

Rahmenausschreibung für Wettspiele Golf in Hude e.V.



§1 Verbindlichkeit von Verbandsordnungen

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V. Das Wettspiel wird auf Grundlage des DGV-Vorgabensystem ausgerichtet. Einsichtnahme in diese Verbandsordnung ist im Sekretariat möglich.

§2 Allgemeine Meldebedingungen / Meldeschluss

(1) Meldung zu einem Turnier durch Eintragung in die Meldeliste oder die Nutzung über das Online-Portal <PCCADDIE>. Den Meldeschluss gibt die jeweilige Einzelausschreibung vor.

(2) Meldungen von auswärtigen **Spielern*** zu offenen Wettspielen können nur berücksichtigt werden, wenn der Spieler zeitgleich mit der Meldung einen von seinem Heimatclub bestätigten Vorgabenachweis vorlegt.

(3) Sofern die Einzelausschreibung eines Wettspiels nicht Gegenteiliges regelt, sind Nachmeldungen zulässig. Ihre Berücksichtigung liegt im Ermessen der Spielleitung.

(4) Einschränkende Ausschreibungen bei offenen Wettspielen können festgelegt werden (Vorrangigkeitsgebot), um Clubmitgliedern die Teilnahme zu ermöglichen. Spätestens 14 Tage vor dem Turnier entfällt diese Vorrangigkeitsregel, da dann der Informationsmöglichkeit für Mitglieder genügend Spielraum gegeben worden sein sollte.

§3 Nenngeld

Das Ausbleiben eines für ein Wettspiel gemeldeten Spielers vom Turnier befreit diesen nicht von der Verpflichtung, dass Nenngeld zu entrichten. Kann der Spieler überzeugend darlegen, dass er unverschuldet am Turnier nicht teilnehmen konnte, kann die Spielleitung von der Verpflichtung, dass Nenngeld zu zahlen, befreien.

§4 Beginn der Runde

Die Runde eines Spielers beginnt, sobald der Spieler einen Schlag ausführt, um sein erstes Loch zu beginnen (siehe [Regel 6.1a](#)). Der Spieler muss zu seiner Startzeit (und nicht vorher) beginnen:

- Dies bedeutet, dass der Spieler zu der von der Spielleitung bestimmten Startzeit und am von ihr festgelegten Ort spielbereit sein muss.
- Eine von der Spielleitung bestimmte Startzeit wird als die exakte Zeit behandelt (zum Beispiel 9 Uhr bedeutet 9:00:00 Uhr und nicht eine Zeit bis 9:01 Uhr).

Verzögert sich die Startzeit aus einem Grund (zum Beispiel wegen des Wetters, langsamen Spiels anderer Spielergruppen oder wegen der Notwendigkeit einer Regelentscheidung eines Referees), liegt kein Verstoß gegen diese Regel vor, wenn der Spieler anwesend und

spielbereit ist, sobald die Gruppe des Spielers starten kann. **Strafe für Verstoß gegen Regel 5.3a: Disqualifikation, außer** in den drei folgenden Fällen:

- **Ausnahme 1 – Der Spieler trifft spielbereit am Ort seines Starts, nicht mehr als fünf Minuten nach seiner Startzeit, ein:** Die **Grundstrafe** wird an seinem ersten Loch angerechnet.
- **Ausnahme 2 – Der Spieler schlägt nicht mehr als fünf Minuten zu früh ab:** Die **Grundstrafe** wird an seinem ersten Loch angerechnet.
- **Ausnahme 3 – Die Spielleitung stellt außergewöhnliche Umstände fest, die den Spieler davon abgehalten haben, rechtzeitig abzuspielden:** Es liegt kein Verstoß gegen diese Regel vor und ist straflos.

§5 Mitteilung, wo Zählkarten ausgegeben werden bzw. wieder einzureichen sind

(1) Die Zählkarten werden ab einer Stunde vor Beginn des Wettspiels im Sekretariat ausgegeben.

(2) Die Zählkarte ist im Sekretariat einzureichen. Sobald der Spieler das Sekretariat (Glastür) verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben.

§6 Entscheidung bei gleichen Ergebnissen (Stechen)

a) Zählspiel, Stableford, etc.

Bei gleichem Brutto- oder Nettoergebnis zweier oder mehrerer Teilnehmer in einem Wettspiel findet, sofern die Einzelausschreibung des Wettspiels nichts anderes regelt, zur Ermittlung der Platzierung ein sogenanntes „Kartenstechen“ Anwendung. Dabei gewinnt derjenige Spieler, der die besseren letzten schwersten/leichtesten neun Löcher gespielt hat. Bei weiterem Gleichstand entscheidet das Los.

b) Lochspiel

Bei einem Lochspiel, dass nach 18 Löchern „All Square“ steht, haben die Spieler unmittelbar nach dem letzten Loch des Wettspiels das Spiel an der ersten Spielbahn fortzusetzen. Die Spielfortsetzung ist eine Verlängerung der festgesetzten Runde, die aus so vielen Löchern besteht, wie zur Entscheidung des Lochspiels nötig sind. Die Vorgabenschläge sind erneut so verteilt, wie auf der festgesetzten Runde.

§7 Beendigung des Wettspiels / Preise

(1) Ein Wettspiel ist mit Abschluss der Siegerehrung beendet.

(2) Es findet ein Mehrfachpreisausschluss statt. Für die Preisverteilung gilt Brutto vor Netto, sofern die Einzelausschreibung nichts anderes regelt.

(3) Erscheint ein Spieler zur Entgegennahme eines gewonnenen Preises nicht zur Siegerehrung, wird der Preis an den nächstplatzierten Spieler übergeben. Ausnahme hiervon kann nur die jeweilige Spielleitung erteilen.

§8 Besserlegen

Sofern in einem Wettspiel „Besserlegen“ erlaubt wird, gilt dafür Folgendes:

Ein Ball auf der kurzgemähten Rasenfläche im Gelände darf markiert und straflos bewegt oder aufgehoben und gereinigt werden und innerhalb eines Scorekarten-Breite von der

ursprünglichen Stelle, aber nicht näher zum Loch, nicht in ein Hindernis und nicht auf das Grün, hingelegt werden. Der Spieler darf dies vor dem Schlag nur einmal tun. Ein so bewegter oder hinterlegter Ball ist „im Spiel“.

§9 Unangemessene Verzögerung: langsames Spiel (Regel 5.6a)

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 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. Überschreitet der erste Spieler die Zeit von 60 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so wird dies als Verstoß gegen Regel 5.6a angesehen.

Der Anschluss an die voraus spielende Gruppe gilt als verloren, wenn die nachfolgende Gruppe mehr als ein Startintervall hinter der davor spielenden Gruppe zurückliegt.

Strafe für Verstoß:

Lochspiel:	1. Verstoß: Lochverlust 2. Verstoß: Disqualifikation
Zählspiel:	1. Verstoß: 1 Schlag 2. Verstoß: Grundstrafe 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.

§10 Aussetzung des Spiels wegen Gefahr

(1) Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel befinden 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 wiederaufnehmen, 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 5.7b rechtfertigt. Das Signal für Aussetzung des Spiels wegen Gefahr ist ein langer Signalton einer Sirene.

(2) Unterbricht ein Spieler selbstständig die Runde wegen Gewitter und auch die Spielleitung sieht einen Grund für die Unterbrechung des Spiels, so unterbricht die Spielleitung das Wettspiel insgesamt. Ein Spieler darf das Spiel unterbrechen, wenn er begründet Blitzgefahr als gegeben ansieht, **aber** er muss dies so bald wie möglich der Spielleitung mitteilen. Unterbricht ein Spieler das Spiel aus einem Grund, der nach dieser Regel (5.6a) nicht erlaubt ist oder versäumt er es, wie verlangt die Spielleitung zu informieren, ist der Spieler **disqualifiziert**.

(3) Das Wettspiel muss zu dem Zeitpunkt fortgesetzt werden, den die Spielleitung dazu bestimmt. Spieler, die sich weigern, nach einer Unterbrechung das Spiel wieder aufzunehmen, werden mit „no Return“ für das Wettspiel gewertet.

(4) Erfolgt nach der Unterbrechung ein Abbruch des Wettspiels, wie es nicht zu Ende gespielt werden kann, sind weiterhin alle bis dahin vorliegenden Endergebnisse vorgabewirksam. Die anderen Ergebnisse sind nicht vorgabewirksam.

(5) Für die Wertung des Wettspiels werden so viele Löcher herangezogen, wie die letzte Spielergruppe beenden konnte. Das gilt nur, sofern die letzte Spielergruppe zumindest neun Löcher beendet hat. Andernfalls wird das Wettspiel nicht gewertet. Die Spielleitung kann in beiden Fällen jedoch einen neuen Termin für die Wiederholung des Wettspiels bestimmen. In diesem Fall verfällt das Ergebnis bereits beendeter Runden („Das Wettspiel beginnt für alle wieder bei Null“).

Signalsetzung bei Spielunterbrechung von Wettspielen:

Unterbrechung	ein Signal
Wiederbeginn	zwei Signale in Folge
Abbruch	drei Signale in Folge

§11 Üben zwischen zwei Runden (Driving-Range und Pitching-Grün) bei mehr als einer Runde

Das Üben auf der Driving-Range, Putting-Green und Chipping-Green ist vor und zwischen den Runden erlaubt, auf dem Platz nicht.

§12 Nutzung von motorgetriebenen Golf-Carts

E-Carts

E-Trolleys und E-Carts sind bei allen Wettspielen grundsätzlich gestattet, sofern nicht ein witterungsbedingtes Fahrverbot ausgesprochen wurde. Sollten nicht genügend E-Carts zur Verfügung stehen, haben die Spieler, die ein ärztliches Attest vorlegen können, Vorrecht auf ein E-Cart. Einschränkend gilt für E-Carts bei Clubmeisterschaften:

1. Nutzung nur aufgrund eines ärztlichen Attests über eine länger dauernde körperliche Behinderung, die eine Wettspielrunde ohne Cart nicht erlaubt. Entscheid liegt bei der Spielleitung. Bei Verstoß: Disqualifikation.
2. Jeder Spieler, der keine Cart-Berechtigung hat, muss jederzeit seine Runde zu Fuß absolvieren. Bei Verstoß (z.B. Mitfahren) gelten die Strafen der Offiziellen Golfregeln, Anhang 1 – Abschnitt 8.
3. Wird ein Verstoß nicht unmittelbar nach Entdecken abgebrochen oder später wiederholt: Disqualifikation.
4. Ausnahme: Das Mitfahren bei der Spielleitung zur Beschleunigung des Spiels (z.B. Rücktransport bei Wiederholung eines Schlages von der Ausgangsposition) ist erlaubt.
5. Die Nutzung eines anderen, nicht ausdrücklich von der Spielleitung genehmigten Beförderungsmittels, ist nicht gestattet und führt zur Disqualifikation.

§13 Nutzung von Entfernungsmessern

Für alle Wettspiele auf dem Platz darf ein Spieler sich über Entfernungen informieren, indem ein Gerät verwendet wird, das ausschließlich Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler

während der festgesetzten Runde ein Gerät, mit dem andere Umstände geschätzt oder gemessen werden können, die sein Spiel beeinflussen können (z.B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.), so verstößt der Spieler gegen Regel 4.3.a, wofür die Strafen nach Regel 4.3 entstehen, wenn die zusätzliche Funktion nicht deaktiviert wurde.

§14 Elektronische Kommunikationsmittel:

Die Benutzung von Mobiltelefon während der festgesetzten Runde durch den Spieler oder seinen Caddie kann störend wirken. Stellt die Spielleitung eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebes durch die Benutzung eines solchen Kommunikationsmittels durch einen Spieler oder seinen Caddie fest, so kann sie diese Störung als schwerwiegenden Verstoß gegen Regel 1.2 bewerten und eine Disqualifizierung des Spielers aussprechen. Die Spielleitung kann die Benutzung von Smartphones erlauben, soweit dies im Rahmen eines Turniers für das Live Scoring erforderlich ist. Es ist generell erlaubt für die Verwendung der elektronischen Scorecard.

§15 Datenschutz

Mit der Meldung zu einem Wettspiel erkennt der Spieler generell an, dass sein Name, seine Vorgabe und seine Startzeit auf der Startliste veröffentlicht werden. Mit der Meldung zum Wettspiel willigt der Spieler auch in die Veröffentlichung seines Namens, seines Fotos, seiner Vorgabe und seines Wettspielergebnisses in einer Ergebnisliste im Internet, in einer öffentlichen Aushängung und in Spiel- und Turnierberichten in gedruckter Form und auf der Webseite ein.

§16 Änderungsvorbehalt

Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zum 1. Start das Recht, die Ausschreibung zu ändern (Ausnahme: Vorgabewirksamkeit). Nach dem 1. Start sind Änderungen nur bei Vorliegen außergewöhnlicher Umstände zulässig.

§17 RPR-Runden

Die RPR (registrierte Privatrunde) bietet den Golfspielern/-innen die Möglichkeit, neben den Wettspielen individuell vorgabenwirksame Ergebnisse einzureichen.

Es handelt sich hier um vorgabenwirksame Privatrunden.

Folgende Kriterien sind zu beachten:

1. Berechtigung:

- Alle Spieler/innen dürfen eine unbegrenzte Anzahl an registrierten Privatrunden spielen

- Pro Tag darf nur 1 Runde über 9 Loch gespielt werden

2. Ablauf:

- Der Spieler muss seine RPR im Sekretariat anmelden
- Das Sekretariat erstellt eine Scorekarte, die folgende Informationen enthalten muss: Datum, Name des Spielers und des Zählers, Handicap des Spielers und des Zählers, Club des Spielers und des Zählers, Anzahl der zu spielenden Löcher (9 oder 18), Farbe der Abschlüge
- Nach der Runde muss die Karte im Sekretariat abgegeben werden, mit Unterschrift des Spielers und des Zählers
- Das Resultat muss vom Sekretariat zeitnah eingegeben werden.

§18 Haftung

Golf in Hude e.V. und die Golf in Hude GmbH&Co.KG haften nicht bei Unfällen und sonstigen Vorkommnissen.

Golf in Hude e.V.

Stand 03.08.2025

***aus Gründen der Vereinfachung der Lesbarkeit wird der Begriff „Spieler“ verwendet.**