

# Wettspielordnung des GC Ortenau e.V.

(Die Bezeichnung dieser Wettspielordnung gelten als Synonym für die weibliche und männliche Bezeichnung eines Begriffs, Golfclub Ortenau e.V. = GC Ortenau)

## Alle Wettspiele werden

- nach den Regeln, dem Spiel- und Wettspielhandbuch (SWSH) und dem Amateurstatut des Deutschen Golfverbandes e.V.
- nach dieser Wettspielordnung und den besonderen Platzregeln des GC Ortenau e.V.
- nach den am Spieltag evtl. geltenden Sonderbestimmungen, welche im Sekretariat ausgehängt sind
- sofern ein vorgabewirksames Wettspiel ausgeschrieben wurde, nach dem Vorgabesystem (VS) des deutschen Golfverbandes e.V.
- bei Mannschaftsspielen zusätzlich nach dem BWGV-Ligastatut in den jeweils gültigen Fassungen ausgetragen.

Bei Anmeldung zu Turnieren unter 12 Teilnehmern erfolgt keine offizielle Siegerehrung oder Preisvergabe.

## Spielberechtigung

Die Berechtigung zum Spielen auf der Anlage des GC Ortenau haben alle geführten Mitglieder des Vereins.

Die Berechtigung zum Spielen auf der Anlage des GC Ortenau haben weiterhin alle Mitglieder anerkannter in- oder ausländischer Golfclubs, deren Vorgabebestätigung vorliegt mit der Bezahlung/Hinterlegung des aktuellen Greenfees vor Beginn der Runde.

An offenen Wettspielen des GC Ortenau können alle Berechtigten unter den Voraussetzungen der Turnierausschreibung teilnehmen.

An internen Wettspielen des GC Ortenau kann jedes im Club mit Vorgabe geführte Mitglied, welches die Amateureigenschaft besitzt und die Voraussetzung der Turnierausschreibung erfüllt, teilnehmen.

## 1. Die Ausschreibung

Die vom GC Ortenau für die Saison geplanten Wettspiele werden im Jahresspielplan veröffentlicht. Für jedes Wettspiel erfolgt eine gesonderte Ausschreibung mindestens 14 Tage vor dem Wettspieltermin die alle notwendigen Angaben enthält, so u.a.:

- Die Bezeichnung und Spielform des Wettspiels
- Die Spielbedingungen
- Art der Vorgabe und Hinweis auf Vorgabenwirksamkeit
- Teilnahmevoraussetzungen und höchste Stammvorgabe der Teilnehmer
- Die Bekanntgabe der für das Wettspiel zu nutzenden Abschläge
- Die Höchst-/Mindestzahl der Teilnehmer, Modus bei Warteliste
- Den Termin des Wettspiels
- Das Nenngeld
- Die Preise - soweit bekannt
- Die Spielleitung - soweit bekannt
- Der Änderungsvorbehalt

## 2. Meldeliste

Zusammen mit der Ausschreibung wird eine Meldeliste im Info-Kasten am Clubhaus ausgehängt sowie online über unsere Homepage [www.gc-ortenau.de](http://www.gc-ortenau.de) erstellt. Desweiteren können Sie sich per Mail oder direkt auf „mygolf“ im Internet anmelden. In eiligen Fällen ist auch eine telefonische Anmeldung im Club-Sekretariat möglich.

Im vorgabewirksamen Wettspiel können keine Wünsche bezüglich der Mitspieler/in im Flight berücksichtigt werden. Mit der Anmeldung willigt der Teilnehmer ein, dass seine Startzeit sowie das erzielte Ergebnis im DGV-Intranet, der Club-Homepage sowie im Aushang des GCO veröffentlicht werden.

## 3. Startliste

Nach Meldeschluss wird durch das Sekretariat eine Startliste erstellt, aus der folgendes ersichtlich ist:

- Name und DGV-Spielvorgabe aller Spieler
- Zusammenstellung der Flights
- Genaue Startzeit und die dazugehörigen Abschläge
- Die Mitglieder der Wettspielleitung

In besonders gelagerten Ausnahmefällen kann die Wettspielleitung nach Meldeschluss noch Spieler in die Startliste aufnehmen.

#### 4. Teilnehmer und Zählkarte

Jeder Teilnehmer an einem Wettspiel ist eigenverantwortlich für:

- Entrichtung der Nenngebühr und Entgegennahme seiner Zählkarte vor Beginn des Wettspiels
- Das genaue Einhalten seiner Startzeiten
- Die Richtigkeit der Eintragung auf seiner Zählkarte
- Kenntnis von der Ausschreibung des Wettspiels
- Die unverzügliche Abgabe seiner Zählkarte nach Beendigung des Wettspiels im Sekretariat
- Bei Nichtantritt bzw. Absage nach Meldeschluss ist das Nenngeld laut Ausschreibung zu bezahlen (über Ausnahmen entscheidet ausschließlich die Spielleitung)

#### 5. Startverspätung

Bei Startverspätung eines Bewerbers gilt grundsätzlich für alle Wettspiele Regel 6-3 (Abspielzeit)

Strafe bei Verstoß	
Lochwettspiel	Bis 5 Minuten nach der festgesetzten Startzeit - Lochverlust
Zählwettspiel	Bis 5 Minuten nach der festgesetzten Startzeit – 2 Strafschläge
Ein späteres Erscheinen bewirkt die Disqualifikation	

#### 6. Unangemessene Verzögerung / langsames Spiel (Regel 6-7)

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren und/oder die auf der Scorekarte vorgegebene Richtzeit überschritten, wird die Spielergruppe ermahnt und aufgefordert schneller zu spielen.

Wird danach keine Verbesserung der Spielzeit festgestellt, wird der Spielergruppe mitgeteilt, dass ab sofort für jeden einzelnen Spieler 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 wird dies im Sinne der Regel 6-7 als Verstoß angesehen.

Es wird auch als Spielverzögerung angesehen, wenn eine Spielergruppe den Anschluss an die vor ihr spielende Gruppe verloren hat bzw. über der Richtzeit liegt und eine hinter ihr wartende Gruppe nicht durchspielen lässt.

Strafe bei Verstoß	
Lochwettspiel	1. Verstoß - Lochverlust 2. Verstoß - Disqualifikation
Zählwettspiel	1. Verstoß - 1 Strafschlag 2. Verstoß - 2 Strafschläge 3. Verstoß - Disqualifikation

#### 7. Üben / Nachputten (Regel 7-2 Anmerkung 2)

Der 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 bei Verstoß	
Lochwettspiel	Lochverlust
Zählwettspiel	Am gespielten Loch - 2 Strafschläge an diesem Loch Zwischen zwei Löchern - 2 Strafschläge am nächsten Loch

#### 8. Elektronische Kommunikationsmittel / Entfernungsmesser (Regel 14-3)

Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung während des Spielens der festgesetzten Runde ist den Spielern und deren Caddies untersagt. Dieses Verhalten wirkt störend und rücksichtslos und kann bei schwerwiegendem Verstoß gegen die Etikette zur Disqualifikation durch die Spielleitung führen (Ausnahme: medizinische Notfälle).

Die Benutzung von Entfernungsmessern ist möglich, sofern diese ausschließlich die einfache Strecke messen und keine weiteren Funktionen (Regel 14-3) ausführen können. Allerdings muss die Benutzung innerhalb der vorgegebenen Richtzeit für die Schlagauführung erfolgen (siehe unangemessene Verzögerung).

Strafe bei Verstoß	Verstoß gegen Regel 14-3 - Disqualifikation
--------------------	---

### 9. Einsatz von Caddies im Wettspiel (Regel 6-4)

Caddies sind bei Wettspielen zugelassen.

### 10. Benutzung von motorgetriebenen Golf-Carts (E-Carts)

Die Nutzung von E-Carts ist bei sämtlichen Wettspielen für alle Spieler mit entsprechendem Führerschein unter Ausschluss der Turnierpreise erlaubt.

Für die in der Aufzählung genannten Spieler ist der Preisausschluss aufgehoben:

- Spieler mit Schwerbehindertenausweis
- Spieler mit vollendetem 65. Lebensjahr
- Spieler mit aktuellem Attest (gültig bis 4 Wochen), welches das Absolvieren der Wettspielrunde ohne E-Card nicht erlaubt (nur auf Vorlage des Attests)

Bei der Nutzung der E-Carts ist den genannten Spielern gemäß der Anmeldereihenfolge Vorrang zu gewähren.

Für Mitspieler, Caddies und/oder deren Ausrüstung ist das Mitfahren (auch zwischen den Spielbahnen) nur unter den o.g. Voraussetzungen zulässig. Bei der Clubmeisterschaft ist die Benutzung des E-Carts grundsätzlich für niemanden erlaubt.

Strafe bei Verstoß	
Lochwettspiel	Am Ende des Lochs, bei dem der Verstoß festgestellt wurde, muss der Stand des Lochspiels berichtigt werden; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß stattfand, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.
Zählwettspiel	2 Strafschläge für jedes Loch, bei dem der Verstoß stattfindet, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde. Im Falle des Verstoßes zwischen dem Spielen von zwei Löchern wirkt sich die Strafe auf das nächste Loch aus.
Wird der Verstoß nach Erkennen nicht eingestellt, wird der Spieler disqualifiziert	

### 11. Spielunterbrechung (Regel 6-8)

Die Spielunterbrechung infolge eines Gewitters oder eines nahenden Gewitters liegt nach Regel 6-8 a II in der Eigenverantwortung jedes Spielers, soweit er Blitzgefahr als gegeben sieht. Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so müssen Spieler, die sich beim Spielen eines Loches bzw. zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel unverzüglich unterbrechen und nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung die Wiederaufnahme angeordnet hat. Versäumt es ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen nachdem es die Spielleitung ausgesetzt hat, ist er disqualifiziert, sofern nicht die Aufhebung dieser Strafe nach Regel 33-7 gerechtfertigt ist.

Signaltöne	
1 langer Signalton	Unverzügliches Unterbrechen des Spiels bei Gefahr
3 kurze Signaltöne	Unterbrechung des Spiels aus sonstigen Gründen
2 kurze Signaltöne	Wiederaufnahme des Spiels

### 12. Ergebnisse – Stechen

Grundsätzlich gilt Brutto vor Netto. Bei gleichen Ergebnissen wird nach der gängigen Regelung des DGV verfahren („Kartenstechen“ schwerste/leichteste 9,6,3,1). Für die Platzierung von Teilnehmer mit gleichem Ergebnis (Brutto/ Netto) ist der Verteilungsschlüssel des GC Ortenau e.V. über 18/9 Loch und das Stechen im Zählspiel des SWSH (Abschnitt 4 Punkt 4.1.11) entscheidend. Das Stechen nach Schwierigkeitsgrad gilt Brutto wie Netto im Monatspreis und bei allen anderen Stableford-Spielen. Handelt es sich um ein Stechen in der **Bruttowertung**, erfolgt dies unter Zugrundelegung von neun der gespielten Löcher, deren Auswahl nach dem Schwierigkeitsgrad (1,18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) erfolgt. Bei weiterer Gleichheit zählen die 6 Löcher mit Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, danach 1, 18, 3 und schließlich das schwerste Loch. Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los. Handelt es sich um ein Stechen in der **Nettowertung**, wird zusätzlich die Vorgabe beim Vergleich der ermittelten Löcher berücksichtigt. Bei gleichen Nettoergebnissen gewinnt die niedrigere Vorgabe schwere/leichte Löcher.

**Lochwettspiel:** Endet ein Lochspiel mit gleichen Nettoergebnissen, wird das Spiel fortgesetzt bis eine Partei ein Loch gewinnt. Das Stechen beginnt an dem Loch, an dem das Lochwettspiel begann.

**Clubmeisterschaft:** Wird die Clubmeisterschaft im Zählwettspiel ausgetragen, führt ein gleiches Ergebnis zur Fortsetzung des Spiels bis zum ersten Loch mit besserem Ergebnis („Sudden Death“). Die Bahnen des Stechens werden von der Spielleitung bestimmt.

Bei 36 Loch	1 Stechen 2 Stechen 3 Stechen 4 Stechen 5 Stechen 6 Stechen	Die letzten 18 Löcher, bei Gleichheit 2. Stechen 9 Löcher mit der Vorgabe: 1, 18, 16, 5, 14, 7, 12, 9 6 Löcher mit der Vorgabe: 1, 18, 3, 16, 5, 14 3 Löcher mit der Vorgabe: 1, 18, 3 Das schwerste Loch gemäß der Vorgabenverteilung: 1 Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los																		
Bei 18 Loch	1 Stechen 2 Stechen 3 Stechen 4 Stechen 5 Stechen	9 Löcher mit der Vorgabe: 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9 6 Löcher mit der Vorgabe: 1, 18, 3, 16, 5, 14 3 Löcher mit der Vorgabe: 1, 18, 3 Das schwerste Loch gemäß der Vorgabenverteilung: 1 Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los																		
Bei 9 Loch Zählwettspiel HDC-Verteilung	1 Stechen 2 Stechen 3 Stechen 4 Stechen	6 Löcher mit der Vorgabe: 1, 9, 2, 8, 3, 7 3 Löcher mit der Vorgabe: 11, 9, 2 Das schwerste Loch gemäß der Vorgabenverteilung: 1 Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los																		
<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>5</td><td>8</td><td>9</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>5</td><td>11</td><td>9</td><td>10</td><td>6</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td> </tr> </table>	1	2	3	4	5	6	5	8	9	1	5	11	9	10	6	4	3	2		
1	2	3	4	5	6	5	8	9												
1	5	11	9	10	6	4	3	2												

### 13. Wettspielleitung

Die Wettspielleitung ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Durchführung der Wettspiele. Sie kann im Zuge dieser Aufgabe:

- den Platz ganz oder teilweise für Nichtteilnehmer am Wettspiel sperren
- über die Durchführung, Weiterführung und Annullierung von Wettspielen und/oder deren Vorgabewirksamkeit entscheiden
- Änderungen in der Zusammenstellung der Flights vornehmen
- alle sonstigen Maßnahmen für einen geregelten Ablauf des Wettspiels ergreifen
- Abschlüsse und Fahnen verändern

Die Spielleitung entscheidet über strittige Fragen nach Regel 34-3 Einsprüche, was deren Wirkung auf:

- Ergebnisse des betreffenden Wettspiels angeht, müssen diese bis spätestens fünf Minuten, nachdem der letzte Wettspielteilnehmer seine Scorekarte abgegeben hat, eingebracht werden (Ausgenommen: Einsprüche nach Regel 34-1 DQ)

Die Wettspielleitung ist nicht verantwortlich für Nachteile, die die Nutzer des Platzes bzw. die Teilnehmer am Wettspiel durch Unkenntnis dieser Wettspielordnung erleiden.

### 14. Beendigung des Wettspiels / Siegerehrung

Ein Wettspiel ist beendet, wenn die Spielleitung das Ergebnis offiziell bei der Siegerehrung bekannt gegeben oder in Form einer Gesamtergebnisliste veröffentlicht hat. Bei der Siegerehrung wird die Anwesenheit aller Turnierteilnehmer erwartet. Turnierteilnehmer, die nicht an der Siegerehrung teilnehmen können, informieren darüber die Spielleitung. Nur aus wichtigen Gründen entschuldigter Turnierteilnehmer werden mögliche Preise nachgereicht. In allen anderen Fällen geht der Preis an den Nächstplatzierten. Sofern die Turnierausschreibung nichts anderes bestimmt, kann jeder Spieler nur einen Preis erhalten (Doppelpreisausschluss). Bruttopreis geht dabei vor Nettopreis. Ausnahmen vom Doppelpreisausschluss sind Sonderpreise wie z.B. „Longest Drive“ und „Nearest to the Pin“.

### 15. Änderungen der Wettspielordnung

Änderung und Ausnahmen zu dieser Wettspielordnung sind der Vorstandschaft in Absprache mit dem Spielausschuss vorbehalten und müssen ausgehängt oder in anderer Form bekannt gemacht werden.