

Platzregeln

1. Ausgrenzen (Regel 27)	Sind durch weiße Pfosten markiert. Weiße Pfosten mit grünem Ring gekennzeichnet stehen für Betretungsverbot (Landschaftsschutz). An der Bahn 1, 9, 12, 14 und 16 gilt die Straße bzw. der Parkplatz als Ausgrenze.
2. Wasserhindernisse (Regel 26)	Ist ein Ball im seitlichem Wasserhindernis an der Bahn 1 & 9 oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in dem Wasserhindernis ist, so kann der Spieler als zusätzliche Option einen Ball mit einem Strafschlag in der Drop-Zone fallen lassen.
3. Boden in Ausbesserung (Regel 25)	Sind mit blauen Posten gekennzeichnete und eingezäunte Flächen. Von diesen Flächen muss Erleichterung in Anspruch genommen werden.
4. Hemmnisse (Regel 24)	Steine im Bunker sind bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1) Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2) Mit künstlicher Oberfläche versehene Brücken, Wege und Straßen Alle innerhalb des Platzes befindlichen Schutzzäune vor Anpflanzungen Mit Stützpfeuern und/oder Drähten versehene Anpflanzungen sowie Rindenmulch an den Bäumen. Es kann Erleichterung in Anspruch genommen werden!
5. Benutzung von Entfernungsmessgeräten	Ein Spieler darf Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z.B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit, usw.), verstößt der Spieler gegen Regel 14-3. Strafe für Verstoß siehe Regel 14-3
6. Provisorischer Ball	Um den Spielfluss zu erhalten, kann auch an einem Wasserhindernis ein provisorischer Ball gespielt werden.
7. Ball auf dem Grün unabsichtlich bewegt	Liegt der Ball eines Spielers auf dem Grün, ist es straflos, wenn der Ball oder der Ballmarker unbeabsichtigt durch den Spieler, seinen Partner, seinen Gegner oder einen ihrer Caddies oder ihre Ausrüstung bewegt wird. Der bewegte Ball oder Ballmarker muss, wie in den Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 vorgeschrieben, zurückgelegt werden. Diese Platzregel gilt ausschließlich, wenn der Ball des Spielers oder sein Ballmarker auf dem Grün liegt und jede Bewegung unabsichtlich ist. Anmerkung: Wird festgestellt, dass der Ball des Spielers auf dem Grün durch Wind, Wasser oder irgendeine andere natürlichen Ursache, wie zum Beispiel die Schwerkraft, bewegt wurde, muss der Ball vom neuen Ort gespielt werden. Ein Ballmarker wird zurückgelegt, wenn er unter diesen Umständen bewegt wurde.“
8. Richtungspfeuern 10 & 17	Trifft ein Ball einen Richtungspfeuern auf den Bahnen 10 oder 17, so ist der Schlag ungültig und es muss ein anderer Ball nach Regel 20-5 gespielt werden.
9. Strafe für den Verstoß gegen eine Platzregel	Lochspiel = Lochverlust; Zählspiel = 2 Strafschläge
A. Bahn 17	Bitte mit dem Abschlag warten, bis der vorausspielende Flight auf Abschlag 18 erscheint oder die Glocke ertönt.
B. Entfernungsmarkierungen bis Grünanfang Bodenplatten Mitte Fairway	Gelb = 200 m Rot = 150 m Weiß = 100 m Blau = 50 m
C. Spielunterbrechung	Spielunterbrechung bei Blitzgefahr obliegt der Eigenverantwortung des Spielers (Regel 6-8).
D. Abschlag nach Hcp für Privatrunden	Herren "weiß" bis Hcp - 18,4 Herren "gelb" ab Hcp - 18,5 bis - 36 Herren "blau" ab Hcp - 37,0 bis - 54 Damen "blau" bis Hcp - 23,4 Damen "rot" ab Hcp - 23,5 bis - 54
E. Etikette	Bitte helfen Sie uns, den Platz in gutem Zustand zu erhalten, indem Sie Divots zurücklegen, möglichst viele Pitchmarken entfernen, Bunkerspuren beseitigen und Abfall in die Eimer werfen.

Wettspielordnung / Rahmenausschreibung

für Wettspiele des GC Gut Thailing e.V.

Spielbedingungen:	Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V. und den Platzregeln des Golfclubs Gut Thailing e.V.. Das Wettspiel wird nach dem DGV-Vorgabensystem ausgerichtet. Einsichtnahme in diese Verbandsordnung ist im Sekretariat möglich.
Spielberechtigung:	Teilnahmeberechtigt sind Amateure des Golfclubs Gut Thailing e.V. und Spieler, die einem DGV-Mitglied angehören oder (bei einem Heimatclub im Ausland) deren Club dem in seinem Land zuständigen nationalen Verband angeschlossen ist, soweit in der Einzelausschreibung nichts anderes bestimmt ist.
Spezifikation von Schlägern: Regel 4	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. Siehe hierzu www.randa.org Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Regel befreit.
Abspielzeit: Regel 6-3a + Anmerkung	Der Spieler sollte sich 10 Minuten vor seiner Startzeit an seinem ersten Abschlag einfinden. Trifft ein Spieler zu spät, jedoch spielbereit, innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts ein, so wird er am ersten zu spielenden Loch im Lochspiel mit Lochverlust, im Zählspiel mit zwei Strafschlägen bestraft, falls keine Umstände vorlagen, die nach Regel 33-7 das Erlassen der Disqualifikation rechtfertigen. Verstreichen auch die gewährten fünf Minuten, so ist der Spieler disqualifiziert.
Spieltempo: Regel 6-7 + Anmerkung 2	Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe 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 40 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 35 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so wird dies als Verstoß gegen Regel 6-7 angesehen. Strafe für Verstoß bei Lochspiel: Erster Verstoß = Lochverlust Zweiter Verstoß = Disqualifikation Strafe für Verstoß bei Zählspiel: Erster Verstoß = Ein Strafschlag Zweiter Verstoß = Zwei Strafschläge Bei weiterem 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.
Aussetzung des Spiels wegen Gefahr: Regel 6-8b + Anmerkung	Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel oder Zählspiel 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, so ist er disqualifiziert, sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 33-7 rechtfertigen.
Signal für Aussetzen des Spiels wegen Gefahr:	Unverzügliches Unterbrechen des Spiels: Ein langer Signalton einer Sirene. Normale Spielunterbrechung: Wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne einer Sirene.

	<p>Wiederaufnahme des Spiels:</p> <p>Wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene.</p> <p>Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 6-8a II).</p>
<p>Üben zwischen dem Spielen von Löchern:</p> <p>Regel 7-2</p>	<p>Zwischen dem Spielen von zwei Löchern darf ein Spieler auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Lochs keinen Übungsschlag spielen und darf die Oberfläche des Grüns des zuletzt gespielten Lochs nicht durch Rollen eines Balls prüfen.</p> <p>Strafe für Verstoß gegen die Wettspielbedingung:</p> <p>Lochspiel = Lochverlust des nächsten Lochs Zählspiel = Zwei Schläge am nächsten Loch</p>
<p>Dopingverbot:</p> <p>Anhang I, Teil C, Nr. 10 der offiziellen Golfregeln</p>	<p>Die Spieler haben die Anti-Doping-Richtlinie einzuhalten. Einzelheiten sind beim DGV zu erfragen.</p>
<p>Motorgetriebene Golf-Carts:</p> <p>Decision 33-1/8</p>	<p>Bei körperlicher Beschwerden, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne Cart nicht ermöglicht, ist die Benutzung gestattet. Es besteht Attest Pflicht.</p> <p>Den anderen Bewerben werden Carts nur dann zur Verfügung gestellt, wenn alle daran interessierten Teilnehmer des Wettspiels von Carts Gebrauch machen könnten.</p>
<p>Mitführen und Nutzen von Mobiltelefonen und anderen Kommunikationsmitteln:</p> <p>Regel 14-3</p>	<p>Das Mitführen eines betriebsbereiten (= eingeschalteten) Mobiltelefons oder eines anderen Kommunikationsmittels ist erlaubt, dieses ist jedoch auf lautlos zu schalten. Sollte durch das Benutzen oder durch einen Ton des Gerätes ein Mitspieler gestört werden, kann dies zur Disqualifikation des Besitzers des Mobiltelefons oder des anderen Kommunikationsmittels führen.</p> <p>Die Nutzung eines solchen Gerätes im Notfall ist selbstverständlich straflos.</p>
<p>Entfernungsmesser:</p> <p>Regel 14-3</p>	<p>Ein Spieler darf Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z.B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit, usw.), verstößt der Spieler gegen Regel 14-3. Strafe für Verstoß siehe Regel 14-3</p>
<p>Zusammenstellung der Spielgruppen:</p>	<p>Spielergruppen werden grundsätzlich nach Vorgaben aufgestellt, beginnend mit der niedrigsten Vorgabe, soweit in der Einzelausschreibung nichts anderes bestimmt ist. Spielzeitwünsche, wie früh, mitte oder spät und Fahrgemeinschaften können berücksichtigt werden.</p>
<p>Art der Vorgabe und Vorgabenwirksamkeit:</p> <p>Abschnitt. 4.1.4</p> <p>Spiel- und Wettspielhand- Buch 2007 - 2010</p>	<p>Es darf nicht vorkommen, dass die Teilnehmer innerhalb eines Wettspiels wünschen können, ob sie vorgabenwirksam oder nicht vorgabenwirksam spielen. Eine solche Wahlmöglichkeit vermindert die sportliche Vergleichbarkeit der Ergebnisse, da viele Spieler in nicht vorgabenwirksamen Spielen deutlich anders spielen als in vorgabenwirksamen Spielen. Findet an einem Tag bei vorgabenwirksamen Bedingungen ein Wettspiel statt, so sollte dies immer für alle Spieler vorgabenwirksam sein.</p> <p>Bei Spiel von Abschlägen mit unterschiedlichem CR innerhalb eines Wettbewerbs (also beim Spiel um denselben Preis) erfolgt im Brutto ein CR-Ausgleich.</p>

Nenngeld:	Das Nenngeld muss vor dem Start entrichtet werden. Spieler, die nicht zum Wettspiel antreten, sind von der Zahlung des Nenngeldes nicht befreit.
Zählkarten: Regel 6-6c/1	Die Zählkarte ist im Sekretariat unterschrieben von Spieler und Zähler zurückzugeben. Erst wenn der Spieler das Sekretariat verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben.
Entscheidung bei Stechen: Regel 33-6 Abschnitt 4.1.11 des Spiel- und Wettspielhand- Buch 2007 - 2010	<p>Wenn nicht anders in der Ausschreibung angekündigt:</p> <p>Stechen im Zählspiel und im Zählspiel nach Stableford</p> <p>Bei gleichen Ergebnissen entscheiden (netto unter Anrechnung der anteiligen Vorgabe) die letzten neun Löcher des Platzes (Löcher 10-18). Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die letzten 6 Löcher des Platzes (Löcher 13-18), dann die drei letzten Löcher mit (Löcher 16-18) und bei erneuter Gleichheit am Ende das 18. Loch.</p> <p>Lochspiel</p> <p>Ein nach 18-Löchern „All Square“ stehendes Lochwettbewerb ist lochweise fortzusetzen, bis eine Partei ein Loch gewinnt. Gemäß Regel 2-3 legt die Spielleitung fest, dass die Spieler unmittelbar vom letzten Loch des Wettspiels zum nächsten Loch zu gehen haben und dass die Spielfortsetzung eine Verlängerung der festgesetzten Runde ist, die nur aus so viel Löchern besteht, wie zur Entscheidung des Lochspiels notwendig sind.</p>
Klasseneinteilung:	Die Einteilung der Klassen erfolgt in möglichst gleich großen Gruppen nach Meldeschluss, soweit in der Einzelausschreibung nichts anderes bestimmt ist.
Preise: Regel 3-1	Preise werden nicht weitergegeben, d.h. die Preise werden nicht an den nächst platzierten anwesenden Mitbewerber weitergegeben. Ausnahme: siehe Einzelausschreibung. Bei Preisvergaben müssen die Regelungen des Amateurstatus eingehalten werden.
Sonderwertungen:	<p>Nearest to the Pin:</p> <p>Es zählt hier der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf dem Grün liegen. Die Entfernung zum Lochrand darf gemessen werden, wenn alle Spieler der Gruppe das Loch beendet haben.</p> <p>Longest Drive/ Straightest Drive</p> <p>Es zählt hier der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf der kurz gemähten Rasenfläche (Fairway-Höhe oder kürzer) liegen.</p>
Datenschutz:	Wir weisen darauf hin, dass die Vornamen, Nachnamen der Turnierteilnehmer sowie die Startzeiten im Clubhaus ausgehängt und zeitgleich per App abgerufen werden können. Die Startliste wird passwortgeschützt im Internet veröffentlicht. Mit der Meldung willigt der Teilnehmer auch in die Veröffentlichung seines Namens, seiner Stammvorgabe und des Wettspielergebnisses in einer Ergebnisliste im Internet ein.
Änderungsvorbehalt: Regel 33-1	In begründeten Fällen behält sich die Spielleitung das Recht, die Ausschreibung zu ändern.
Anmeldung und Meldeschluss:	Die Anmeldung erfolgt durch Eintrag im Sekretariat, telefonisch oder online. Nach Meldeschluss eingehende Meldungen können berücksichtigt werden, sofern die maximale Spielkapazität noch nicht erreicht ist. Für Meldungen die nach Meldeschluss eingehen, wird zusätzlich eine Gebühr von 10,00 € erhoben.
Startzeiten:	Die Startzeit kann am Vortag vor dem Turnier ab 16.00 Uhr im Sekretariat des GC Gut Thailing e.V. telefonisch erfragt werden, sofern in der Einzelausschreibung nichts anders bestimmt ist. Sollte dem Sekretariat die Handynummer des Teilnehmers vorliegen, erhält er automatisch eine SMS. Aus dieser SMS geht folgendes hervor: Startzeit, ggf. an welchem Loch, Namen seiner Mitspieler. Die Startliste wird ebenfalls passwortgeschützt im Internet veröffentlicht.