

Spiel- und Wettspielordnung

Spielordnung

Spielberechtigt sind die Mitglieder des Vestischen Golfclubs Recklinghausen (Platzreife) und Mitglieder deutscher und ausländischer Golfclubs mit bestätigter Vorgabe (Stvg. -36 und besser) ihres Heimatclubs. Die Mitgliedsausweise sind vorzulegen, gültige Stamm- bzw. Spielvorgaben sind anzugeben.

Es darf mit max. 4 Personen in einem Flight gespielt werden.

Vom 1. April bis 30. September sind Gäste mittwochs nur bis 09:30 Uhr spiel-berechtigt und an Wochenenden und Feiertagen nur dann, wenn sie mit einem Mitglied spielen.

Das Greenfee ist vor Antritt des Spiels zu entrichten. Die Greenfee-Karte ist deutlich sichtbar an der Golftasche anzubringen.

Grundsätzlich gehen 2er-Gruppen vor 3er-Gruppen und 4er-Gruppen. An Wochenenden und Feiertagen gilt ab 11:00 Uhr die umgekehrte Reihenfolge. Jedes Spiel über eine volle Runde hat Durchspielrecht gegenüber jedem Spiel über eine abgekürzte Runde.

Eine Spielergruppe, die ihren Platz auf der Runde nicht behaupten kann und mehr als 1 Loch hinter den vor ihr Spielenden zurückbleibt, muss den unmittelbar Nachfolgenden sofort das Durchspielen signalisieren.

Spieler, die einen Ball suchen, müssen das Zeichen zum Durchspielen sofort geben und nicht erst dann, wenn sie darum gebeten werden.

Zügig spielen und das Spiel nicht verzögern! Ready Golf wird ausdrücklich empfohlen (Regel 6.4b(2))

An Wochenenden und Feiertagen ist das Starten an Abschlag 10 nur bis 11:00 Uhr und nach 16:00 Uhr gestattet, es sei denn, die Bahn 9 ist einsehbar frei.

Die Damen des VGR spielen donnerstags ab 12:00 Uhr.

Mittwochs starten die Senioren und Herren ab 09:30 Uhr bis ca. 15:30 Uhr. Während dieser Zeit ist der Platz für andere Spieler gesperrt. Danach kann nur von der Bahn 1 begonnen werden.

Die Zeiten und Dauer von Platzsperrungen für Wettspiele werden frühzeitig bekanntgegeben.

Ordentliche/angemessene Spielkleidung ist vorgeschrieben !

Wichtig: Kenntnis der Etikette und der Platzregeln !

Platzarbeiten sind notwendig und dienen der Pflege des Platzes, daher haben sie Vorrang.

Stand: März 2020

Wettspielordnung

1. Gespielt wird nach den Regeln des DGV und den Platzregeln des VGR. Es kommen die Vorgaben- und Spielbestimmungen 2020 zur Anwendung. Strafe bei Verstoß gegen eine Platzregel:

Lochspiel: Lochverlust; Zählspiel: Grundstrafe
Schwerwiegender Etiketterverstoß: Disqualifikation

2. Zugelassen sind nur Bälle, die im gültigen Verzeichnis zugelassener Bälle des R & A und USGA aufgeführt sind. Driverköpfe müssen in dem von R&A herausgegebenen Verzeichnis als zugelassen aufgeführt sein.

Strafe bei Verstoß: Disqualifikation

Grundsätzlich ist das Spielen mit Rangebällen zu keinem Zeitpunkt auf dem Platz erlaubt.

3. In der Ausschreibung zum Wettspiel können besondere Wettspielbedingungen festgelegt werden.

4. Meldungen nach offiziellem Meldeschluss werden nicht berücksichtigt. Es steht im Ermessen der Spielleitung, nach Nennschluss eingegangene Meldungen in einer Reserveliste zu führen.

5. Scorekarten werden vor dem Spiel nur gegen Zahlung des Nenngeldes ausgehändigt. Bewerber, die ihre Nennung nach Aushang der Startliste zurückziehen oder nicht antreten, sind von der Zahlung des Nenngeldes nicht befreit. Spieler, die unentschuldigt nicht zum gemeldeten Spiel antreten, werden ggf. mit einer Spielsperre nach Entscheidung im Spielausschuss (Sportausschuss) belegt.

6. Der Name, die Vorgabe und die Startzeiten aller Teilnehmer eines Turniers werden passwortgeschützt im Internet veröffentlicht. Mit der Meldung zum Wettspiel willigt jeder Teilnehmer auch in die Veröffentlichung seines Namens, seiner Vorgabe und seines Wettspielergebnisses sowie evtl. Bilder der Veranstaltung im Internet ein.

[

7. Abspieldzeit Regel 5.3

Trifft ein Spieler spielbereit innerhalb von fünf Minuten nach seiner Abspieldzeit am Ort seines Starts ein, ist die Strafe für das Versäumnis, rechtzeitig abzuspielen, Lochverlust des ersten Lochs im Lochspiel oder zwei Schläge am ersten Loch im Zählspiel. Andernfalls ist die Strafe für Verstoß gegen diese Regel Disqualifikation.

8. Der auf der Startliste obenstehende Spieler schlägt am 1. Abschlag zuerst ab, die folgenden Spieler entsprechend der Reihenfolge. Alle Korrekturen auf der Scorekarte sollten möglichst abgezeichnet werden.

9. Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel

Bei Wettspielen nach Stableford sollte der Ball aufgenommen werden, wenn an dem betreffenden Loch kein Punkt mehr erzielt werden kann.

10. Üben/Einschränkung zwischen zwei Löchern.

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

11.

a) Bei Jugend-Wettspielen sind Caddies nicht zugelassen.

- b) Carts sind in Turnieren grundsätzlich nicht zugelassen, außer die Nutzung eines Carts ist aus gesundheitlichen Gründen notwendig und attestiert. Bei Wettspielen ist auch das Mitfahren und Mitnehmenlassen von Golftaschen untersagt. Nichtbeachtung führt zur Disqualifikation.
- c) Die Benutzung mitgeführter Handys als Telefon und der Zugriff auf andere Funktionen außer Entfernungsmessung sind in Turnieren untersagt. Bei Nichtbeachtung kann die Spielleitung eine Disqualifikation aussprechen. Notfälle zur Hilferufe stellen eine Ausnahme dar.
- d) Entfernungsmesser sind erlaubt. (Regel 4.3) siehe Platzregel VGR.

12. Bei ungewöhnlichen oder gefährlichen Wettersituationen kann die Spielleitung ein Spiel aussetzen oder abbrechen. Der Spieler hat in diesem Fall sein Spiel umgehend zu unterbrechen. (Regel 5.7)

Strafe bei Verstoß: Disqualifikation

Signal für sofortige Spielunterbrechung (Gefahr) = ein langer Signalton

Unterbrechung des Spiels wiederholt 3 kurze Töne

Wiederaufnahme des Spiels = wiederholt 2 kurze Töne

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 5.7a)).

Die Lage der Schutzhütten findet sich auf der Rückseite der Scorekarte.

Anmerkung: Die sportliche Fairness gebietet es, dass der gesamte Flight das Spiel unterbricht, wenn zumindest ein Bewerber Blitzgefahr als gegeben sieht.

13. Bei internen Wettspielen gilt Brutto vor Netto. Brutto- und Nettopreise können gleichzeitig gewonnen werden, wenn dies bei Sponsorenturnieren in der Ausschreibung steht. Ebenso gilt die Stechregelung des Sponsors.

Stechen: Bei gleichem Gesamtnetto (Stechen) werden 9 Löcher gewertet, und zwar die Löcher mit dem Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9 gemäß Vorgabenverteilungsschlüssel. Bei weiterer Gleichheit entscheiden 6 Löcher (Schwierigkeitsgrad: 1, 18, 3, 16, 5, 14). Im Falle eines weiteren Gleichstandes werden 3 Löcher, so dann 2 Löcher und als letztes das Loch mit dem Schwierigkeitsgrad 1 herangezogen. Danach entscheidet das Los. Wettspiele mit mehr als 18 Löchern werden nach der gültigen SWSO behandelt.

Ein Wettspiel ist mit Abschluss der Siegerehrung bzw. mit dem Aushang der Ergebnisliste beendet.

Sieger, die an der Siegerehrung nicht teilnehmen können, sollten dies mit Begründung der Spielleitung mitteilen. Ligaspiele sind erst mit der Veröffentlichung im Internet abgeschlossen. Bei einem Eingabefehler im PC können Ergebnisse noch nachträglich korrigiert werden.

14. Das Amateurstatut des DGV in der jeweils gültigen Fassung findet Beachtung.

15. Driving Range und Übungsgrün sind Übungsflächen, auf denen vor jedem Wettspiel geübt werden darf. Das Üben auf dem Platz am Wettspieltag vor der Runde und/oder bei mehrtägigen Wettspielen zwischen den Runden ist untersagt. (Regel 5.2)

16. Bei offiziellen Lochspielen führen die Spielerpaarungen eine blaue Flagge mit. Sie haben auf der Runde stets Vorrang.

Stand: März 2020