

Allgemeine Wettspielordnung des Golfclub Bayreuth e.V.

Diese Wettspielordnung gilt als Rahmenregelung für alle Wettspiele und jede Registrierte Privatrunde es sei denn, es wird eine besondere Regelung festgelegt. Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatuten) des Deutschen Golf Verbandes und den Platzregeln des Golfclub Bayreuth e.V.

1. Bälle und Schläger:

- a) Es bestehen keine Beschränkungen auf Marken und Typen
- b) Es muss mit einem Ball gespielt werden, der in der derzeit gültigen Liste der von R & A und USGA genehmigten Golfbälle genannt ist.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

- c) X-OUT Bälle sind nicht zugelassen.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

- d) 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 Driverköpfe (www.randa.org) aufgeführt wird.

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

2. Verspätungen / unangemessene Spielverzögerung:

- a) **Verspätung bei Beginn der Runde:**

Strafe für Verstoß

Zählspiel: Innerhalb von 5 Min.: **Grundstrafe**; danach: **Disqualifikation**;

Lochspiel: Innerhalb von 5 Min.: **Lochverlust** des ersten Loches; danach **Disqualifikation**;

- b) Die Prinzipien von **Ready-Golf** sind nach Möglichkeit grundsätzlich anzuwenden.

- c) **Zügiges Spiel – zum Durchspielen auffordern**

Sofern es absehbar ist, dass der Abstand zum vorherigen Flight bereits eine volle Spielbahn beträgt, sollte bei einer weiteren unvorhergesehenen Verzögerung der darauffolgende Flight zum Durchspielen (Regel 5.6b) aufgefordert werden.

- d) **Unangemessene Verzögerung und langsames Spiel (Regel 5.6)**

Von der als erste startende Gruppe wird angenommen, dass sie ihre „Position verloren“ hat, falls die addierte Zeit der Gruppe zu irgendeiner Zeit während der Runde die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit um mehr als 10 Minuten überschreitet. Von jeder folgenden Gruppe wird angenommen, dass sie ihre „Position verloren“ hat, wenn diese mehr als eine Spielbahn zur Vordergruppe zurückliegt und die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

Verfahren, wenn eine Gruppe die Position verloren hat:

Die Spielleitung wird die Spielgeschwindigkeit beobachten und entscheiden, ob die Zeit einer Gruppe gemessen wird, die ihre Position verloren hat. Es wird geprüft, ob es aktuell mildernde Umstände gibt, zum Beispiel ein länger dauernder Regelfall, ein verlorener Ball, ein unspielbarer Ball usw. Wird die Zeit der Spieler gemessen, erfolgt die Zeitnahme für jeden Spieler der Gruppe einzeln und von der Spielleitung wird jedem Spieler mitgeteilt, dass er seine Position verloren hat und seine Zeit gemessen wird.

In besonderen Fällen darf auch nur die Zeit eines einzelnen Spielers oder von zwei Spielern in einer Gruppe von drei Spielern gemessen werden.

Die für jeden Schlag erlaubte Höchstzeit ist 40 Sekunden.

10 weitere Sekunden werden dem Spieler zugestanden, der zuerst:

- einen Abschlag auf einem Par 3 Loch;
- einen Schlag zum Grün oder
- einen Chip oder Putt spielt.

Die Zeitnahme beginnt, sobald ein Spieler ausreichend Zeit hatte, seinen Ball zu erreichen, er mit dem Spiel an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeit zum Bestimmen der Entfernung und zur Wahl eines Schlägers zählt als Zeit, die für den nächsten Schlag benötigt wird. Auf dem Grün beginnt die Zeitnahme, sobald der Spieler genügend Zeit hatte, den Ball aufzunehmen, zu reinigen und zurückzulegen, Beschädigungen auszubessern, die seine Spiellinie behindern und lose hinderliche Naturstoffe in der Spiellinie zu entfernen. Zeit zum Betrachten der Spiellinie von einer Stelle hinter dem Loch und/oder hinter dem Ball zählt als Zeit, die für den nächsten Schlag benötigt wird. Die Zeitnahme beginnt in dem Augenblick, wenn die Spielleitung entscheidet, dass der Spieler an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeitnahme endet, wenn eine Gruppe wieder in Position ist und dies den Spielern entsprechend mitgeteilt wird.

Strafe für Verstoß gegen die Platzregel:

Erster Verstoß - Verwarnung

Zweiter Verstoß - Ein Strafschlag

Dritter Verstoß - Grundstrafe

Vierter Verstoß- Disqualifikation

3. Etikette / Verhaltensvorschriften für Spieler:

Mit den ab 01.01.2019 geltenden Golfregeln wird die bisherige Golfetikette in der **Regel 1.2** als Teil der Regeln in Kraft gesetzt. Für den Golfclub Bayreuth wurde hierzu eine eigene Verhaltensvorschrift für Spieler festgelegt. Hiermit kann ein Fehlverhalten der Spieler mit einer Golfstrafe belegt werden. -> **Anlage 1**

4. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr:

- Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel oder in einer Spielergruppe zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wiederaufnehmen, 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 wiederaufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Versäumt ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er zu disqualifizieren, sofern nicht das Erlassen dieser Strafe nach **Regel 5.7b** gerechtfertigt ist.
- Bedeutung der Signale bei Aussetzung des Wettspiels wegen Gefahr:
 - unverzügliches Aussetzung - langanhaltender Ton einer Sirene.
 - Wiederaufnahme - wiederholt zwei kurze aufeinander folgende Töne einer Sirene.
 - endgültigen Abbruch: - wiederholt drei aufeinander folgende Töne einer Sirene.
- Ein Spieler darf das Spiel unterbrechen, wenn er begründet Blitzgefahr als gegeben ansieht, aber er muss es sobald wie möglich der Spielleitung mitteilen.

5. Spielverbotszonen / Aus:

- Spielverbotszonen an Bahn 3/17, 7/8/12 Bahn 15/16 sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet.
- Das Betreten derartiger Spielverbotszonen ist untersagt.

Strafe: Disqualifikation

- c) Aus / Aus-Linie zwischen zwei Spielbahnen:

Das markierte Aus zwischen Bahn 1 und Bahn 18 gilt nur für Bahn 1.

Das markierte linksseitige Aus zwischen Bahn 17, Bahn 4 bzw. 3 gilt nur für Bahn 17. Diese geht dann unterhalb von Grün 17 in die Ausgrenze zu Bahn 1 über.

6. Alternative zu Schlag und Distanzverlust für einen verlorenen Ball oder Ball im Aus:

Diese Sonderplatzregel findet bei allen Turnieren inkl. der Registrierten Privatrunden keine Anwendung mehr.

7. Erleichterung von ungewöhnlichen Platzverhältnissen :

- a) Boden in Ausbesserung ist durch weiße Linien und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie. Es muss immer Erleichterung in Anspruch genommen werden.
- b) Behinderung nach **Regel 16** durch ungewöhnliche Platzverhältnisse ist gegeben, wenn ein Ball in einem solchen Umstand liegt oder ihn berührt oder wenn durch diesen Umstand die Standposition des Spielers oder der Raum seines beabsichtigten Schwungs betroffen ist.

8. Penalty Areas (Regel 17):

- a) Kennzeichnung: frontal / gelbe Pfähle
 seitlich / rote Pfähle
- b) Die bisherigen Begrenzungen der Teichanlagen (Bahn 4 sowie 7, 8 und 12) bleiben bestehen. Sofern keine Linie gesprüht ist, gilt hier jeweils die Mähkante von Hindernis zu gemähten Flächen.
- c) Wird ein Rough-Bereich als Penalty Area ausgewiesen, gilt grundsätzlich die Roughkante als Grenze der Penalty Area. Die Pfosten dienen hier lediglich als Kennzeichnung und können auch knapp innerhalb stehen (Vereinfachung der Mäharbeiten).
- d) Verläuft eine Penalty Area durch das Rough (Bsp. Bahn 9, rechts) gilt als Begrenzung eine gedachte direkte Linie zwischen den Pfosten.
- e) Werden zum Anfang und zum Ende einer seitlichen Penalty Area Doppelpfosten eingesetzt, gilt hier die Begrenzung senkrecht (90°) zur Spielbahn. Die Penalty Area erstreckt sich weg von der Spielbahn ins Unendliche.
- f) Physische Beschreibung der zur Spielbeschleunigung als Penalty Area festgelegten Roughflächen:

Bahn 1 Die Penalty Area beginnt auf der linken Seite auf Höhe des Damenabschlags der Bahn 18 und endet kurz vor dem Herrenabschlag der Bahn 2 mit einem Doppelpfosten.

Bahn 6 Auf der rechten Seite der Bahn 6 gilt als der Penalty Area der Beginn Roughgrenze. Diese bildet mit der Roughgrenze der Bahn 7 eine Fläche.

Bahn 7 Auf der rechten Seite der Bahn 7 gilt als Penalty Area der Beginn Roughgrenze. Diese erstreckt sich bis hinter das Grün. Diese bildet mit der Roughgrenze der Bahn 6 eine Fläche. Ab dem geschotterten Querweg wird die Penalty Area nach hinten durch das Aus begrenzt. Hierzu werden die Auspfähle hinter die Hecke an den Weg versetzt.
Auf der linken Seite der Bahn 7 gilt als der Penalty Area der Beginn Roughgrenze. Diese bildet mit der Roughgrenze der Bahn 13 eine Fläche.

Bahn 9 Auf der linken Seite der Bahn 9 wird die Penalty Area zuerst durch die Roughgrenze und anschließend durch den Laubwald begrenzt. Die Penalty Area bildet mit der Penalty Area der Bahn 11 eine Fläche. Sie endet nach dem Schotterweg, welcher die Bahn kreuzt.
Auf der rechten Seite beginnt die Penalty Area mit Beginn des Roughs und verläuft parallel zur Bahn. Im Rough selber verläuft die Grenze im 45-Grad Winkel und schließt sich im

weiteren Verlauf der Ausgrenze an. Zur Orientierung von den unten liegenden Abschlügen dient ein sichtbarer Pfahl. Befindet sich der Ball links des Pfahls, befindet sich der Ball im Bereich der Penaltyarea. Diese Area endet nach dem Schotterweg, welcher die Bahn 9 parallel kreuzt.

Bahn 11 Auf der linken Seite der Bahn 11 bildet ab dem geschotterten Querweg der Laubwald zusammen mit der vorliegenden Roughfläche eine Penalty Area. Diese erstreckt sich entlang der linken Seite bis hinter Ende Grün Bahn 11.

Bahn 13 Auf der linken Seite der Bahn 13 gilt als der Penalty Area der Beginn Roughgrenze. Diese erstreckt sich bis kurz vor das Grün der Bahn 14 und bildet mit der Roughgrenze der Bahn 7 eine Fläche.

Weiterhin ist links der Roughbereich zwischen der Bahn 13 und der Bahn 14 als Penalty Area definiert. Als Beginn gilt hier jeweils die Roughgrenze.

Bahn 14 Die Penalty Area auf der linken Seite der Bahn 14 bildet mit der Penalty Area der Bahn 13 eine Fläche. Als Beginn gilt hier jeweils die Roughgrenze.

9. Probeschwünge:

a) Probeschwünge mit Bodenkontakt auf den Abschlügen sind verboten

➔ **Siehe Verhaltensvorschriften für Spieler**

b) Jegliche Beschädigung oder Manipulation von Pflanzen oder anderen befestigten Gegenständen zur Verbesserung der Lage des Balls, Raum des beabsichtigten Stands oder Schwungs durch bspw. Schläger auf den Boden drücken, bewegen, biegen oder brechen von irgendetwas oder Beseitigung von Bodenunebenheiten ist untersagt.

Strafe gegen Verstoß: s. Regel 8.1a Grundstrafe

10. Elektro-Carts:

Bei körperlicher Behinderung, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne Cart nicht erlaubt, ist die Benutzung gestattet.

Es besteht Attestpflicht für die Spieler, die bei einem Wettspiel ein Cart nutzen wollen. Sonstigen Bewerbern werden Carts nur dann zur Verfügung gestellt, wenn alle Teilnehmer des Wettspiels von Carts Gebrauch machen können. Ausnahmen hiervon können durch die Spielleitung genehmigt werden.

11. Elektronische Kommunikationsmittel:

Die Mitführung und Benutzung von betriebsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln (z. B. Mobiltelefon) während eines Wettspiels ist grundsätzlich erlaubt, sofern kein anderer Spieler dadurch gestört wird. Sollte ein Fehlverhalten durch einen Spieler gemeldet werden, behält sich die Spielleitung die Verhängung einer Maßnahme gem. Verhaltensvorschriften für Spieler vor. In Notfällen (z. B. Unfall, herannahendes Gewitter, etc.) kann von einem elektronischen Kommunikationsmittel zur Abwendung von Gefahren Gebrauch gemacht werden.

12. Caddies:

a) Caddies sind in Wettspielen zugelassen.

b) Der Einsatz von Caddies als Vorcaddie ist nicht gestattet.

Strafe: Disqualifikation

13. Meldungen:

Meldungen erfolgen auf durch Eintragung in die im Clubhaus aushängende Meldeliste. Meldungen können auch per Mail oder Telefon vorgenommen werden. Für bestimmte Turnierausrichter bspw. AWCs, können abweichende Regelungen getroffen werden. Das Starten in mehreren Klassen ist nicht zulässig. Die Zuordnung zur jeweiligen Klasse muss **VOR** Meldeschluss erfolgen. Dies gilt ebenfalls bei Clubmeisterschaften. Es kann nur in einer Klasse ein Titel erworben werden. Ein Doppelter Titelträger ist nicht zulässig. Der bei Clubmeisterschaften vergebene Parkplatz darf nicht an dritte weitergereicht werden. Der Titel wird immer pro Jahr ausgespielt. Wird in einem Jahr kein Titel ausgespielt, gibt es für dieses Jahr auch keinen Titelträger.

Es gelten grundsätzlich folgende Meldezeiten und Regelungen:

- a) Meldeschluss für After Work Cup: Turniertag 10.30 Uhr
- b) Meldeschluss, sofern in der Ausschreibung nicht anderes festgelegt: Turniervortag 11.00 Uhr
- c) Meldungen nach Meldeschluss können berücksichtigt werden. Das Startgeld erhöht sich um 10,00 € und der Spieler kann nach noch freien Möglichkeiten sowie seinen spielerischen Fähigkeiten in einen Flight eingeteilt werden.

14. Nenngeld:

- a) Bei Absage nach Meldeschluss ist der Spieler von der Zahlung des Nenngeldes nicht befreit.
- b) Das Nenngeld für das Turnier muss vor dem Start entrichtet werden.
- c) Spieler, die nicht zum Wettspiel antreten, sind von der Zahlung des Nenngeldes nicht befreit.
- d) Der Spieler bleibt bis zur Zahlung des ausstehenden Nenngeldes für alle Wettspiele gesperrt.

15. Einreichen von Turnierergebnissen:

- a) Zählspiel:

Zählkarten sind unmittelbar nach Beendigung der Runde von Spieler und Zähler zu unterschreiben und im Clubsekretariat abzugeben. Die Zählkarte gilt als abgegeben, wenn der Spieler das Sekretariat verlassen hat. Nicht unterschriebene und abgegebene Zählkarten führen zur Disqualifikation (Regel 3.3). Es wird empfohlen, dass jeder Spieler seine Karte persönlich abgibt, um eventuelle Missverständnisse zu vermeiden.

Strafe gegen Verstoß: - Disqualifikation

- b) Lochspiel:

Das Ergebnis muss unmittelbar nach Beendigung der Runde dem Clubsekretariat durch mindestens einen der Spieler mitgeteilt werden.

Strafe gegen Verstoß: - Disqualifikation

16. Entscheidung bei gleichen Ergebnissen:

- a) **Lochspiel:** Endet ein Lochspiel gleich, so ist es Loch für Loch weiterzuspielen bis eine Partei ein Loch gewinnt. Das Stechen ist an dem Loch zu beginnen, wo das Lochspiel begann. Die Vorgabeschläge, wie in einer vorgeschriebenen Runde, werden im Vorgabe-Lochspiel angerechnet.
- b) **Zählspiel:** Der Gewinner im Stechen ist, wenn kein Stechen durch Spielfortsetzung vorgesehen ist, derjenige Spieler, der durch Scorekartenvergleich die niedrigste Schlagzahl auf den letzten neun Löchern erzielt hat. Ist die Schlagzahl auf den letzten neun Löchern gleich so wird nach den letzten sechs, analog dazu nach den letzten drei und letztendlich nach dem 18. Loch entschieden. Ist auch hierdurch kein Gewinner zu ermitteln so entscheidet das Los.

17. Spielleitung:

Die Mitglieder der Spielleitung werden vor Beginn des Wettspiels bekannt gegeben.

18. Doppelpreisausschluss:

- a) Der Gewinner eines Clubturnieres (z.B. After Work Cup, Mens- und Ladiesdays, Monatsbecher, etc.) in einer Bruttowertung und somit Empfänger eines Preises ist nicht dazu berechtigt einen weiteren Preis in der Nettowertung zu gewinnen. Den Preis in der Nettowertung erhält der Nächstplatzierte.

19. Turniersieger / Weitergabe von Preisen:

- a) Alle Turniersieger müssen grundsätzlich die volle ausgeschriebene Runde zu Ende gespielt haben.
- b) Sollte der Empfänger eines Preises bei Clubturnieren einer Siegerehrung nicht persönlich anwesend sein, so erhält der nächstplatzierte Spieler dessen Preis. Dies wird solange fortgeführt, bis der Preis vergeben ist. In dringenden Fällen kann sich der Spieler bei der Spielleitung für sein Fehlen auf der Siegerehrung entschuldigen lassen. Ist das Fehlen des Spielers für die Spielleitung gerechtfertigt, so wird der Preis in einem solchen Fall nicht weitergegeben.

20. Beendigung des Wettspiels:

Das Wettspiel gilt zehn Minuten nach Abschluss der Siegerehrung als beendet.

21. Allgemeine Bestimmungen:

- a) Regelfragen entscheidet die Spielleitung vor Wettspielende endgültig.
- b) Die Spielleitung ist nicht verantwortlich für Nachteile, die Bewerber infolge von Unkenntnis dieser Bedingungen oder der Aushänge erfahren.
- c) Mit Anmeldung zu einem Turnier stimmt der Spieler zu, dass die zur Turnierendurchführung notwendigen personenbezogenen Daten wie Name, Vorname, Golfclub, Stammvorgabe, Spielvorgabe und Spielergebnis in der Startliste bzw. Ergebnisliste veröffentlicht werden dürfen.

22. Änderungsvorbehalt:

Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zum ersten Start das Recht, die Ausschreibung zu ändern, die Platzregeln zu ändern, die Startzeiten neu festzusetzen oder abzuändern sowie die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben. Nach dem ersten Start sind Änderungen der Ausschreibung nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände zulässig.

Bayreuth, 24.03.2025

Für den Spiel- und Handicapausschuss

Alexander Knirim - Spielführer

Golfclub Bayreuth - Verhaltensvorschriften für Spieler

Für den Golfclub Bayreuth wurden nach Regel 1.2 der offiziellen Golfregeln die nachfolgenden Verhaltensvorschriften für Spieler festgelegt.

1. Ein Fehlverhalten bzw. ein schwerwiegendes Fehlverhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird.
2. Als **Fehlverhalten** kann insbesondere angesehen werden:
 - mit dem Trolley oder Cart zwischen Grün und daran angrenzenden Bunkern hindurchfahren, über das Vorgrün oder durchs Hard Rough zu fahren
 - einen Schläger aus Ärger in den Boden schlagen bzw. den Schläger oder Einrichtungen des Platzes zu beschädigen
 - einen Schläger zu werfen
 - einen anderen Spieler (Flightpartner) während des Schlags durch Unachtsamkeit abzulenken
 - Probeschwing auf Abschlag mit Beschädigung des Bodens
 - Pitchmarken nicht auszubessern, Bunker nicht zu harken oder auf dem Platz Divots nicht zurückzulegen
 - Beschädigung auf den Abschlägen nicht auszubessern (gilt nur, wenn Auffüllmaterial zur Verfügung steht)
 - Müll, u.a. auch Zigarettenstummel nicht in bereitstehende Behältnisse zu entsorgen

Strafe für Verstoß:

Erster Verstoß	– Ein Strafschlag
Zweiter Verstoß	– Grundstrafe
Dritter Verstoß	– Disqualifikation

3. Als **schwerwiegendes Fehlverhalten** kann insbesondere angesehen werden:
 - absichtlich ein Grün erheblich zu beschädigen
 - Abschlagmarkierungen oder Auspfähle zu versetzen
 - einen Schläger in Richtung einer anderen Person zu werfen
 - einen anderen Spieler absichtlich während seines Schlags abzulenken
 - wiederholte Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke oder Gesten
 - Personen zu gefährden oder zu verletzen
 - Betreten der Spielverbotszone/Biotop (weiße/rote Pfosten mit grüner Kappe)
 - Spielen mit Range-Bällen

Strafe für Verstoß: - Disqualifikation

4. Gem. Regelwerk sollte sich bei einem Verstoß grundsätzlich der Spieler die Strafe selbst hinzuzählen. Dies ist jedoch nicht jeden Spieler bewusst. Bei einem begangenen Verstoß sind die Flightpartner ausdrücklich befugt auf die Strafe hinzuweisen.
5. Im Streitfall entscheidet die Spielleitung nach Anhörung des betroffenen Spielers, des Zählers sowie ggf. anderer Zeugen. Soweit die Strafe für das Fehlverhalten nicht schon am Platz berücksichtigt wurde, wird diese nach Beendigung der Runde dem gespielten Ergebnis hinzugerechnet.
6. Eine Strafe für ein schwerwiegendes Fehlverhalten kann ggf. auch nach dem Turnier von der Spielleitung verhängt werden.
7. Wird ein Spieler wiederholt wegen einem schwerwiegenden Fehlverhalten disqualifiziert, kann durch die Vorstandschaft eine zeitliche Platzsperre beschlossen werden.