



Wettspielbedingungen und Platzregeln gültig für Meisterschaften 2010 und 2011

Folgende Wettspielbedingungen und Platzregeln gelten grundsätzlich für alle Wettspiele die vom Österreichischen Golf-Verband (ÖGV) ausgeschrieben und veranstaltet werden sowie für alle Ranglisten-Wettspiele. Das Championship Committee kann für einzelne Turniere Änderungen im Rahmen der Ausschreibung vornehmen.

Sektion A – Wettspielbedingungen

1. Nennungen

Es werden nur schriftliche Nennungen angenommen. Die Nennungen müssen bei der in der Ausschreibung genannten Stelle eingehen. Eine Nennung ist nur gültig, wenn sie auch vom ÖGV rückbestätigt ist. Der Wettspielleitung steht es frei, eine Nennung zu akzeptieren oder abzulehnen.

2. Vorgabengrenzen

Maßgebend ist die am Tag des Nennschlusses gültige Stammvorgabe.

3. Nenngeld

Das Nenngeld ist bei Abgabe der Nennung fällig. Zieht ein Teilnehmer **nach** Nennschluss seine Nennung zurück oder erscheint nicht am Start, ist das Nenngeld trotzdem zu bezahlen!

4. Abmeldung vom Wettspiel

Spieler und Mannschaften, die nicht am Wettspiel teilnehmen können, haben sich so früh als möglich abzumelden. Abmeldungen vor Nennschluss können über das Online-Nennungstool selbst durchgeführt werden, Abmeldungen nach Nennschluss - bis 40. Stunden vor 1. Turnierstart - sind schriftlich an die ÖGV-Geschäftsstelle (oegv@golf.at, Fax: 01-505 49 62) bekanntzugeben.

Kurzfristige Abmeldungen haben ausnahmslos bei der jeweiligen Wettspielleitung zu erfolgen: Spieler, die ohne rechtzeitige Abmeldung (=bis spätestens 40. Stunden vor 1. Turnierstart) dem Wettspiel fernbleiben, erhalten eine Heraufsetzung Ihrer Stammvorgabe um +0,1. Spieler ohne Abmeldung können für ÖGV-Wettspiele gesperrt werden.

5. Abgabe der Scorekarte:

Die Scorekarte gilt als abgegeben, wenn der Spieler die offizielle Scoring Area verlassen hat.

6. Resultat-Gleichheit

Zählspiel:

a) für den 1. Platz einer Meisterschaft sowie den 1. und letzten Platz einer Setzliste für das nachfolgende Lochwettspiel nach einer oder mehreren Qualifikationsrunden fällt die Entscheidung durch ein Loch-um-Loch-Stechen (sudden death play-off) in der von der Wettspielleitung angeordneten Reihenfolge.

(Wenn an einem Play-off mehr als zwei Spieler teilnehmen, behalten sie nach Feststehen des Siegers ihre vorherigen Positionen.)

b) für die übrigen Plätze entscheiden die besseren letzten 54,36, 18, 9, 6,3, 1 Löcher laut Scorekarte. Bei Start von mehreren Tees am letzten Turniertag entscheiden die besseren Löcher gem. Vorgabenverteilung.

c) Sollte ein Loch-um-Loch-Stechen für den 1. Platz nach Auffassung der Wettspielleitung nicht möglich sein (z.B. gefährliche Situation), kann der Sieger nach Rücksprache mit dem Championship Committee auch mittels Stechen nach 6.b. ermittelt werden.

Lochspiel:

Bei Gleichstand nach 18 Löcher wird die Entscheidung durch ein Stechen (sudden death play-off) in der von der Wettspielleitung angeordneten Reihenfolge herbeigeführt.

7. Beendigung von Wettspielen (Regel 34-1)

Zählspiele und Match Play-Endspiele gelten erst mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse bei der Siegerehrung als beendet. Sonstige Lochspiele gelten mit der Meldung des Ergebnisses durch beide Spieler an die Wettspielleitung als beendet oder - falls nicht geschehen - mit offizieller Bekanntgabe oder Aushang der betreffenden Spielpaarung für die nächste Runde.

8. Driver und Schläger (Regel 4-1 und 4-2)

Driver müssen in der aktuellen „List of Conforming Driver Heads“ von R & A Rules Ltd. (www.randa.org) gelistet sein.

9. Der Ball (Regel 5-1, Anmerkung)

Bälle müssen in der aktuellen „List of Conforming Golf Balls“ von R & A Rules Ltd. (www.randa.org) gelistet sein.

10. Abspielzeit (Regel 6-3, Anmerkung)

Jeder Spieler muss sich 5 Minuten vor der Abspielzeit beim Starter melden!

Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, so wird er für das Versäumen der Abspielzeit wie folgt bestraft:

Lochspiel: Lochverlust am ersten Loch

Zählspiel: 2 Schläge am ersten Loch

Strafe für Verspätung von mehr als 5 Minuten: Disqualifikation

Die Startzeit ist die auf der Startliste angegebene Zeit oder die Zeit des Aufrufs für die Partie/Flight durch den Starter, je nach dem, was später liegt.



11. Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Regel 6-7, Anmerkung 2)

Der Spieler muss ohne unangemessene Verzögerung und in Übereinstimmung mit jeder von der Wettspielleitung für das Spieltempo erlassenen Richtlinie spielen. Zwischen der Beendigung Lochs und dem Abspielen am nächsten Abschlag darf der Spieler das Spiel nicht unangemessen verzögern.

Bei Fehlen zwingender Umstände läuft eine Gruppe Gefahr „auf die Uhr genommen zu werden“, wenn sie mehr Zeit als die Richtzeit (Time Sheet) benötigt, oder im Fall einer zweiten oder späteren Gruppe, den Anschluss an die vorangehende Partie verloren hat. Wenn ein Spieler ab Beginn des „Timings“ mehr als 50 Sekunden für einen zuerst zu spielenden Annäherungsschlag (einschließlich Par-3-Schlag), Chipp oder Putt, oder 40 Sekunden für einen Tee-Shot oder als zweiten oder dritten zu spielenden Ball benötigt, hat er eine „bad time“.

Ein Flight hat seine Position verloren, wenn er mehr als das Startintervall hinter der vorderen Gruppe zurückliegt. Die „bad time“ eines Spielers, dessen Flight getimed wurde, wird bis zur Ende der Runde vorgetragen, auch wenn die Gruppe wieder ihre Position eingenommen oder in der Zeit ist.

Strafe für Verstoß: Zählspiel: 1. Verstoß: Verwarnung

2. Verstoß: 1 Schlag

3. Verstoß: 2 Schläge

4. Verstoß: Disqualifikation

Strafschläge werden dem Loch hinzugerechnet, an dem der Verstoß begangen wurde. Wird das Spiel zwischen dem Spielen zweier Löcher verzögert, so wirkt sich die Strafe am nächsten Loch aus.

12. Aussetzen des Spiels wegen Gefahr (Regel 6-8b, Anmerkung)

Hat die Wettspielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel, auf einer Übungsanlage oder einer Spielergruppe zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die Wettspielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Befinden sie sich beim Spielen eines Lochs oder auf einer Übungsanlage, so müssen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen.

Unterlässt es ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er disqualifiziert, sofern nicht die Aufhebung dieser Strafe nach Regel 33-7 gerechtfertigt ist.

Signal für unverzügliches Unterbrechen wegen Gefahr: Ein langer Signalton.

Signal für „normale“ Spielunterbrechung nach Regel 6-8b: Wiederholt drei aufeinander folgende kurze Signaltöne.

Signal für Wiederaufnahme des Spiels: Wiederholt zwei kurze Signaltöne.

13. Üben / Nachputten (Regel 7-2, Anmerkung 2)

Ein Spieler darf im Zählspiel keinen Übungsschlag (z.B. „Nachputten“) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen:

Strafe für Verstoß: 2 Schläge am nächsten Loch

Strafe für Verstoß am letzten Loch: 2 Schläge an diesem Loch

14. Caddies (Regel 6-4)

Pros (Berufsgolfer) dürfen als Caddies für Amateure nicht eingesetzt werden.

Sofern in der Wettspielausschreibung nicht anders definiert, sind bei Jugendwettspielen Caddies nicht erlaubt.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

15. Elektronische Geräte, Entfernungsmessgeräte

Die Verwendung elektronischer Geräte zur Kommunikation oder Entfernungsmessung ist Spielern und deren Caddies während des Spielens ihrer Runde untersagt (Ausnahmen: Mobiltelefon bei medizinischen Notfällen).

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

Das bloße Ausschalten eines erstmalig klingelnden Mobiltelefons gilt in Einzelbewerben nicht als Tatbestand der Verwendung.

Das ÖGV- Championship Committee kann für ÖGV-Turniere eine Platzregel gestatten, welche die Verwendung von Geräten erlaubt, die ausschließlich die Entfernung messen. (Anm. zu Regel 14-3).



16. Fahren / Mitfahren in Golfwagen (Decision 33-1/8)

Ein Spieler muss zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen, außer das Fahren / Mitfahren wird von der Wettspielleitung/ Platzrichtern zur Spielbeschleunigung (kurzfristig) ausdrücklich gestattet.

Strafe für 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.

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 Fahrzeuges einstellen, andernfalls wird er sowohl im Loch- als im Zählspiel disqualifiziert.

17. Doping

Es gelten die aktuellen Bestimmungen des Anti-Doping-Bundesgesetzes und des WADA Codes. Informationen über alle verbotenen bzw. erlaubten Mittel erhalten alle Nationalkaderspieler. Diese Infos sind auch unter www.nada.at abrufbar. Dopingkontrollen durch die NADA können jederzeit – im Wettspiel und im Training – durchgeführt werden. Erscheint ein zur Kontrolle ausgewählter Spieler nicht zum vorgegebenen Zeitpunkt vor der Kontrollkommission, wird dies als positives Ergebnis gewertet.

18. Zusätzliche Regelungen für Mannschaftswettspiele

a. Belehrungen (Regel 8-2b., Anmerkung)

Bei Mannschaftswettspielen darf der benannte Mannschaftscaptain Belehrung erteilen. Ein selbst spielender Captain darf während seines eigenen Spiels nur seinem Partner Belehrung erteilen.

Strafe für Verstoß: Lochspiel: Lochverlust Zählspiel: 2 Schläge

Der Captain muss vor Beginn des Wettspiels der Wettspielleitung benannt und Amateur sein.

b. Elektronische Geräte

Am Platz ist die Verwendung elektronischer Geräte zur Kommunikation oder Entfernungsmessung allen Spielern und deren Caddies während des Spielens ihrer Runde untersagt (Ausnahmen: Mobiltelefon bei medizinischen Notfällen). Verstößt ein Spieler oder dessen Caddie während seines Matches gegen diese Bestimmung, ist die Strafe sofortiger Lochverlust, bei Wiederholung Spielverlust. **Auch das bloße Klingeln bedeutet sofortigen Lochverlust!**

Verstößt ein Captain, der sich nicht auf seiner festgesetzten Runde befindend, während der Spiele seiner Mannschaft gegen diese Regelung, wird dieser für den Spieltag UND den nächsten Turniertag gesperrt (Platzverbot!)

c. Benutzung von Golfwagen bei Mannschaftswettspielen

Das Fahren/Mitfahren in oder auf Golfwagen ist allen Captains, Spielern und Caddies während der Spiele ihrer Mannschaft untersagt, außer das Mitfahren wird von der Wettspielleitung/Platzrichtern zur Spielbeschleunigung (kurzfristig) ausdrücklich gestattet.

Strafe bei Verstoß: Disqualifikation der Mannschaft für die betreffende Runde.

d. Verstöße gegen die Ausschreibung

Bei Verstößen gegen

- die Kriterien der Mannschaftsaufstellung, - den Termin der Abgabe der Mannschaftsaufstellung, - den Austragungsmodus - erfolgt als Strafe:

Zählspiel: Disqualifikation der Mannschaft für die betreffende Runde

Lochspiel: Disqualifikation der Mannschaft für die betreffende Runde

(Anmerkung: Das Spiel der Mannschaft wird „zu Null“ als „verloren“ gewertet.)

Sektion B – Platzregeln

Die nachstehenden Platzregeln können durch das ÖGV Championship Committee ergänzt oder entsprechend abgeändert und zusätzlich durch Sonderplatzregeln ergänzt werden.

1. Markierungen

Ausgrenzen: weiße Pflöcke / weiße Linien

Boden in Ausbesserung: blaue Pflöcke / weiße Linien

Frontales Wasserhindernis: gelbe Pflöcke / gelbe Linien

Seitliches Wasserhindernis: rote Pflöcke / rote Linien

2. Ausgrenzen (Regel 27)

a. Außerhalb von Wällen, Zäunen oder weißen Pflöcken, die die Platzgrenzen kennzeichnen.

Werden Ausgrenzen durch Zäune oder weiße Pflöcke gekennzeichnet, definieren die Platz-Innenkanten die Ausgrenze. Ein Ball ist im Aus, wenn er vollständig auf oder hinter dieser Linie liegt.

b. Bei durchgehenden weißen Linien definieren diese das Aus. Die Linie selber ist im Aus. Ein Ball ist im Aus, wenn er vollständig auf oder hinter der Linie liegt.



3. Wasserhindernisse, einschließlich seitliches Wasserhindernis (Regel 26)

Wenn Pflöcke und Linien das Wasserhindernis kennzeichnen, definieren die Linien die Grenzen des Wasserhindernisses.

Anmerkung: Gibt es Drop Zonen für Wasserhindernisse, kann der Ball gemäß Regel 26 gespielt oder unter Hinzurechnung eines Strafschlages von der nächstgelegenen Drop Zone gespielt werden.

4. Drop Zonen:

In einer Drop Zone darf ein fallen gelassener Ball nicht neuerlich fallengelassen werden, wenn er innerhalb von zwei Schlägerlängen wo er zuerst den Boden berührte zur Ruhe kommt, auch wenn dies außerhalb der Grenzen der Drop Zone und sogar näher zur Fahne sein sollte.

5. Boden in Ausbesserung - GUR (Regel 25)

a. Drainagen

b. Alle Ränder von neuen Soden, die die Lage des Balles oder des beabsichtigten Schwunges beeinflussen.

6. Ungewöhnliche Bodenverhältnisse (Regel 25-1, Anmerkung)

a. Keine Erleichterung für Behinderung der Standposition durch ein Loch, Aufgeworfenes oder Laufwege eines Erdgänge grabenden Tiers, eines Reptils oder eines Vogels.

b. Eingebettete Bälle (Regel 25-2): Erleichterung erweitert auf Gelände (Bunker und Wasserhindernisse ausgenommen). Der Ball darf straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe seiner ursprünglichen Lage wie möglich, nicht näher zum Loch, fallengelassen werden.

7. Lochpfropfen am Grün

Auf jedem Grün, haben alte Lochpfropfen denselben Status wie Pitchmarken und dürfen nach Regel 16-1c repariert werden.

8. Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

Steine im Bunker

9. Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

a. Wo Bereiche, angrenzend an Flächen, die als unbewegliche Hemmnisse definiert sind, durch weiße Linien gekennzeichnet sind, sind diese als Teile des Hemmnisses und nicht als GUR zu betrachten.

b. Blumenbeete, umgeben von einem Hemmnis, sind Teile des Hemmnisses.

c. Gestützte Bäume

10. Integrierte Bestandteile des Platzes

Rindenmulch um Bäume

11. Zeitweilig unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

Zelte, Scoreboards, Fernsehtürme, Tribünen, Werbetafeln etc.

Erleichterung auch dann, wenn sich die Hemmnisse in der Spiellinie („Line of Sight“) befinden.

Wenn Drop Zonen dafür eingerichtet wurden, darf im Fall von Erleichterung, die nächstgelegene DZ in Anspruch genommen werden.

12. Strom- und Hochspannungsleitungen

Trifft ein Ball eine erhöhte Strom- oder Telefonleitung, muss der Schlag ohne Strafschlag sofort wiederholt werden (Regel 20-5). Ist der Ball nicht unverzüglich wieder zu erlangen, darf er durch einen anderen Ball ersetzt werden.

Ausnahme: Trifft der Ball einen Masten, darf der Schlag nicht wiederholt werden.

Grundstrafe für Verstoß gegen eine Platzregel

Lochspiel - Lochverlust

Zählspiel - 2 Strafschläge

ÖGV-Championship-Committee 2010; Änderungen vorbehalten