

# Turnierbedingungen

<b>Spielbedingungen:</b>	Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golf Verbandes e.V. und den Platzregeln des Golfplatz Thailing. Das Turnier wird nach dem EGA-Vorgabensystem ausgerichtet. Einsichtnahme in diese Verbandsordnung ist im Sekretariat möglich.
<b>Spielberechtigung:</b>	Teilnahmeberechtigt sind Amateure des Golfplatz Thailing 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.
<b>Motorgetriebene Golf-Carts:</b>	Elektro-Carts werden nur an Spieler vermietet, die über 18 Jahre alt sind und einen Führerschein besitzen.
<b>Mitführen und Nutzen von Mobiltelefonen und anderen Kommunikationsmitteln:</b>	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.  <b>Die Nutzung eines solchen Gerätes im Notfall ist selbstverständlich straflos.</b>
<b>Zusammenstellung der Spielgruppen:</b>	Spielgruppen 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.
<b>Art der Vorgabe und Vorgabenwirksamkeit:</b>	Es darf nicht vorkommen, dass die Teilnehmer innerhalb eines Turniers 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.
<b>Nenngeld:</b>	Das Nenngeld muss vor dem Start entrichtet werden. Spieler, die nicht zum Turnier antreten, sind von der Zahlung des Nenngeldes nicht befreit.
<b>Scorekarte</b>	Die Scorekarte ist im Sekretariat unterschrieben von Spieler und Zähler zurückzugeben. Erst wenn der Spieler das Sekretariat verlassen hat, gilt die Scorekarte als abgegeben.
<b>Entscheidung bei Stechen:</b>	<b>Wenn nicht anders in der Ausschreibung angekündigt:</b>  <b>Stechen im Zählspiel und im Zählspiel nach Stableford</b> 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.  <b>Lochspiel</b> Ein nach 18-Löchern „All Square“ stehendes Lochwettbewerb ist lochweise fortzusetzen, bis eine Partei ein Loch gewinnt. Die Spielleitung legt fest, dass die Spieler unmittelbar vom letzten Loch des Turniers 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. Im Stechen wird die Vorgabenverteilung ebenso für die Bahnen 1-18 übernommen.
<b>Klasseneinteilung:</b>	Die Einteilung der Klassen erfolgt in möglichst gleich großen Gruppen nach Meldeschluss, soweit in der Einzelausschreibung nichts anderes bestimmt ist.
<b>Preise:</b>	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.
<b>Sonderwertungen:</b>	Nearest to the Pin: 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.  Longest Drive/ Straightest Drive: Es zählt hier der erste Schlag des Spielers auf diesem Loch. Der Ball muss auf der kurz gemähten Rasenfläche (Fairway-Höhe oder kürzer) liegen.

<b>Datenschutz:</b>	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, des Turnierergebnisses in einer Ergebnisliste und ggfls. sein Foto im Internet ein.
<b>Änderungsvorbehalt:</b>	In begründeten Fällen behält sich die Spielleitung das Recht vor, die Ausschreibung zu ändern. Eine Änderung der Ausschreibung, nachdem das Turnier begonnen hat, ist nur möglich, wenn außergewöhnliche Umstände vorliegen.
<b>Anmeldung und Meldeschluss:</b>	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, kann zusätzlich eine Gebühr von 10,00 € erhoben werden.
<b>Startzeiten:</b>	Die Startzeit kann am Vortag vor dem Turnier ab 16.00 Uhr im Sekretariat des Golfplatz Thailing 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.
<b>Hunde:</b>	Hunde sind jederzeit auf der Anlage an einer kurzen Leine zu führen.
<b>Platzregeln</b>	
<b>1. Ausgrenzen (Regel A 2.1)</b>	Aus wird durch die gedachte Linie zwischen den platzseitigen Punkten auf Bodenhöhe der weißen Pfähle und Zaunpfosten gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang. An der Bahn 1, 9, 12, 14 und 16 gilt die platzseitige Kante der geteerten Straßen bzw. der Parkplatz als Ausgrenze.
<b>2. Penalty Areas (Regel 17)</b>	<p>Alle Bereiche die durch rote oder gelbe Pfähle (und/ oder rot und gelbe Linien) gekennzeichnet sind.</p> <p>Ist ein Ball in der roten Penalty Area an der Bahn 1 oder 9 oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in der Penalty Area ist, so hat der Spieler jeweils mit einem Strafschlag die folgenden Erleichterungsmöglichkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Er kann Erleichterung nach Regel 17.1d nehmen, oder</li> <li>• als zusätzlichen Möglichkeit den ursprünglichen Ball, oder einen anderen Ball in der Dropzone an Loch 1 rechts vom Grün, an Loch 9 rechts bei den blauen, bzw roten Abschlägen dropfen. Die Dropzone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3</li> </ul> <p>Provisorischer Ball bei Penalty Areas</p> <p>Weiß ein Spieler nicht, ob sein Ball sich in der Penalty Area an Bahnen 5, 6, 9, 13, 14, 15, 16 befindet, darf er einen provisorischen Ball nach Regel 18.3 spielen, die wie folgt abgeändert wird: Beim Spielen des provisorischen Balls darf der Spieler die Erleichterungsmöglichkeit mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen (siehe Regel 17.1d(1)), die Erleichterungsmöglichkeit „auf der Linie zurück“ (siehe Regel 17.1d(2)) oder, wenn es sich um eine rote Penalty Area handelt, seitliche Erleichterung (siehe Regel 17.1d(3)). Gibt es eine Dropzone (siehe Musterplatzregel E-1) an dieser Penalty Area, darf der Spieler auch diese Erleichterungsmöglichkeit in Anspruch nehmen. Sobald der Spieler einen provisorischen Ball nach dieser Regel gespielt hat, darf er keine weiteren Möglichkeiten nach Regel 17.1 in Bezug auf seinen ursprünglichen Ball anwenden. Bei der Entscheidung, ob dieser provisorische Ball zum Ball im Spiel des Spielers wird oder ob er aufgegeben werden muss oder darf, finden Regeln 18.3c(2) und 18.3c(3) Anwendung, mit der Ausnahme:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Der ursprüngliche Ball wird innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten in der Penalty Area gefunden. Der Spieler darf wählen <ul style="list-style-type: none"> <li>» das Spiel mit seinem ursprünglichen Ball, wie er in der Penalty Area liegt, fortzusetzen. In diesem Fall darf der Spieler den provisorischen Ball nicht spielen. Alle mit dem provisorischen Ball, bevor er aufgegeben wurde, gemachten Schläge (gespielte Schläge einschließlich der Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen) zählen nicht, oder</li> <li>» das Spiel mit dem provisorischen Ball fortzusetzen. In diesem Fall darf der ursprüngliche Ball nicht gespielt werden.</li> </ul> </li> <li>• Wenn der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten gefunden wird, oder es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er in der Penalty Area ist. Der provisorische Ball wird zum Ball im Spiel des Spielers.</li> </ul>
<b>3. Spielverbotszonen (Regel 2.4)</b>	Sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Liegt der Ball in einer Spielverbotszone, darf der Ball nicht gespielt werden, wie er liegt. Der Spieler muss Erleichterung nach einer

	<p>anwendbaren Regel (16.1f oder 17.1e) in Anspruch nehmen.</p> <p>Liegt der Ball außerhalb einer Spielverbotszone im Gelände, im Bunker oder auf dem Grün, aber eine Spielverbotszone beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Stands oder beabsichtigten Schwungs des Spielers, muss der Spieler nach Regel 16.1f (2) verfahren.</p> <p>Liegt die Spielverbotszone im Aus, der Ball aber auf dem Platz außerhalb einer Spielverbotszone und der beabsichtigte Stand oder Schwung des Spielers ist durch etwas in der Spielverbotszone behindert, muss der Spieler Erleichterung nach Regel 16.1f (2) in Anspruch nehmen.</p>												
<p><b>4. Ungewöhnliche Platzverhältnisse</b></p>	<p><b>Boden in Ausbesserung</b></p> <p>(1) Jede Fläche, die durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet ist. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.<sup>[SEP]</sup></p> <p>(2) Frisch verlegte Soden.<sup>[SEP]</sup></p> <p>(3) Mit Stützpfeuern und/oder Drähten versehene Anpflanzungen sowie Rindenmulch an den Bäumen;</p> <p>Behinderung gilt nicht als gegeben, wenn ein Tierloch nur den Stand des Spielers behindert.</p> <p>Von in (1) - (3) genannten Flächen <b>muss</b> Erleichterung in Anspruch genommen werden.</p> <p>(4) Bereiche in Bunkern, in denen der Sand durch Wasser ausgespült wurde und tiefe Rinnen hinterlassen hat, sind Boden in Ausbesserung.</p> <p>Von in (4) genannten Flächen <b>kann</b> Erleichterung in Anspruch genommen werden.</p> <p><b>Tierkot</b></p> <p>Nach der Wahl des Spielers darf Kot von Hunden oder Gänsen behandelt werden als:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ein loser hinderlicher Naturstoff, der nach Regel 15.1 entfernt werden darf oder</li> <li>• Boden in Ausbesserung, von dem Erleichterung nach Regel 16.1 zulässig ist.</li> </ul> <p><b>Risse im Boden</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Risse im Boden in Bereichen des Geländes, das auf Fairwayhöhe oder niedriger geschnitten ist, sind Boden in Ausbesserung. Der Spieler darf Erleichterung nach Regel 16.1 b in Anspruch nehmen. Behinderung gilt als nicht gegeben, wenn der Riss nur den Stand des Spielers behindert.</li> </ul>												
<p><b>5. Motorgetriebene Golf-Carts:</b></p>	<p>Während einer Runde dürfen ein Spieler oder sein Caddie nicht auf irgendeinem motorisierten Beförderungsmittel fahren, außer dies wurde von der Spielleitung genehmigt oder später gebilligt. Bei körperlichen Beschwerden, die das Absolvieren der Turnierrunde ohne Cart nicht ermöglicht, ist die Benutzung gestattet. Es besteht Attest Pflicht.</p> <p>Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel durch den Spieler/Caddie:<sup>[SEP]</sup> Grundstrafe für den Spieler für jedes Loch, an dem er gegen diese Platzregel verstößt. Findet der Verstoß zwischen zwei Löchern statt oder wird er dort fortgesetzt, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu.</p>												
<p><b>6. Spielunterbrechung und -wiederaufnahme</b></p>	<p>Eine Spielunterbrechung in einer gefährlichen Situation wird durch einen langen Signalton bekannt gegeben. Alle anderen Unterbrechungen werden durch wiederholt drei kurze Töne bekannt gegeben. In beiden Fällen wird die Wiederaufnahme des Spiels durch wiederholt zwei kurze Töne bekannt gegeben. Siehe Regel 5.7b.</p> <p>Strafe für Verstoß gegen Regel 5.7b: Disqualifikation Anmerkung: Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers, vgl. Regel 5.7a.</p>												
<p><b>7. Spielgeschwindigkeit</b></p>	<p>Für jedes Loch wird eine maximale Spielzeit angegeben, basierend auf der Länge und dem Schwierigkeitsgrad des Lochs. Die maximale Spielzeit für die Beendigung der Runde wird durch die Spielleitung vor dem Turnier bekannt gegeben. Der Spieler hat sicherzustellen, die Richtlinien für zügiges Spiel (Regel 5.6) zu kennen. Diese werden strikt durchgesetzt.</p> <p>Strafe für Verstoß gegen die Richtlinien: Strafe für den 1. Verstoß: Verwarnung durch die Spielleitung</p> <table border="0" data-bbox="724 2582 1934 2730"> <tr> <td></td> <td>Zählspiel</td> <td>Lochspiel</td> </tr> <tr> <td>Strafe für den 2. Verstoß:</td> <td>ein Strafschlag</td> <td>ein Strafschlag</td> </tr> <tr> <td>Strafe für den 3. Verstoß:</td> <td>zwei Strafschläge</td> <td>Lochverlust</td> </tr> <tr> <td>Strafe für den 4. Verstoß:</td> <td>Disqualifikation</td> <td>Disqualifikation</td> </tr> </table>		Zählspiel	Lochspiel	Strafe für den 2. Verstoß:	ein Strafschlag	ein Strafschlag	Strafe für den 3. Verstoß:	zwei Strafschläge	Lochverlust	Strafe für den 4. Verstoß:	Disqualifikation	Disqualifikation
	Zählspiel	Lochspiel											
Strafe für den 2. Verstoß:	ein Strafschlag	ein Strafschlag											
Strafe für den 3. Verstoß:	zwei Strafschläge	Lochverlust											
Strafe für den 4. Verstoß:	Disqualifikation	Disqualifikation											

<b>8. Üben/ Einschränkung von Übungsschlägen zwischen zwei Löchern (Regel 5.5b)</b>	Regel 5.5b wird im Zählspiel wie folgt abgeändert: Ein Spieler darf keinen Übungsschlag (z. B. „Putten oder Chippen“) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen. Strafe für Verstoß: Grundstrafe
<b>9. Verstoß gegen die Verhaltensrichtlinien (Regel 1.2)</b>	Sanktionen während des Turniers durch die Spielleitung Ergänzend zu Regel 1.2a gilt: <b>Verhaltensvorschriften.</b> Ein Fehlverhalten bzw. ein schwerwiegendes Fehlverhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird. Im Falle eines Verstoßes gegen die Verhaltensvorschriften (Regel 1.2b) durch den Spieler und/oder dessen Caddie kann die Spielleitung hierfür eine Golfstrafe aussprechen (Ein Strafschlag, Grundstrafe oder Disqualifikation). Die entsprechende Strafe liegt im Ermessen der Spielleitung und richtet sich nach der Schwere und Häufigkeit des Fehlverhaltens. Ein <b>Fehlverhalten</b> ist unter Berücksichtigung aller Umstände z.B. Folgendes: Versäumnis, den Platz zu schonen, einmalige Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke oder Gesten. Ein <b>schwerwiegendes Fehlverhalten</b> ist unter Berücksichtigung aller Umstände z.B. Folgendes: Unehrllichkeit, absichtliches Missachten der Rechte eines anderen Spielers, die Gefährdung der Sicherheit anderer Personen oder mutwilliges Zerstören fremden Eigentums.
<b>10. Strafen</b>	<b>Soweit nicht anders angegeben, ist die Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel die Grundstrafe (Lochverlust im Lochspiel oder 2 Strafschläge im Zählspiel).</b>
<b>Hinweise:</b>	
<b>A. Bahn 17</b>	Bitte mit dem Abschlag warten, bis der vorausspielende Flight auf Abschlag 18 erscheint oder die Glocke ertönt.
<b>B. Entfernungsmarkierungen bis Grünanfang Bodenplatten Mitte Fairway</b>	Gelb = 200 m Rot = 150 m Weiß = 100 m Blau = 50 m
<b>D. Abschlag nach Hcp für Privatrunden</b>	Herren “weiß”bis Hcp - 18,4, “gelb” ab Hcp - 18,5 bis - 36, „blau” ab Hcp - 37,0 bis - 54 Damen “blau” bis Hcp - 23,4, “rot” ab Hcp - 23,5 bis -54
<b>E. Spielgeschwindigkeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• An Wochentagen gilt die Regelung: Zweier Gruppe vor Dreier Gruppe vor Vierer Gruppe.</li> <li>• An Wochenenden, Feiertagen: Die Regelung wird umgekehrt.</li> <li>• Spielgruppen werden aufgefordert, sich zusammenzuschließen.</li> <li>• Einzelspieler haben sich der Situation anzupassen.</li> <li>• Ein Durchspielen kann eingefordert werden, wenn vor der zu überholenden Gruppe eine Bahn frei ist.</li> <li>• Die zu überholende Gruppe hat das Durchspielen (zeitnah) zu ermöglichen.</li> <li>• Stellt eine Spielgruppe fest, dass sie das Spieltempo der Gruppe vor ihr nicht halten kann, sollte sie der nachfolgenden Gruppe das Durchspielen anbieten und ermöglichen. Das bedeutet unmissverständlich, dass beide Gruppen gleichermaßen an dem Procedere beteiligt sind. Möchte eine Gruppe unbedingt durchspielen, erklärt sie sich automatisch dazu bereit ihr eigenes Spieltempo deutlich zu erhöhen.</li> </ul> <p>Spielzeiten für Privatrunden:        Von einer Vierer Gruppe wird eine Regelspielzeit von 4 Stunden 15 Minuten erwartet.</p>