

Für alle Wettspiele, die vom Golfverband Mecklenburg-Vorpommern e.V. (GVMV) ausgeschrieben und veranstaltet werden, gelten die aktuellen GVMV-Wettspielbedingungen.

Verweise auf Regeln, Anmerkungen und Anhänge beziehen sich – wenn nicht anders vermerkt – auf die jeweils gültigen offiziellen Golfregeln.

(Wettspielbedingungen i. S. der Golfregeln)

A. Generelle Spielbedingungen

1. Regeln / Platzregeln / Wettspielausschreibung

- a. Gespielt wird nach den offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des DGV und den jeweils veröffentlichten Platzregeln. Das Wettspiel wird nach dem EGA-Vorgabensystem ausgerichtet. Einsichtnahme in die DGV Verbandsordnungen ist im Sekretariat möglich.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

Lochspiel: Lochverlust

Zählspiel: 2 Schläge

- b. Für Mannschaftsspiele gilt zusätzlich: Es gilt das aktuelle GVMV-Ligastatut.

Strafe für Verstoß gegen die Wettspielausschreibung (z.B. Abgabetermin der Mannschaftsaufstellung):

Lochspiel: Disqualifikation der Mannschaft für den Spieltag

Zählspiel: Disqualifikation der Mannschaft für den Spieltag

Vor Beendigung des Wettspiels entscheidet die Spielleitung. Für die Disqualifikation nach Beendigung des Wettspiels vergleiche Abschnitt B.9. Die Folgen der Disqualifikation werden durch Ziffer 10 des GVMV-Ligastatuts geregelt.

2. Spezifikation von Schlägern und Bällen

- a. Driverköpfe (siehe Golfregeln Anhang I, Teil B, 1a)

Jeglicher Driver, den ein Spieler mit sich führt, muss einen Schlägerkopf haben, der bezüglich Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) in dem vom R&A herausgegebenen Verzeichnis zugelassener Driverköpfe (www.randa.org) aufgeführt ist. Ausnahme: Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspielbedingung befreit.

- b. Prägungen in der Treffzone

Alle vom Spieler mitgeführten Schläger müssen den Bestimmungen zu Rillen und Prägemarken im Anhang II 5c entsprechen. (Genauerer siehe Entscheidung 4-1/1)

Strafe* für das Mitführen eines oder mehrerer Schläger unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung ohne diese zu spielen:

Lochspiel: Nach Beendigung des Lochs, an dem der Regelverstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel: Zwei Schläge für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel: Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, so gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

* Jeder unter Verstoß gegen diese Wettspielbedingung mitgeführte Schläger muss, nachdem festgestellt wurde, dass ein Verstoß vorlag, unverzüglich vom Spieler gegenüber seinem Gegner im Lochspiel oder seinem Zähler oder einem Mitbewerber im Zählspiel für neutralisiert erklärt werden. Unterlässt der Spieler dies, so ist er disqualifiziert.

Strafe für das Spielen eines Schlags mit einem Schläger unter Verstoß gegen die Wettspielbedingung:

Lochspiel oder Zählspiel: Disqualifikation.

- c. Bälle (siehe Golfregeln Anhang I, Teil B, 1b)

Der Ball, den ein Spieler spielt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des R&A aufgeführt sein.

Strafe für Verstoß gegen die Wettspielbedingungen: Disqualifikation

3. Unangemessene Verzögerung; langsames Spiel

(vgl. Regel 6-7)

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, so wird die Spielergruppe ermahnt. Wird danach keine Verbesserung des Spieltempos 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. Überschreiten der erste Spieler die Zeit von 50 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schläges, so wird dies als Verstoß gegen Regel 6-7 angesehen.

Strafe für Verstoß:

Lochspiel: 1. Verstoß: Lochverlust
2. Verstoß: Lochverlust
3. Verstoß: Disqualifikation

Zählspiel: 1. Verstoß: 1 Schlag
2. Verstoß: 2 Schläge
3. Verstoß: Disqualifikation

Strafschläge werden an dem Loch hinzugerechnet, an dem der Verstoß begangen wird. Wird das Spiel zwischen dem Spielen zweier Löcher verzögert, so wirkt sich die Strafe am nächsten Loch aus.

4. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr

(vgl. Anhang I, Teil B, 4 sowie Regel 6-8 b, Anmerkung)

Hat die Spielleitung 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 Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Befinden sie sich beim Spielen eines Loches, so müssen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen und dürfen es nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Versäumt ein Spieler das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, so ist er disqualifiziert, sofern nicht Umstände die Aufhebung der Strafe nach Regel 33-7 rechtfertigen.

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, sind im Interesse der Sicherheit der Spieler alle Übungsflächen gesperrt, bis sie von der Spielleitung wieder zum Üben freigegeben sind. Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen, können vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen werden.

- Unverzügliches Unterbrechen des Spiels: ein langer Signalton einer Sirene
- Unterbrechung des Spiels: wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne einer Sirene
- Wiederaufnahme des Spiels: wiederholt zwei kurze Signaltöne einer Sirene

Anmerkung: Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers, vgl. Regel 6-8a (II).

5. Üben / Nachputten

(vgl. Regel 7-2, Anmerkung 2)

Ein Spieler darf im Zählspiel 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: 2 Schläge am nächsten Loch

Strafe für Verstoß am letzten Loch: 2 Schläge an diesem Loch

6. Caddies

(vgl. Regel 6-4)

- a. Einzel: Nur Amateure dürfen als Caddie eingesetzt werden. Bei Jugendwettspielen sind Caddies nicht erlaubt.
- b. Mannschaft: Der Mannschaftskapitän darf, unabhängig ob er Amateur oder Professional ist, als Caddie eingesetzt werden. Alle anderen Caddies müssen Amateure sein.
- c. Bei Jugendmannschaftswettspielen dürfen nur Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän als Caddies eingesetzt werden.
- d. Deutsche Golf Liga: Bei DGL-Wettspielen (gilt auch für die Verbandsliga der Region Nord) können für den Wettspieltag gemeldete Playing Professionals auch als Caddie eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß gegen die Wettbewerbbestimmung: siehe Golfregeln Anhang I, Teil B, 2

7. Rauchverbot

Bei Jugendwettspielen (bis AK 18) gilt sowohl im Einzel als auch bei Mannschaftswettspielen während der Golfrunde ein Rauchverbot. Ein Nichteinhalten des Rauchverbots bei Jugendwettspielen gilt als **schwerwiegender Etiketteverstoß** mit Disqualifikation nach Regel 33-7 durch die Spielleitung.

Rauchen auf der Golfanlage vor bzw. nach der Golfrunde ist nicht erwünscht und kann gegebenenfalls durch das Hausrecht der ausrichtenden Golfanlage verboten sein.

8. Geräte zur Entfernungsmessung

Ein Spieler darf Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z. B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit, usw.), verstößt der Spieler gegen Regel 14-3.

Strafe für Verstoß: siehe Regel 14-3.

9. Belehrungen durch den Kapitän in Mannschaftswettspielen

Bei Mannschaftswettspielen darf zusätzlich zu Regel 8-1 auch durch den benannten Mannschaftskapitän (GVMV-Liga-statut Ziffer 7.2) Belehrung erteilt werden. Ein selbst spielender Kapitän darf während seines eigenen Spiels nur seinem Partner Belehrung erteilen (Regel 8, Anmerkung).

Strafe für Verstoß:

Lochspiel: Lochverlust

Zählspiel: 2 Schläge

10. Fahren/ Mitfahren in Golfwagen o. ä. Fahrzeugen

(siehe Golfregeln Anhang I, Teil B, Punkt 8)

Spieler oder Caddies dürfen während der festgesetzten Runde keinerlei Beförderungsmittel nutzen, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung/den Referees ausdrücklich genehmigt. Gleiches gilt in Mannschaftswettspielen während des Spiels seiner Mannschaft für den Mannschaftskapitän.

Ausnahme 1:

Spielern mit einer Gehbehinderung, die von der zuständigen Behörde durch Ausstellung eines **Schwerbehindertenausweises mit** einem sich auf die **Gehbehinderung beziehenden Merkzeichen** im Sinne des § 3 Abs. 1 Schwerbehindertenausweisverordnung anerkannt ist, ist ausnahmsweise die Nutzung eines Beförderungsmittels gestattet, sofern dieses nicht auch als Hilfsmittel bei der Ausführung des Schläges benötigt wird. Die Gehbehinderung ist vor Beginn des Wettspiels durch Vorlage des Schwerbehindertenausweises mit Merkmal G nachzuweisen.

Das Beförderungsmittel ist vom Spieler zu stellen. Im Einzelfall kann die Nutzung des Beförderungsmittels von der ausrichtenden Golfanlage und/oder der Spielleitung aus sachlichen Gründen (z.B. unter Verweis auf Witterungsbedingungen oder nicht genügend E-Carts) eingeschränkt oder untersagt werden.

Diese Spieler sind bei der Vergabe von E-Carts gegenüber Spieler der Ausnahme 2 bevorzugt zu behandeln.

Ausnahme 2:

Bei **GVMV-Wettspielen der AK 50 und älter** gilt abweichend: Spieler/innen **mit ärztlichem Attest** ist die Nutzung von E-Carts gestattet. Im Einzelfall kann die Nutzung des Beförderungsmittels von der ausrichtenden Golfanlage und/oder von der Spielleitung aus sachlichen Gründen (z.B. unter Verweis auf Witterungsbedingungen oder nicht genügend E-Carts) eingeschränkt oder untersagt werden.

Hinweis an die Clubs:

Sollten nicht genügend E-Carts für jeden berechtigten Spieler zur Verfügung stehen, so können sich zwei Spieler/innen auch ein E-Card teilen. Dazu müssen diese Spieler/innen dann - eventuell abweichend von der ursprünglichen Meldung - in einer Spielergruppe eingeteilt werden.

Strafe für Verstoß durch Spieler gegen die Wettbewerbbedingung:

Lochspiel: Nach Beendigung des Lochs, an dem der Verstoß festgestellt wurde, ist der Stand des Lochspiels zu berichtigen; dabei wird für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, ein Loch abgezogen, höchstens jedoch zwei Löcher pro Runde.

Zählspiel: Zwei Schläge für jedes Loch, bei dem ein Verstoß vorkam, höchstens jedoch vier Schläge pro Runde (zwei Schläge für jedes der ersten beiden Löcher, bei denen ein Verstoß vorkam).

Lochspiel oder Zählspiel: Wird ein Verstoß zwischen dem Spielen von zwei Löchern festgestellt, so gilt er als während des Spiels des nächsten Lochs festgestellt und die Strafe muss entsprechend angewandt werden.

Der Spieler muss sofort nach Feststellen des Verstoßes die Benutzung des Fahrzeuges einstellen, andernfalls ist er sowohl im Loch- als auch im Zählspiel disqualifiziert.

Strafe für Verstoß durch einen Mannschaftskapitän:

Disqualifikation als Mannschaftskapitän für den Rest des Wettspieltages. Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänfunktion übernehmen.

11. Metall- bzw. Alternativspikes / Golfschuhe

(vgl. Decision 33-1/14)

Es gilt die am Wettspieltag gültige Regelung des Austragungsortes.

12. Beendigung von Wettspielen

(vgl. Regel 34-1)

Zählspiele gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet.

Lochspiele gelten mit der Meldung des Ergebnisses an die Spielleitung als beendet oder – falls nicht geschehen – mit offizieller Bekanntgabe oder Aushang der betreffenden Spielpaarung für die nächste Runde. Bei einer Zählspielqualifikation mit nachfolgenden Lochspielen gilt die Zählspielqualifikation als beendet, wenn der Spieler (bei Mannschaften der 1. Spieler) in seinem ersten Lochspiel abgeschlagen hat.

13. Änderungsvorbehalte der GVMV-Spielleitungen

GVMV-Spielleitungen haben in begründeten Fällen bis zum 1. Start der jeweiligen Runde das Recht,

- die jeweiligen Platzregeln abzuändern,
- die festgelegten Startzeiten zu verändern,
- die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzliche Bedingungen herauszugeben.

Nach dem 1. Start sind Änderungen nur bei Vorliegen sehr außergewöhnlicher Umstände zulässig.

14. Dopingverbot

Es besteht Dopingverbot. Das Nähere, insbesondere den Dopingbegriff und mögliche Sanktionen im Falle eines Verstoßes, regeln die Satzung und die Anti-Doping-Ordnung des DGV.

B. Sonstige Ausschreibungskriterien/ Teilnahmebedingungen

1. Vorgabenwirksamkeit

Alle in Einzelwettspielen erzielten Ergebnisse sind vorgabenwirksam, sofern auch die sonstigen Bestimmungen des EGA-Vorgabensystems erfüllt sind. Dies gilt auch für Einzelwettspiele im Rahmen von Mannschaftswettbewerben.

2. Vorgabengrenze

Bei Wettspielen, in denen die Teilnahmeberechtigung durch eine Vorgabengrenze geregelt ist, gilt:

Maßgebend für die Teilnahmeberechtigung ist die am Tage des Meldeschlusses gültige EGA-Vorgabe.

Für die einzelnen Turniere werden alle EGA-Vorgaben am Tag des Meldeschlusses über das DGV-Intranet aktualisiert.

3. Reduzierung des Teilnehmerfeldes

Gehen mehr Meldungen als die in der jeweiligen Ausschreibung festgelegte Höchstzahl an Teilnehmern ein, so werden die Bewerber mit den höchsten EGA-Vorgaben herausgenommen. Die Reduzierung erfolgt unter Berücksichtigung der anteiligen Meldungen von unterschiedlichen Bewerbergruppen und ggf. Altersklassen, bezogen auf die Gesamtzahl der Meldungen. Bei gleicher EGA-Vorgabe entscheidet das Los.

4. Wildcards

Der GVMV vergibt keine Wildcards.

5. Veröffentlichung von Start- und Ergebnislisten

Wir weisen darauf hin, dass Vor- und Nachname, Heimatclub sowie EGA-Vorgabe zur Erstellung von Ergebnislisten sowie darüber hinaus die Startzeit der einzelnen Teilnehmer zur Erstellung von Startlisten verwendet und im Internet für jedermann einsehbar veröffentlicht werden können. Mit der Teilnahme am Wettbewerb erklärt der Teilnehmer seine Einwilligung, dass während des Wettspiels von seiner Person Bild- und Tonaufnahmen angefertigt und in Print- und/oder Onlinemedien (z.B. auf der Homepage) des GVMV und DGV zu eigenen, nicht kommerziellen Zwecken (z.B. zur Turnierberichterstattung) veröffentlicht werden dürfen.

6. Anmeldung zum / Abmeldung vom Wettbewerb

Anmeldungen zu allen Wettspielen des GVMV sind nur Online per Mail an den GVMV und den Sportwart des GVMV möglich.

Spieler oder Mannschaften, die nicht am Wettbewerb teilnehmen können, haben sich so früh wie möglich bei der Geschäftsstelle des Golfverbandes Mecklenburg-Vorpommern e.V. schriftlich abzumelden. Bei Absagen nach Meldeschluss besteht die Verpflichtung zur Zahlung der Meldegebühr. Eine Rückerstattung erfolgt nur gegen Vorlage eines ärztlichen Attests. Absagen bis Mittwoch vor dem Wettbewerb sind an den ausrichtenden LGV (GVMV, GVSH bzw. HGV), danach an den ausrichtenden Club und eine Kopie an den GVMV zu melden.

Falls Spieler oder Mannschaften ohne Abmeldung dem Wettbewerb oder einzelnen Runden fernbleiben, kann eine Sperre vom Sport- und Vorgabenausschuss des GVMV wegen unsportlichem Verhalten ausgesprochen werden. Der Sport- und Vorgabenausschuss des GVMV entscheidet endgültig.

7. Meldegebühren

Der GVMV ist berechtigt, die Teilnahme am Wettbewerb zu verweigern, sofern die Meldegebühr für dieses oder ein zurückliegendes Wettbewerb nicht vollständig entrichtet ist. Eine Teilnahme am Wettbewerb ist nur möglich, wenn die Meldegebühr entrichtet worden ist. Wurde die Meldegebühr vor Beginn des Wettspiels noch nicht entrichtet, so ist ein Start nur möglich, wenn die Meldegebühr am Tage des Wettspiels vor Beginn der Runde bei der Spielleitung bar bezahlt wird.

8. Registrierung am Austragungsort

Eine Registrierung am Austragungsort (am Vortag bis 16:00 Uhr im Sekretariat des ausrichtenden Clubs) ist bei Wettspielen des GVMV (im Gegensatz zu Wettspielen des DGV) nicht erforderlich.

9. Verstoß gegen Wettspielausschreibung in Mannschaftsspielen

Bei einem Verstoß gegen die Wettspielausschreibung erfolgt als Strafe:

Lochspiel: Disqualifikation der Mannschaft für den gesamten Spieltag

Zählspiel: Disqualifikation der Mannschaft für den gesamten Spieltag

Nach Beendigung des Wettspiels kann der Sport- und Vorgabenausschuss des GVMV rückwirkend die vorgenannten Strafen verhängen.

10. Unsportliches Verhalten / Verstoß gegen die Etikette

Verhält sich ein Spieler oder eine Mannschaft unsportlich oder grob unsportlich, so kann der Vorstand des GVMV gegen den Spieler oder die Mannschaft folgende Sanktionen verhängen:

a) Verwarnung

b) Auflagen

c) Befristete oder dauernde Wettspielsperre für Wettspiele des GVMV.

Der Vorstand des GVMV entscheidet endgültig.

Grob unsportliches Verhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete 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.

Ist ein Spieler oder eine Mannschaft aufgrund unsportlichen Verhaltens durch den GVMV gesperrt worden, so kann der GVMV bei der Region Nord und/oder beim DGV beantragen, diesen Spieler oder diese Mannschaft auch für Region Nord Wettspiele und/oder DGV-Wettspiele zu sperren. Bis zur Bestätigung dieser Sperre durch den Sportausschuss der Region Nord und/oder DGV-Ausschuss Wettspiele ist der Spieler oder diese Mannschaft für Region Nord Wettspiele und/oder DGV-Wettspiele nicht gesperrt.

Anmerkung: Im Falle eines schwerwiegenden Verstoßes gegen die Etikette kann die Spielleitung den Spieler ungeachtet der vorgenannten Regelung nach Regel 33-7 disqualifizieren.

- Änderungen vorbehalten -