

Platz – und Spielordnung

(Gültig ab 01. Januar 2009)

In Verbindung mit den Golfregeln und den Vorschriften des deutschen Golfverbandes regelt die Platz- und Spielordnung den Golfbetrieb auf dem Golfplatz des

Golfclubs Lichtenau-Weickershof

Sie ist gegliedert in:

- Allgemeine Regeln für den Spielbetrieb
- Etikette
- Platzregeln
- Vorgabensystem
- Wettspielregeln

Alle spielberechtigten Mitglieder und Gäste werden gebeten, unsere Platz- und Spielordnung zu beachten und in vernünftiger Weise auszulegen. Nicht jede Einzelheit kann und soll in Regeln gefasst werden. Vielmehr sollten Vernunft und Rücksichtnahme selbstverständlich sein.

Lichtenau, 01. Januar 2009

Der Vorstand



Allgemeine Regeln für den Spielbetrieb

1. Spielberechtigung

Spielberechtigt auf dem Platz des Golfclubs Lichtenau-Weickershof sind alle nutzungsberechtigten Mitglieder des Clubs sowie Golfer, die eine Mitgliedschaft in einem anerkannten in- oder ausländischen Golfclub und eine Vorgabe von mindestens -54 haben.

Für Gäste gilt am Wochenende und an Feiertagen eine Mindestvorgabe von -36.

Für Anfänger stehen die Übungsanlagen mit Driving Range, Putting Grün und Pitching Grün zur Verfügung.

2. Spielbetrieb

Der Golfplatz hat 18 Spielbahnen. Die Spielbahnen sollen in der vorgegebenen Reihenfolge gespielt werden.

Die Startreihenfolge am 1. Abschlag regelt sich nach dem Erscheinen auf dem Abschlag oder durch Einweisen des Starters.

Im Allgemeinen gilt werktags die Regel: 2-er vor 3-er vor 4-er-Gruppe.

Am Wochenende und an Feiertagen soll möglichst in 4-er-Gruppen gespielt werden, andernfalls gilt die umgekehrte Spielfolge wie werktags.

Auf Bahn 10 darf ein Spiel nur begonnen werden, wenn die Bahn 9 frei ist (oder nach vorheriger Absprache mit den auf Bahn 9 befindlichen Spielern). Sollte die auf Bahn 10 gestartete Spielergruppe eine die volle Runde spielende Gruppe behindern, so ist unaufgefordert durchspielen zu lassen. Auf Anordnung des Sekretariats kann der Abschlag 10 gesperrt werden.

Alle Spieler werden gebeten, beim Spiel auf dem Platz ein angemessenes Spieltempo zu beachten.

Um einen reibungslosen Spielverlauf zu garantieren, müssen die Durchspiel-Regeln unter Punkt 3. von allen Spielern eingehalten werden.

3. Durchspielen

Folgt eine schnellere Spielgruppe einer anderen in kurzem Abstand, so hat die vordere Gruppe unabhängig von der Anzahl der Spieler durchspielen zu lassen, falls

- die vordere Spielgruppe den Anschluss nach vorne verloren hat (mehr als eine Spielbahnlänge Abstand zur vorausspielenden Spielgruppe) oder
- die vordere Gruppe einen Ball zu suchen beginnt.

Diese Regelung gilt auch im Turnier. Einer Aufforderung zum Durchspielen muss nachgekommen werden.

4. Platzsperre bei Wettspielen

Während eines Wettspieles, einschließlich der Damen, Senioren- und Herrennachmittage sowie der Jugendwettspiele, wird der Platz in erforderlichem Umfang für den allgemeinen Spielbetrieb gesperrt, sofern mindestens 12 Spieler an diesem Wettbewerb teilnehmen. Vorbehaltlich einer im Einzelfall anderen Festlegung ist der Abschlag 30 Minuten vor dem Wettbewerb gesperrt.

Nachfolgende Spielgruppen müssen darauf achten, dass in jedem Falle ein Abstand von mindestens einer Spielbahn zu den Turnierspielern eingehalten wird.

5. Platzpflege

Spuren im Bunker – wie Ball- oder Fußabdrücke – bitte sorgfältig durch gründliches Harken beseitigen. Ausgeschlagene Divots zurücklegen und andrücken. Auf dem Grün verursachte oder vorgefundene Pitchmarken sofort sauber ausbessern. Caddiewagen dürfen weder über Vorgrüns und Abschläge noch zwischen Grün und Bunker gezogen werden.

Abgrenzungen dienen der Platzpflege und der Sicherheit. Sie müssen beachtet werden.

7. Sicherheitsmaßnahmen

Alle Mitspieler werden gebeten, sich jeweils hinter oder seitlich von abschlagenden Spielern zu platzieren, um eine Gefährdung durch querfliegende Bälle auszuschließen.

Die Platzarbeiter haben Vorrecht. Sie sind bemüht den Spielbetrieb so wenig wie möglich zu stören. Trotzdem muss beim Spiel auf arbeitende Personen geachtet und jede Gefährdung vermieden werden. Kinder unter sechs Jahren dürfen sich grundsätzlich nur in Begleitung Erwachsener auf dem Golfplatz aufhalten. E-Carts dürfen nur von Führerscheininhabern gelenkt werden.

8. Driving-Range-Bälle

Das Spielen mit Driving-Range-Bällen ist auf dem Golfplatz verboten!
Sie dienen ausschließlich zur Übung auf der Driving-Range, dem Putting- oder dem Pitching-Grün. Da nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung steht, müssen gezogene Bälle sofort gespielt oder auf der Driving-Range belassen werden. Die Aufbewahrung im Golfbag oder im Spind ist nicht zulässig, da diese Bälle den anderen Golfern nicht zur Verfügung stehen.

9. Platzaufsicht

Die Platzaufsicht wird von Beauftragten des Clubs durchgeführt. Sie überwachen die Einhaltung der Regeln für den Spielbetrieb und die Etikette. Den Anordnungen der Platzaufsicht sind zu befolgen. Im Interesse der Allgemeinheit sollte sich jeder Golfer beim Spiel verpflichtet fühlen, andere Spieler dezent und in angemessener Form auf Verstöße aufmerksam zu machen und ggf. bei schweren Verstößen das Clubsekretariat zu informieren.

Etikette

Ein geregelter Spielbetrieb ist nicht zuletzt von der Einhaltung der Etikette durch alle Spieler abhängig. Das Regelbuch gliedert den Begriff „Etikette“ in drei Bereiche:

- Korrektheit und Rücksichtnahme auf dem Golfplatz
- Vorrecht auf dem Golfplatz
- Schonung des Golfplatzes

Alle Spieler sind angehalten, die Etikette sorgfältig einzuhalten.

1. Vermeiden Sie Probeschwünge auf Abschlägen und in Richtung auf Mitmenschen. Ein Stein im Gras kann ebenso zum Geschoss werden, wie ein sich lösender Schlägerkopf.
2. Niemand soll nahe bei oder unmittelbar hinter dem Ball oder dem Loch stehen, sich bewegen oder reden, während ein Spieler den Ball anspricht oder einen Schlag ausführt.
3. Warten Sie mit dem Schlag, bis das Team vor Ihnen sicher außer Reichweite ist. Spielen Sie aber ohne Verzug
4. Bevor Sie das Grün betreten, um den ersten Putt zu machen, stellen Sie Ihre Tasche oder Ihren Wagen seitlich des Grüns in Richtung zum nächsten Abschlag.
5. Bitte legen Sie die Fahnenstange sachte an die Seite und vermeiden Sie das Schleifen der Fahnenstange über das Grün sowie das Drehen und Schleifen der Füße auf dem Grün.

6. Treten Sie nicht auf die Puttlinie eines anderen Spielers.
7. Wenn ein Loch zu Ende gespielt ist, verlassen Sie unverzüglich das Grün.
8. Lassen Sie offensichtlich schnellere Spieler durchspielen, auch wenn Sie nach vorne Anschluss haben.
9. Vermeiden Sie Platzbeschädigungen jeder Art und bessern Sie Divots und Pitchmarken sorgfältig aus.
10. Werfen Sie allen Abfall, auch Zigarettenkippen, in die dafür aufgestellten Abfallbehälter.
11. Bitte grüßen Sie andere Spieler auf der Golfrunde.

Platzregeln

Es gelten in Ergänzung der Golfregeln die folgenden Platzregeln (weitere Sonderplatzregeln werden gegebenenfalls durch Anschlag im Clubhaus bekannt gemacht):

Ausgrenzen (Regel 27) sind mit weißen Pfählen gekennzeichnet.
An den Bahnen 2 und 3 bildet die Asphaltinnenkante der Kreisstrasse die Ausgrenze

Wasserhindernisse (Regel 26) sind mit gelben Pfählen, seitliche Wasserhindernisse mit roten Pfählen gekennzeichnet.

Ungewöhnlich beschaffener Boden (Regel 25) ist mit blauen Pfählen oder weißer Oberflächenmarkierung gekennzeichnet.

Von Stellen die mit blauen Pfählen gekennzeichnet sind darf nicht gespielt werden.

Erleichterung von Behinderung der Standposition durch Löcher oder Laufwege Erdgänge grabender Tiere ist ausgeschlossen (Regel 25-1a).

Hemmnisse (Regel 24) Steine im Bunker sind bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1). Alle Wege mit befestigter Oberfläche kreuzend die Spielbahnen 1, 2, 3, 8, 13, 14, 17, 17 und die Wege zwischen Bahn 3 und 4 bzw. rechts der Bahn 13 sind unbewegliche Hemmnisse.

Hemmnisse sind die Anböschungen und Dämme der Wege kreuzend die Spielbahnen 8, 14, 16 und 17 (Regel 24-2).

Ebenfalls unbewegliche Hemmnisse sind die künstlichen Rasengittermatten (vor der Halfway-Hütte und überwiegend zwischen den Grüns und den nächsten Abschlägen).

Die an Bäumen angebundenen Vogelhochstangen sind keine Hemmnisse, sondern als dem Platz zugehörig zu betrachten.

Bedeutung der Signaltöne der Sirene

- | | |
|-----------------|--|
| - 1 langer Ton: | Startsignal bei Kanonenstart |
| - 2 lange Töne: | Unterbrechung bei Gewitter |
| - 3 lange Töne: | Abbruch des Turniers |
| - 1 langer Ton: | Weiterspielen nach Gewitterunterbrechung |

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel

Zählspiel – 2 Strafschläge - Lochspiel – Lochverlust

Die Platzregeln befinden sich auch auf der Rückseite der Scorekarte.

Vorgabensystem

1. Vorgaben allgemein

Die Zuerkennung von Vorgaben und ihre Änderungen erfolgt nach den gültigen Vorgaben und Spielbestimmungen des DGV. Hier wird unterschieden zwischen:

- DGV – Vorgaben bis Hcp -36
- Clubvorgaben Hcp -37 bis Hcp -54

2. Platzverlaubnis Clubvorgabe -54

Mit der Platzverlaubnis erlangt der Spieler Hcp -54. Er erwirbt damit das Recht, auf dem Golfplatz zu spielen.

Die Platzverlaubnis wird durch den Spielführer oder eine durch ihn bevollmächtigte Person erteilt und erfolgt durch Eintrag in das Stammbuch.

Folgende Fähigkeiten sind vor Erteilung der Platzverlaubnis in einer Prüfung nachzuweisen:

Teil 1 – Verhalten auf dem Golfplatz (ca. 45 – 60 Min.):

Auf einer ausgewählten Spielbahn demonstrieren Prüfer und Prüflinge anhand praktischer Beispiele das richtige Verhalten auf dem Platz (z.B. Sicherheit, zügiges Spiel, Schonung des Golfplatzes). Dazu wählt der Prüfer vier geeignete Stationen (Abschlag, auf der Bahn, am Grün, auf dem Grün) aus.

Teil 2 – Auf dem Golfplatz (ca. 140 Min.):

Es werden mit dem Pro neun Löcher gespielt, davon die sechs besten gewertet. Auf Grundlage einer (fiktiven) Clubvorgabe -54 muss der Spieler mindestens zwölf Stableford-Nettopunkte erzielen. Dies entspricht, bezogen auf die 6 gewerteten Löcher (also mit dem Bonus der „drei Streichlöcher“) der Clubvorgabe -54.

Teil 3 – Theorie (30 Min.):

Hier sind in Multiple-Choice-Verfahren 30 Fragen, davon 15 Regelfragen, zwölf Etikettefragen und drei allgemeine Fragen zum Golfsport überwiegend richtig zu beantworten. Der Kreis der Fragen beschränkt sich auf die wichtigsten Regeln des Spielgeschehens. Als Hilfsmittel ist das Regelbuch erlaubt.

Als Vorbereitung für diese Prüfung kann das Buch „Golfregeln in Frage und Antwort“ genutzt werden. Es steht als Datei zum Download unter <http://www.golf.de/dgv/publikationen.cfm> zur Verfügung.

Der Spieler kann seine Clubvorgaben in Beginner-Turnieren oder EDS-Runden auf dem Heimatplatz (Zähler bis max. StV -36) verbessern, bis er Clubvorgabe -37 erreicht (1 Schlag je Netto.Stableford-Punkt über 36 Punkte).

Extra Day Score (EDS) ist ein Stableford-Nettoergebnis, das unter vorgabewirksamen Bedingungen und nicht in einem vorgabewirksamen Wettspiel auf dem Heimatplatz erzielt worden ist. EDS müssen vorher gegen eine Gebühr im Clubbüro angemeldet werden – mit Angabe des Zählers (max. StV -36).

Spieler der DGV-Vorgabenklasse 5 und 6 (Clubvorgabe) können eine beliebige Anzahl von EDS als vorgabewirksam einreichen.

Spieler mit einer DGV-Stammvorgabenklasse 4 und 3 dürfen nur so viele EDS als vorgabewirksam einreichen, wie vorgabewirksame Wettspielergebnisse erspielt und bereits in die Vorgabenverwaltung übernommen wurden.

Spieler mit einer DGV-Stammvorgabenklasse 1 und 2 dürfen keine EDS einreichen.

3. Erlangen einer DGV-Vorgabe (Hcp -36 und darunter)

Eine DGV-Vorgabe kann nur in einem vorgabewirksamen Wettspiel erspielt werden. Der Spieler erhält eine DGV-Vorgabe, wenn er zum ersten Mal ein Ergebnis von 36 oder mehr zu wertenden Netto-Stableford-Punkten unter Zugrundelegung von Vorgabe Hcp -36 erzielt.

Durch die Erlangung der DGV-Vorgabe ist der Spieler allen anderen DGV-Vorgabespielern gleichgestellt und genießt die gleichen Rechte.

Wettspielregeln

1. Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln des DGV und den Platzregeln des Golfclub Lichtenau-Weickershof. Sonderplatzregeln sind im Clubhaus angeschlagen, sonst gelten die Platzregeln auf der Scorekarte. Die Wettspiele werden nach den Vorgaben- und Spielbestimmungen des DGV ausgerichtet (Einsichtnahme im Sekretariat möglich)
2. Wettspiele werden im Wettspielkalender angekündigt, der verbindliche Termin wird durch frühzeitiges Aushängen der Meldeliste an der Infotafel und im Internet bekannt gegeben.
3. Die Teilnahmebedingungen richten sich nach der Ausschreibung. Bei geringer Beteiligung behält sich die Spielleitung vor, Spieler auch außerhalb der jeweiligen Vorgabenbegrenzung teilnehmen zu lassen oder das Wettspiel abzusagen.
4. Die Teilnehmerzahl kann von der Spielleitung begrenzt werden. Bei zu hoher Teilnehmerzahl entscheidet der Eingang der Meldung über die Teilnahme, falls die Ausschreibung kein anderes Verfahren festlegt.
5. Abschlagszeiten werden am Tag vor dem Wettspiel am Infobrett angeschlagen und im Internet bekannt gegeben. Sie können aber auch im Sekretariat telefonisch erfragt werden. Jeder gemeldete Spieler, auch wenn er nur auf der Warteliste stand, ist verpflichtet, sich selbst über seine Startzeit zu informieren.
6. Die Meldegebühr ist vor dem Start zu entrichten.
7. Startet ein Bewerber nach Meldeschluss nicht, ist trotzdem die Meldegebühr zu entrichten. Schlechtes Wetter ist keine ausreichende Entschuldigung für eine Absage.
8. Bei widrigen Wetter- oder Platzverhältnissen kann ein Wettspiel durch die Spielleitung abgesagt, unterbrochen oder abgebrochen werden. Abbruch und Unterbrechung werden durch eine Platzsirene bekannt gemacht (siehe Platzregeln).
9. Bei Wettspielen nach Stableford oder gegen Par ist der Ball aufzunehmen, wenn nach Stableford keine Nettopunkte mehr zu erlangen sind bzw. das Loch verloren ist.
10. Nach dem Wettspiel sind die unterschriebenen Scorekarten unverzüglich im Sekretariat abzugeben. Jeder Spieler ist für seine Scorekarte selbst verantwortlich.
11. Für Sonderwertungen gelten die Bedingungen der Ausschreibung.

Nearest to the Pin

Hierbei werden alle Spieler bewertet, bei deren erstem Abschlag der Ball auf dem Grün zur Ruhe gekommen ist. Gewinner ist der Spieler, dessen Ball die kürzeste Entfernung zum Loch aufweist, gemessen von Ballanfang zu Lochanfang.

Longest Drive

Der auf einer vorher festgelegten Spielbahn gewonnen werden kann.

Bewertet wird der erste Abschlag aller Spieler, deren Ball auf der kurz geschnittenen Grasfläche der angegebenen Spielbahn zur Ruhe kommt. Gewinner ist der Spieler, dessen Ball die weiteste Distanz zurückgelegt hat, gemessen von der Abschlagslinie bis zur Ballmitte.

12. Das Wettspiel gilt mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse bei der Siegerehrung als beendet. Die Siegerehrung findet, falls nicht anders bekannt gegeben, etwa 30 Minuten nach Eintreffen der letzten Spielgruppe statt. Es kann im Regelfall nur ein Preis gewonnen werden. Wenn in der Wettspielausschreibung nicht anderes bekannt gegeben, wird bei Ranggleichheit in Nettospielen der Nettopreis höher bewertet als der Bruttopreis und bei Bruttospielen der Bruttopreis höher als der Nettopreis.
13. Die Wettspielleitung ist nicht verantwortlich für Nachteile, die ein Spieler infolge Unkenntnis dieser Wettspielordnung, der Aushänge oder der Golfregeln erleidet.

Sanktionen

Missachtet ein Spieler die in dieser Platz- und Spielordnung festgelegten Grundsätze, so wird der Vorstand geeignete disziplinarische Maßnahmen gegen diesen Spieler erlassen. Solche Maßnahmen können z.B. aus einem Spielverbot auf dem Platz für eine gewisse Zeit oder einer Sperre für eine Anzahl von Wettspielen bestehen. Dies erscheint im Interesse der Mehrheit aller anderen Spieler, die den Golfsport in Übereinstimmung mit dieser Platz- und Spielordnung ausüben, gerechtfertigt.