



ÖGV-WETTSPIELEMPFEHLUNGEN 2008 für CLUBTURNIERE

Die Wettspielempfehlungen des Österreichischen Golf-Verbandes sollten (für eine einheitliche Turnierabwicklung in Österreich) von allen Clubs in der Ausschreibung übernommen werden und gelten dann für alle vom Club ausgeschrieben und veranstalteten vorgabenwirksamen und nicht vorgabenwirksamen Turniere.

Die Wettspiele werden zudem nach den "Vorgaben- und Spielbestimmungen" des ÖGV ausgerichtet. Einsichtnahme in diese ÖGV-Verbandsordnung ist in jedem Clubsekretariat bzw. bei der Wettspielleitung möglich.

Turnierergebnisse werden automationsunterstützt durch die Clubs an den ÖGV-Server übermittelt und dort unter www.golf.at veröffentlicht. Der Turnierteilnehmer erklärt sich durch die Teilnahme am Turnier damit einverstanden.

Für alle Wettspiele, die vom Österreichischen Golf-Verband (ÖGV) ausgeschrieben und veranstaltet werden, d.h. alle Meisterschaften, Ranglisten-Wettspiele, Austrian Juniors Golf Tour und ÖGV Jugend & Mini Cup Turniere gelten die Wettspielbedingungen für Meisterschaften (Hard Card – siehe www.golf.at/Regularien)

A. ALLGEMEINE WETTSPIELBEDINGUNGEN

1. Regeln/Platzregeln

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln des **R & A Rules Limited** (einschließlich Amateurstatut), den ÖGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen, den aktuellen ÖGV-Wettspielempfehlungen (Jahrbuch) sowie den Platzregeln des veranstaltenden Clubs.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

Lochspiel: Lochverlust

Zählspiel: 2 Schläge

2. Abspielzeit (Anmerkung zu Regel 6-3)

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, sofern das Erlassen der Disqualifikationsstrafe nach Regel 33-7. nicht gerechtfertigt ist, 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.

3. Spieltempo – Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel (Anm. 2, Regel 6-7)

Der Spieler muss ohne unangemessene Verzögerung und in Übereinstimmung mit jeder von der Wettspielleitung für das Spieltempo erlassenen Richtlinie (Richtzeit) spielen.

Zwischen der Beendigung eines 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.

<i>Strafe für Verstoß:</i>	<i>Lochspiel:</i>	1. Verstoß: Verwarnung
		2. Verstoß: Lochverlust
		3. Verstoß: Disqualifikation
	<i>Zählspiel:</i>	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.

Richtzeiten für Dreier-Flight (abhängig von Platzgegebenheiten):

Par-3-Löcher	10-12 Minuten
Par-4-Löcher	12-14 Minuten
Par-5-Löcher	14-16 Minuten

Bei Wettspielen nach Stableford soll der Ball aufgenommen werden, wenn an dem betreffenden Loch kein Punkt mehr erzielt werden kann und gemäß Regel 6-7 der Anschluss zu der davor spielenden Gruppe nicht mehr gegeben ist.

4. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (Anmerkung zu Regel 6-8. b.)

Hat die Wettspielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich in einem Lochspiel 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, 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 einer Sirene.

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

Signal für Wiederaufnahme des Spiels: Wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene.

5. Üben/Nachputten (Anmerkung 2 zu Regel 7-2)

Die Wettspielleitung darf Regelungen für das Üben in Übereinstimmung mit den Regeln 7-1, 7-2 und Regel 33-2c. treffen:

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

<i>Strafe für Verstoß:</i>	<i>2 Schläge am nächsten Loch</i>
<i>Strafe für Verstoß am letzten Loch:</i>	<i>2 Schläge an diesem Loch</i>



6. Elektronische Kommunikationsmittel, Entfernungsmessgeräte

Die Benutzung elektronischer Kommunikationsmittel, insbesondere von Entfernungsmessgeräten, Mobiltelefonen und Funkgeräten ist Spielern und deren Caddies während des Spielens der Runde untersagt (Ausnahme: Mobiltelefon bei medizinischen Notfällen). Das bloße Ausschalten eines erstmalig klingelnden Mobiltelefons gilt in Einzelbewerben nicht als Tatbestand der Verwendung.
Strafe für Verstoß: Disqualifikation

7. 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 Fahrzeugs einstellen, andernfalls wird er sowohl im Loch- als auch im Zählspiel disqualifiziert.

Spielern, die auf Grund einer schweren Behinderung 18 Löcher nicht zu Fuß zurücklegen können, kann die Benützung von Carts, durch den Club (Attest empfohlen) erlaubt werden.

B. PLATZREGELN

Der Club sollte allgemein gültige Platzregeln erstellen, die für die komplette Spielsaison Gültigkeit haben. Zusätzlich können die Platzregeln durch Sonderplatzregeln ergänzt werden (siehe C1).

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)

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

3. Wasserhindernisse (Regel 26)

Wenn Pflöcke und Linien die Wasserhindernisse 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. In der Drop Zone darf ein fallengelassener Ball nicht neuerlich fallengelassen werden, wenn er innerhalb von zwei Schlägerlängen wo er zuerst den Boden berührte zur Ruhe kommt, obwohl dies außerhalb der Grenzen der DZ und sogar näher zur Fahne sein kann.



4. Boden in Ausbesserung – GUR (Regel 25)

- Drainagen
- Alle Ränder von neuen Soden, die die Lage des Balles oder des beabsichtigten Schwunges beeinflussen

5. Ungewöhnliche Bodenverhältnisse (Anmerkung zu Regel 25-1)

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

6. Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

- Steine im Bunker

7. Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

- 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.
- Blumenbeete, umgeben von einem Hemmnis, sind Teile des Hemmnisses
- Gestützte Bäume

8. Strom- und Hochspannungsleitungen

- Trifft ein Ball eine erhöhte Stromleitung, **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.

B 1 SONDERPLATZREGELN

Für einzelne Turniere sind bei Bedarf von der Wettspielleitung zusätzlich Sonderplatzregeln festzulegen, z.B.:

Eingebettete Bälle - 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

Diese Platzregel muss vom zuständigen ÖGV – Regelreferenten genehmigt werden und hat jeweils nur für das nächste Turnier Gültigkeit.

Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

- Durch spezielle Kennzeichnung geschützte Bäume.

C. SONSTIGE AUSSCHREIBUNGSKRITERIEN/TEILNAHMEBEDINGUNGEN

1. Vorgabenwirksamkeit

Alle in Einzel-Zählspielen erzielten Ergebnisse sind „vorgabenwirksam“, sofern auch die sonstigen Bestimmungen der „Vorgaben- und Spielbestimmungen“ erfüllt sind.



Ein bereits gestartetes, als VORGABENWIRKSAM ausgeschriebenes Turnier, kann nicht nachträglich als NICHT VORGABENWIRKSAM gewertet werden (wie es auch umgekehrt nicht möglich ist).

Wird ein Turnier vorzeitig abgebrochen so sind alle Ergebnisse dann VORGABENWIRKSAM wenn

- a) der Spieler seine vollständige Runde beendet hat
- b) der Spieler zwar eine UNVOLLSTÄNDIGE Runde aufweist, aber bereits innerhalb der Pufferzone oder besser liegt.

Ein Turnier benötigt **mindestens 3 Teilnehmer** (Teams) um als Wettbewerb und auch als vorgabenwirksam anerkannt zu werden.

Nehmen an einem Turnier unberechtigte Spieler (oder Zähler) teil, ist das Turnier NICHT vorgabenwirksam.

2. Teilnahmeberechtigt sind Amateure, die Mitglieder eines dem ÖGV oder ausländischen nationalen Verbandes angeschlossenen ordentlichen Mitgliedsclubs sind und deren Stammvorgabe dem angegebenen Handicaplimit entspricht. Ausschlaggebend ist die zu Nennschluss gültige Stammvorgabe.

Wenn die Teilnahme an Clubmeisterschaften auf Spieler/Innen beschränkt sein soll, die den betreffenden Verein auch zum Heimatclub (gem. ÖGV-Vorgabensystem) erklärt haben, muss diese Regelung auch in die Ausschreibung aufgenommen werden.

3. Vorgabengrenze

Maßgebend ist die am Tage des Nennungsschlusses gültige ÖGV-Stammvorgabe. Die Wettspielleitung hat jederzeit das Recht, die Stammvorgabe eines Spielers zu überprüfen bzw. Spieler, deren ÖGV-Stammvorgabe sich nach Abgeben der Meldung bis zum Nennungsschluss verändert hat, von der Nennliste zu streichen, sofern die zur Teilnahme berechtigende ÖGV-Stammvorgabe überschritten wird.

4. Nennungen, Nennungsschluss

Der Spieler ist verpflichtet, sich selbst vom (rechtzeitigen) Eingang der Nennung zu überzeugen. Die Wettspielleitung kann frei entscheiden, ob sie eine Nennung akzeptiert oder ablehnt (unentschuldigtes Fernbleiben, NR, etc. können Folge einer Ablehnung sein).

5. Nenngeld

Das Nenngeld ist bei Abgabe der Nennung fällig und spätestens vor Ort vor Antreten des Spielers zur Runde zu bezahlen. Sollte das Nenngeld nicht rechtzeitig entrichtet werden, verdoppelt sich dieses. Zieht ein Teilnehmer **nach** Nennschluss seine Nennung zurück oder erscheint nicht am Start, ist das Nenngeld trotzdem fällig.

6. Reduzierung des Teilnehmerfeldes/Wartelisten

Gehen mehr Nennungen als die in der jeweiligen Ausschreibung festgelegte Höchstzahl an Teilnehmern ein, so obliegt es der Wettspielleitung die Bewerber mit den höchsten ÖGV-Stammvorgaben auszuschneiden. Bei gleicher ÖGV-Stammvorgabe entscheidet das Los. Die besten ausgeschiedenen Bewerber werden in entsprechenden Wartelisten in Reihenfolge geführt und können bei Absagen zugelassener Bewerber noch am Wettspiel teilnehmen.

7. Abmeldung vom Wettspiel

Spieler, die nicht am Wettspiel teilnehmen können, haben sich so früh wie möglich, spätestens jedoch am Vortag des Wettspieles, im Clubsekretariat abzumelden. Die Verpflichtung zur Zahlung des Nenngeldes bleibt davon unberührt.

Spieler, die ohne Abmeldung dem Wettspiel fernbleiben (DQ), können für das nächste Wettspiel dieser Art gesperrt werden und erhalten in jedem Fall $-/+ 0,1$ Stammvorgabe.



8. Resultat-Gleichheit

Zählspiel:

- a) Bei gleichen Ergebnissen, sofern von einem Tee gestartet wurde, sollten die besseren letzten 9 Löcher (bei 36-Loch-Turnieren 18) entscheiden. Bei weiterer Gleichheit werden bis zu einer Entscheidung die letzten 6, 3, 1 Löcher herangezogen, im Netto mit anteiliger Vorgabe. Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.
- b) Wenn von unterschiedlichen Abschlägen gestartet wurde, muss das Stechen nach dem Schwierigkeitsgrad der Löcher entsprechend der Vorgabenverteilung (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9) durchgeführt werden. Bei weiterer Gleichheit zählen die 6 Löcher mit dem Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, danach 1, 18, 3 und schließlich das schwerste Loch. Bei weiterer Gleichheit entscheidet das Los.
- c) Für den 1. Platz einer Clubmeisterschaft sollte eine Entscheidung durch ein Loch-um-Loch- Stechen (sudden death play-off) festgelegt werden.

Lochspiel:

Bei Resultat-Gleichheit nach dem letzten Loch beginnen die beiden Parteien erneut in der Reihenfolge der festgelegten Runde bis eine Partei zuerst ein Loch gewinnt.

9. 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.

10. Wettspielleitung

Die Wettspielleitung besteht üblicherweise aus drei regelkundigen Personen (mindestens 2) und ist für die gesamte Organisation und Durchführung der Wettkämpfe verantwortlich, schlichtet jeglichen im Wettkampf auftretenden Streitfall und trifft die entsprechenden Entscheidungen.

Die Wettspielleitung kann Platzrichter nominieren, die gem. der offiziellen Golfregeln des R&A und der Decisions entscheiden. Jeglicher Streitfall, der im Laufe eines Wettspieles auftreten sollte, wird durch die Platzrichter oder wenn diese die Entscheidung weiterleiten, durch die Wettspielleitung entschieden.

Es bleibt der Wettspielleitung vorbehalten bis zum 1. Start Änderungen in der Ausschreibung vorzunehmen. Alle, entweder vom Platzrichter oder von der Wettspielleitung getroffenen Entscheidungen sind endgültig.

11. Unsportliches Verhalten

Verhält sich ein Spieler unsportlich oder grob unsportlich, so kann die Wettspielleitung bzw. das Schiedsgericht Sanktionen gegen Spieler verhängen:

- a) Verwarnung
- b) Auflagen
- c) Befristete oder dauernde Wettspielsperre

Grob unsportliches Verhalten liegt vor, wenn gegen traditionelle und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird (z.B. vorsätzliche Regelverstöße, unentschuldigtes Nichtantreten bei einem Wettbewerb, vorsätzlicher Verstoß gegen die Etikette sowie Manipulation eines Wettspielergebnisses) oder der Sportbetrieb bzw. andere Clubs, Mannschaften oder Spieler nicht hinnehmbare Nachteile oder Beeinträchtigungen erleiden.