insoweit Bezug genommen.

### **6. Vorgabenwirksamkeit**

Alle in Einzelwettspielen erzielten Ergebnisse sind „vorgabenwirksam“, sofern auch die sonstigen Bestimmungen der gültigen DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen (vgl. u.a. 6./2 Anhang DGV-Vorgabesystem und Abschnitt 5.2.5 DGV Spiel- und Wettspielhandbuch) erfüllt sind und die Ausschreibung für das Wettspiel diese nicht als „nicht vorgabenwirksam“ bestimmt.

### **7. Vorgabegrenze**

Bei Wettspielen, in denen die Teilnahmeberechtigung durch eine Vorgabegrenze geregelt ist, gilt:

Maßgebend für die Teilnahmeberechtigung ist die am Tage des Meldeschluss gültige DGV-Stammvorgabe.

Bereits gemeldete Spieler haben daher die Pflicht, Veränderungen der DGV-Stammvorgabe dem Clubsekretariat bis zum Meldeschluss anzuzeigen (schriftlich bzw. per Fax 02102- 81782), sofern zum Zeitpunkt des Meldeschlusses die zur Teilnahme berechtigende Vorgabegrenze überschritten wurde. Eine Meldefrist für sonstige Herauf- oder Herabsetzungen der DGV-Stammvorgabe unterhalb der Vorgabegrenze besteht nicht.

### **8. Reduzierung des Teilnehmerfeldes**

Gehen mehr Meldungen als in der jeweiligen Ausschreibung festgelegten Höchstzahl an Teilnehmern ein, so werden die Bewerber mit den höchsten Vorgaben herausgenommen. Spieler, die von einer Reduzierung des Teilnehmerfeldes betroffen sein könnten, sollten daher Verbesserungen der DGV-Stammvorgabe bis zum Zeitpunkt des Meldeschlusses dem Clubsekretariat des DÜSSELDORFER GOLF CLUBS e.V. mitteilen.

Wird diese Verbesserungsmitteilung bis zum Meldeschluss versäumt, gilt hinsichtlich der Festlegung der Reihenfolge des Teilnehmerfeldes die bis zum Meldeschluss zuletzt genannt DGV-Stammvorgabe. Bei gleicher DGV-Stammvorgabe entscheidet das Los.

## **9.Abmeldung vom Wettspiel**

Spieler, die nicht am Wettspiel teilnehmen können, haben sich so früh wie möglich (mündlich bzw. telefonisch unter 02102-81092 oder per Fax 02102- 81782) abzumelden.

Bei Absagen nach Meldeschluss muss die Meldegebühr dennoch bezahlt werden. Falls Spieler ohne Abmeldung dem Wettspiel oder einzelnen Runden fernbleiben, kann dies als unsportliches Verhalten angesehen werden (vgl. B.11. dieser Wettspielbedingungen).

## **10.Meldung / Meldeschluss**

Es werden nur schriftliche Meldungen auf den entsprechenden Meldeformularen / Meldelisten des DÜSSELDORFER GOLF CLUBS e.V. oder via Intranet innerhalb der Meldefrist lt. Ausschreibung für das Wettspiel angenommen.

## **11.Verstoß gegen die Etikette / Unsportliches Verhalten**

Im Falle eines schwerwiegenden Verstoßes gegen die Etikette kann die Spielleitung nach Regel 33-7 den Spieler disqualifizieren. Verhält sich ein/e Spieler/in unsportlich oder grob unsportlich, so kann der Spielausschuss des DÜSSELDORFER GOLFCLUBS e.V. gegen den/die Spieler/in folgende Sanktionen verhängen:

**a)** Verwarnung

**b)** Befristete oder dauernde Wettspielsperre

Grob unsportliches Verhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird oder der Sportbetrieb oder Spieler/innen nicht hinnehmbare Nachteile oder Beeinträchtigungen erleiden.

Bei vorsätzlichen Regelverstößen, vorsätzlichem Verstoß gegen die Etikette sowie Manipulation eines Wettspielergebnisses, ist eine Sanktion gemäß **b)** zu verhängen.

## **C.**

### **Sonstige Spielbedingungen**

#### **1.Platzwertung**

Alle Runden des Wettspiels müssen mit dem vom DGV festgesetzten Slope- und Course-Ratingwert gespielt werden.

#### **2.Abändern von Platzregeln (Regel 33-8)**

Die ständigen PLATZREGELN des DÜSSELDORFER GOLF CLUBS e.V. dürfen für das Wettspiel nur bei Vorliegen außergewöhnlicher Umstände durch SONDERPLATZREGELN abgeändert oder ergänzt werden.

#### **3.Nearest to the Pin**

Es zählt der erste Schlag der/des Spielerin/Spielers auf dem Loch, an dem „Nearest to the pin“ ausgelobt ist. Der Ball muss auf dem Grün liegen. Die Entfernung zum Lochrand darf angemessen werden, wenn alle Spieler der Gruppe das Loch beendet haben. Ein „Hole in One“ ist „Nearest to the Pin“.

#### **4.Longest Drive**

Es zählt der erste Schlag der/des Spielerin/Spielers auf dem Loch, an dem „Longest Drive„ ausgelobt ist. Der Ball muss auf der kurz gemähten Rasenfläche (Fairway-Höhe oder kürzer) liegen.

#### **5.Datenschutzerklärung**

Bei allen Wettspielteilnehmern muss der Inhalt der WETTSPIELBEDINGUNGEN des DÜSSELDORFER GOLF CLUBS e.V. zwingend als bekannt vorausgesetzt werden. Demzufolge wird folgende Klausel aus datenschutzrechtlichen Gründen zugrunde gelegt:

„Mir ist bekannt, dass mein Name, meine Vorgabe und meine Startzeit auf der Startliste durch Aushang u.a. im Clubhaus und passwortgeschützt im Internet veröffentlicht werden. Mit der Meldung zum Wettspiel willige ich auch in die Veröffentlichung meines Namens, meiner Vorgabe und meines Wettspielergebnisse für jedes Loch der Runde (Scorekarte), im Internet ein.

Gegen Bildberichte, die auf der Internetseite des DÜSSELDORFER GOLF CLUBS e.V. veröffentlicht werden, habe ich keine Einwände.“

Stand: 22. Juni 2010  
DGC Spielausschuss

## **ETIKETTE**

1. Bitte machen Sie keine Probeschwünge auf den Abschlägen!
2. Reparieren Sie alle Pitchmarken auf den Grüns. Herausgeschlagene Divots bitte sorgfältig zurücklegen und festtreten.
3. Bitte den Bunker immer von der flachen Seite betreten, Spuren beseitigen und die Harke außerhalb des Bunkers ablegen.
4. Ziehen Sie Ihren Caddiewagen nicht über die Abschläge oder zwischen Bunker und Grün.
5. Die Bereiche, die durch Absperrungen markiert sind, sollten großräumig umfahren werden, um den dahinter liegenden Boden zu schonen.
6. Lassen Sie beim Suchen Ihres Balles nachfolgende Flights durchspielen und winken Sie auch schnellere Flights durch.
7. Die Benutzung von Handys auf dem Platz, im Clubhaus und auf der Terrasse ist unerwünscht. Bitte schalten Sie Ihr Handy aus!
8. Bitte beachten Sie unsere Bekleidungs Vorschriften (Aushang Clubhaus)
9. Auf unserem Platz und im Clubhaus sind nur Softspikes erlaubt!!