

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. Nennungen für alle Einzel- und Teambeurbe müssen über das Online-Nennungstool auf der ÖGV-Website erfolgen.

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, sollten sich so früh als möglich abmelden. Abmeldungen vor Nennschluss müssen über das Online-Nennungstool selbst durchgeführt werden. Kurzfristige Abmeldungen haben ausnahmslos bei der jeweiligen Wettspielleitung zu erfolgen. Die Verpflichtung zur Zahlung des Nenngeldes bleibt davon unberührt. Spieler, die ohne Abmeldung dem Wettspiel fernbleiben erhalten eine Disqualifikation auf ihr Stammbblatt und können für das nächste Wettspiel dieser Art gesperrt werden.

5. Abgabe der Scorekarte:

Scorekarten sind nach Beendigung der Runde sofort in der Scoring Area zu vergleichen und abzugeben. Die Scorekarte gilt als abgegeben, wenn der Spieler die offizielle Scoring Area verlassen hat.

6. Resultat-Gleichheit

Zählspiel

- 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.
- 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 nach Vorgabenverteilung.
- 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

Zur Entscheidung bei Gleichstand wird die festgesetzte Runde um so viele Löcher verlängert, wie erforderlich sind, um das Lochspiel zu gewinnen.

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. 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.

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 im Zählspiel: 1. Verstoß: Verwarnung, 2. Verstoß: 1 Schlag, 3. Verstoß: 2 Strafschläge, 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.

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

Hat die Wettspielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, muss das Spiel sofort unterbrochen werden. Die Spieler dürfen das Spiel erst wieder aufnehmen, wenn die Wettspielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Das gilt auch für die Übungsanlagen. Wenn ein Spieler das Spiel nicht unverzüglich unterbricht, 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. (Ein begonnenes Loch kann fertig gespielt werden.)

Signal für Wiederaufnahme des Spiels: Wiederholt zwei kurze Signaltöne.

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

12. 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 Strafschläge am nächsten Loch

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

13. Caddies (Regel 6-4)

a) Einzel: Pros (Berufsgolfer) dürfen als Caddies für Amateure nicht eingesetzt werden. Sofern in der Wettspielausschreibung nicht anders definiert, sind bei Jugendwettspielen Caddies nicht erlaubt.

b) Teambewerbe: Der Mannschaft - Captain darf; unabhängig ob er Amateur oder Professional ist, als Caddie eingesetzt werden. Alle anderen Caddies müssen Amateure sein.

Bei Teambewerbe können Pros als Non – Playing Captain eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß im Lochspiel: Lochverlust für jedes Loch, bei dem ein Verstoß begangen wurde, höchstens jedoch 2 Löcher.

Strafe für Verstoß im Zählspiel: 2 Strafschläge an jedem Loch, an dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch 4 Strafschläge pro Runde.

Ein Spieler, der einen Caddie unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung hat, muss unverzüglich nach Erkennen eines Verstoßes sicherstellen, dass er für den Rest der festgesetzten Runde diese Wettspielbedingung einhält, anderenfalls ist er disqualifiziert

14. Benutzung elektronischer Kommunikationsmittel

Wird durch die Benutzung eines Telefons eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebs verursacht (Benutzung während ein anderer Spieler sich auf seinen Schlag vorbereitet oder spielt), so kann dies als schwerwiegender Etiketteverstoß zur Disqualifikation nach Regel 33-7 führen.

15. Fahren / Mitfahren in Golfwagen

Ein Spieler und sein Caddie müssen zu jeder Zeit während der festgesetzten Runde zu Fuß gehen, außer das Fahren/Mitfahren wird von der Wettspielleitung oder einem Referee zur Spielbeschleunigung (kurzfristig) ausdrücklich gestattet. Gleiches gilt in Mannschaftswettspielen während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschafts-Captain.

Strafe für Verstoß im Lochspiel: Lochverlust für jedes Loch, bei dem ein Verstoß begangen wurde, höchstens jedoch 2 Löcher.

Strafe für Verstoß im Zählspiel: 2 Strafschläge an jedem Loch, an dem der Verstoß festgestellt wird, höchstens jedoch 4 Strafschläge pro Runde.

Die Benutzung irgendeines Beförderungsmittel muss unverzüglich nach Erkennen eines Verstoßes eingestellt werden, anderenfalls ist der Spieler disqualifiziert.

Strafe bei Verstoß durch einen Mannschafts-Captain: Disqualifikation als Mannschafts-Captain für den Rest des Wettspieltages. Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Captain-Funktion übernehmen.

16. Doping

Es gelten die aktuellen Bestimmungen des Anti-Doping-Bundesgesetzes und des WADA Codes. Informationen über alle verbotenen bzw. erlaubten Mitteln 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.

17. Zusätzliche Regelungen für Mannschaftswettspiele

Bei Teambewerben können Pros als Non – Playing Captain eingesetzt werden.

a. Belehrung bei Mannschaftswettspielen (Anm. zu Regel 8)

In Übereinstimmung mit der Anmerkung zu Regel 8 der Golfregeln ist es jeder einzelnen Mannschaft gestattet eine Person (Captain) einzusetzen, die ihren Mannschaftsteilnehmern Belehrung erteilen darf. Die betreffende Person muss der Spielleitung benannt werden.

Ein selbst spielender Captain darf während seines eigenen Spiels nur seinem Partner Belehrung erteilen.

b. Verstöße gegen die Ausschreibung

Bei Verstößen gegen (i) die Kriterien der Mannschaftsaufstellung, (ii) den Termin der Abgabe der Mannschaftsaufstellung, oder (iii) den Austragungsmodus erfolgt als Strafe sowohl Lochspiel, als auch im Zählspiel die 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)

- Wenn Wälle, Zäune oder weiße Pflöcke, die Ausgrenze kennzeichnen, definieren deren Innenkanten die Ausgrenze. Wenn Pflöcke und Linien die Ausgrenzen kennzeichnen, definieren die Linien die Ausgrenze. Die Linie selbst ist im Aus. Ein Ball ist im Aus, wenn er vollständig im Aus liegt.
- Ein Ball, der eine öffentliche Straße, die zu Aus erklärt worden ist, kreuzt und jenseits dieser Straße zur Ruhe kommt, ist im Aus, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes 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 nächst gelegenen Drop Zone gespielt werden.

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

- Keine Erleichterung für Behinderung der Standposition durch ein Loch, Aufgeworfenes oder Laufwege eines Erdgänge grabenden Tiers.
- Ist im Gelände ein Ball in sein eigenes Einschlagloch im Boden eingebettet, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum Loch, fallen gelassen werden. Der Ball muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des Platzes im Gelände auftreffen.

Ausnahme 1: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Ball in Sand einer nicht kurzgemähten Fläche eingebettet ist.

Ausnahme 2: Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Schlag wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als den Umstand nach dieser Platzregel eindeutig undurchführbar ist.

5. Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

Steine im Bunker

6. Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

- Wo Bereiche durch weiße Linien gekennzeichnet sind und an unbewegliche Hemmnisse angrenzen, sind diese Teile des Hemmnisses.
- Blumenbeete, umgeben von einem Hemmnis, sind Teile des Hemmnisses.
- Gestützte Bäume und geschützte gegen Wildverbiss (Gitter/Plastikmanschetten) ummantelte Bäume

7. Integrierte Bestandteile des Platzes

Rindenmulch um Bäume

8. Unabsichtliches Bewegen eines Balls am Grün - Änderung (Regel 18-2, 18-3 und 20-1)

Wird ein Ball, der auf dem Grün in Ruhe ist, oder ein Ballmarker durch den Spieler, seinen Partner, seinen Gegner, durch Caddies oder Ausrüstung, unabsichtlich bewegt, gibt es keine Strafe. Der Ball oder Ballmarker muss wie in Regel 18-2, 18-3 und 20-1 beschrieben zurückgelegt werden.

Diese Platzregel gilt nur wenn der Ball oder Ballmarker am Grün liegt und die Bewegung unabsichtlich erfolgt.

Anmerkung: Wurde ein Ball durch Wind, Wasser oder durch andere natürliche Umstände wie in Folge der Schwerkraft bewegt, so muss dieser von der neuen Stelle gespielt werden. Ein Ballmarker, der so bewegt wurde, ist zurückzulegen.

9. Zeitweilig unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

Zelte, Scoreboards, Fernsehtürme, Tribünen, Werbetafeln etc. Erleichterung wird auch dann gewährt, 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.

10. 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 Mast, darf der Schlag nicht wiederholt werden.

11. Entfernungsmessgeräte

In ÖGV-Wettspielen ist die Verwendung von Entfernungsmessgeräten Spielern, Caddies und Captains während des Spielens ihrer Runde gestattet. Ein Multi-Funktions-Gerät wie Smart Phone oder PDA darf verwendet werden. Diese Geräte dürfen nicht für irgendwelche Zwecke verwendet werden, die nach Regel 14-3 verboten sind. Strafe für ersten Verstoß Grundstrafe, bei einem weiteren Verstoß Disqualifikation. Wird der Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern begangen, gilt die Strafe für das nächste Loch.

**Grundstrafe für Verstoß gegen eine Platzregel
Lochspiel – Lochverlust, Zählspiel - 2 Strafschläge**