

3. Rahmenausschreibung für Wettspiele und Registrierte Privatrunden (RPR)

3.1. Generelle Spielbedingungen

Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes und den Regularien des Golfclub Issum-Niederrhein e.V. Das Wettspiel wird auf Grundlage des World Handicap System ausgerichtet. e.V.

3.2. Einreichung von Zählkarten

Die Zählkarte ist nach der Runde unverzüglich im Sekretariat bei der Spielleitung einzureichen (Regel 3.3 b (2)). Erst wenn der Spieler das Sekretariat verlassen hat, gilt die Zählkarte als abgegeben. Bei Registrierten Privatrunden (RPR) kann die Zählkarte alternativ in den „schwarzen Briefkasten“ eingeworfen werden.

3.3. Datenschutz

Teilnehmer an Wettspielen erklären sich mit ihrer Anmeldung zum Wettspiel mit der Verwendung ihrer personenbezogenen Daten zur Erstellung und Veröffentlichung von Melde-, Start- und Ergebnislisten, sowie mit der Veröffentlichung von Turnierfotos auf Homepage / Facebook / Instagram, und ggfs. in der Zeitung, einverstanden.

3.4. Nearest to the Pin

Ist ein Wettspiel mit einer „Nearest-to-the-Pin“-Wertung ausgeschrieben, so gilt folgendes: Der Ball muss mit dem ersten Schlag auf dem Grün liegen. Die Entfernung zum Lochrand darf gemessen werden, wenn alle Spieler der Gruppe das Loch beendet haben.

3.5. Longest Drive

Ist ein Wettspiel mit einer „Longest-Drive“-Wertung ausgeschrieben, so gilt folgendes: Es zählt der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf der kurzgemähten Rasenfläche (Fairwayhöhe oder kürzer) liegen.

3.6. Registrierte Privatrunden (RPR)

Für Registrierte Privatrunden gelten die DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen. RP-Runden können nur an Tagen gespielt werden, an denen vorgabenwirksame Bedingungen gegeben sind. Grundsätzlich darf nur eine RP-Runde pro Tag gespielt werden (insgesamt max. 18 Loch).

3.7. Stechen

Falls nicht anders in der Ausschreibung erwähnt, gilt für Stechen im Zählspiel, nach dem Vorbild des DGV, das Prinzip *Schwere/Leichte Löcher* nach dem Vorgabenverteilungsschlüssel (1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9).

Bei Schlaggleichheit gelten die besseren 9, dann 6, dann 3, dann 1 Löcher.

Im Lochspiel wird das Spiel auf Bahn 1 fortgesetzt.

Für die Nettowertung wird das Stechen unter Einbeziehung der Spielvorgabe durchgeführt.

3.8. Richtzeiten

Es gelten folgende Richtzeiten:

Zweierflights sollen an Par 3-Löchern höchstens 9 Minuten, an Par 4-Löchern 11 Minuten und an Par 5-Löchern 13 Minuten benötigen.

Dreierflights sollen an Par 3-Löchern höchstens 11 Minuten, an Par 4-Löchern 14 Minuten und an Par 5-Löchern 16 Minuten benötigen.

Viererflights sollen an Par 3-Löchern höchstens 12 Minuten, an Par 4-Löchern 15 Minuten und an Par 5-Löchern 17 Minuten benötigen.

3.9. Langsames Spiel

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren oder hat sie 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 50 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die

Ausführung des Schlages, so wird dies als Verstoß gegen Regel 5.6a angesehen.
Strafe für Verstoß im Lochspiel: 1. Verstoß: Lochverlust; 2. Verstoß: Disqualifikation
Strafe für Verstoß im Zählspiel: 1. Verstoß: ein Schlag; 2. Verstoß: Grundstrafe (zwei Schläge);
3. Verstoß: Disqualifikation

3.10. Preise

Falls nicht anders in der Ausschreibung erwähnt, gilt Doppelpreisausschluss. Ausgenommen davon sind Sonderpreise und Wanderpreise. Nettopreise können nur von Spielern/Innen mit aktuellen (aktiven) Vorgaben gewonnen werden. Sponsoren/Ausrichter haben das Recht von dieser Regel abzuweichen.

3.11. Änderung der Ausschreibung / Spielbedingungen

Bis zum 1. Start hat die Spielleitung das Recht, in den von ihr zu begründenden Fällen die Ausschreibung zu ändern. Nach dem Start der ersten Spielgruppe sind Änderungen der Ausschreibung nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände möglich.

4. Platzregeln

4.1. Aus

Die Ausgrenze wird durch die den Platz umgebenden Zäune und/oder weiße Pfähle gekennzeichnet. Ein Ball, der die Ausgrenze überquert und auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt, gilt als „Aus“ (zu beachten auf den Spielbahnen 1, 10, 16, 17). Es ist entsprechend **Regel 18.2** zu verfahren.

Bahn 10: Die linke Ausgrenze der Spielbahn ist durch die asphaltierte Straße definiert.

4.2. Übungsflächen

Pitching Grün „Alte Sechs“ zwischen Fairways 6 + 9 und Abschlag 7 sowie das Übungsgrün an Abschlag 10: Innerhalb dieser Flächen dürfen Spieler auch am Tage des Wettspiels üben. Dies gilt nicht als „Üben auf dem Platz“ (Regel 5.2b).

4.3. Penalty Areas

Penalty Areas (Regel 17) sind durch gelbe Linien und/oder Pfähle (gelbe Penalty Area) oder rote Linien und/oder Pfähle (rote Penalty Area) gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt der Verlauf der Linie.

Bahn 14 / 17: Die Penalty Areas grenzen an den äußeren Kanten der Brücken, die zum Wasser zeigen. Die Brücken selbst sind unbewegliche Hemmnisse nach Regel 16.1. Strafbare Erleichterung kann nach Regel 16.1a in Anspruch genommen werden.

4.4. Hemmnisse

Alle Gebäude (ebenso der Hofbereich und der umzäunte Garten des Bauernhofes, Schutzhütten, Straßen und Wege sowie Brücken (Bahn 14 + 17) und Hochspannungsmasten sind unbewegliche Hemmnisse (**Regel 16.1**).

Etikettierte, gekennzeichnete oder mit Pfählen und/oder Gießringen versehene Anpflanzungen sind – einschließlich des sie umgebenden Gießringes – unbewegliche Hemmnisse (**Regel 16.1**).

Die auf den Spielbahnen in den Boden eingelassenen Betonplatten mit „T. T.“-Aufschrift zur Kennzeichnung der Talent Tees sind unbewegliche Hemmnisse (**Regel 16.1**).

4.5. Ungewöhnliche Platzverhältnisse

Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1) sind durch blaue Pfähle und/oder weiße Einkreisungen gekennzeichnet.

4.6. Erleichterung

Auf allen Wegeführungen, auch denen mit Grasbewuchs, kann Erleichterung ohne Strafschlag nach Regel 16.1a in Anspruch genommen werden.

Bahn 14 (Platzregel): Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball in der roten Penalty Area liegt, darf der Spieler mit jeweils einem Strafschlag neben den in Regel 17.1 genannten drei Wahlmöglichkeiten der Erleichterung (Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust; Erleichterung auf der Linie zurück; seitliche Erleichterung) als vierte zusätzliche Wahlmöglichkeit der Erleichterung seitliche Erleichterung auf der gegenüberliegenden Seite der roten Penalty Area, gleich weit vom Loch entfernt, in Anspruch nehmen. **Diese Platzregel gilt ausdrücklich nicht, wenn das Wettspiel unter den Bedingungen des GV NRW (Ligaspiele) oder unter den Bedingungen des DGV (DGL-Spiele) stattfindet.**

4.7. Fahrspuren

Fahrspuren auf dem Platz: Der Spieler kann nach Regel 16.1a Erleichterung in Anspruch nehmen.

4.8. Stromleitungen

Stromleitungen: Trifft ein Ball eine Hochspannungsleitung oder deren auf dem Platz befindlichen Mast, so muss der Schlag ignoriert und straflos wiederholt werden (Regel 14.6). Ist der Ball nicht sofort wiederzuerlangen, darf er durch einen anderen Ball ersetzt werden. Alle Strommasten sind als Hemmnisse zu betrachten (siehe Platzregel 4.4).

4.9. Bestandteile des Platzes

Die Mauer an der Penalty Area an Grün 5 gilt als Bestandteil des Platzes. Es ist keine Erleichterung von einem unbeweglichen Hemmnis, nach Regel 16, gestattet.

4.10. Eingebetteter Ball

Ein eingebetteter ist nach Regel 16.3 zu behandeln. Erleichterung nach dieser Regel wird nur dann gewährt, wenn der Ball im Gelände eingebettet ist und in seinem **eigenen** Einschlagloch liegt.

4.11 Besserlegen

In der Zeit vom 1. November bis zum 30. April gilt: Ein Ball auf der kurzgemähten Rasenfläche im Gelände darf straflos bewegt oder aufgehoben und gereinigt werden und innerhalb von 15 cm von der ursprünglichen Stelle aber nicht näher zum Loch, nicht in eine Penalty Area und nicht auf dem Grün hingelegt werden. Der Spieler darf dies vor dem Schlag nur einmal tun. Ein so bewegter oder hingelegter Ball ist „im Spiel“. **Diese Platzregel gilt ausdrücklich nicht, wenn das Wettspiel unter den Bedingungen des GV NRW (Ligaspiele) oder unter den Bedingungen des DGV (DGL-Spiele) stattfindet.**

**Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel: Zählspiel: Grundstrafe (2 Strafschläge) /
Lochspiel: Lochverlust**