

Platzregeln

1. **Ausgrenzen** (Regel 27)
Sind durch weiße Pfosten und Zäune mit weißer Kappe gekennzeichnet. Die Ausgrenze zwischen den Bahnen 4/13 und 5/14 gilt nur beim Spielen der Bahnen 5/14. Beim Spielen der Bahnen 4/13 sind die Auspfosten unbewegliche Hemmnisse.
2. **Wasserhindernisse** (Regel 26)
Sind durch gelbe oder rote Pfähle gekennzeichnet. Bahn 2/11: Liegen berechnete Anzeichen dafür vor, dass der Ball hinter dem Grün der Bahn im Wasserhindernis verloren wurde, so kann entweder nach Regel 26-1a verfahren oder in der gekennzeichneten Dropzone ein Ball fallen gelassen werden.
3. **Boden in Ausbesserung** (Regel 25)
 - a) sind durch blaue Pfosten und/oder weiße Verbindungslinien gekennzeichnete Flächen
 - b) weiß eingekreiste Flächen
- 3.1 **Behördlich schützenswerte Landschaftsflächen** (Biotop)
sind Boden in Ausbesserung, Spielen und Betreten verboten (Regel 25, Anmerkung 2, Dec 33-8/40 bis 44). Solche Flächen sind durch blaue Pfähle mit grüner Kappe gekennzeichnet.
- 3.2 **Spielbahn 3/12**
Wird der Ball im Biotop verloren, so kann entweder mit einem Strafschlag nach Regel 27-1 verfahren werden oder straflos von der Abschlagsmatte weitergespielt werden. Auf der Matte darf ein Ball hingelegt werden (Regel 20-3).
- 3.3 **Spielbahn 5/14**
Bestehen berechnete Anzeichen, dass der Ball im Biotop verloren wurde, so darf ein Ball straflos nach Regel 25-1b weiter gespielt werden.

Das Übungsgrün- sowie der Übungsbunker links der Bahn 5 sind BiA (Boden in Ausbesserung) und Gelände.
4. **Hemmnisse** (Regel 24)
 - 4.1. **Bewegliche Hemmnisse**
sind Steine im Bunker und dürfen nach Regel 24-1 entfernt werden.
 - 4.2. **Unbewegliche Hemmnisse** (Regel 24-2) sind:
 - a) Alle durch Pfähle gestützte Anpflanzungen, sowie die Pfähle selbst.
 - b) Die Sicherheitszäune an den Abschlägen 1/10, 4/13 und 7/16.
 - c) Trifft ein Ball die Freileitungen oder deren Masten auf Bahn 2/11 so muss der Schlag straflos wiederholt werden.
 - d) Sämtliche fest eingebauten Sprengwasserauslässe.

Ausgrenze Spielbahn 5

Die Ausgrenze der Spielbahn 5 endet ungefähr am letzten großen Baum (weißer Doppelpfahl). Die gedachte Linie zwischen hier und dem Beginn der Ausgrenze Spielbahn 4 (weißer Doppelpfahl) gilt als Ausgrenze Ende für Spielbahn 5.

Bei Verstoß gegen eine Platzregel

Lochspiel = Lochverlust

Zählspiel = 2 Strafschläge

5. Sonder- und Tagesregeln

Eventuelle, am Spieltag notwendige Sonder- und/oder Tagesregeln sind vor Spielbeginn am Schwarzen Brett oder beim Start zu beachten.

Zusätzliche Hinweise:

Gelbe Pfähle	Wasserhindernis
Rote Pfähle	seitliches Wasserhindernis (Regel 26-1c)
Blaue Pfähle	Boden in Ausbesserung
Blaue Pfähle mit grüner Kappe	Biotop
Weißer Pfähle, Zäune mit weißer Kappe	Ausgrenzen

Von Boden in Ausbesserung darf nicht gespielt werden. Für Biotop-Flächen gilt strengstes **Betretungsverbot!** Zuwiderhandlungen werden mit einem sofortigen Platzverweis und einer vierwöchigen Platz- und Turniersperre durch den Club geahndet.

Entfernungsmarkierungen:	weiß =	100 m bis Grünanfang
	rot =	150 m bis Grünanfang
	gelb =	200 m bis Grünanfang

Wettspielbedingungen

A. Generelle Spielbedingungen

1. Regeln / Platzregeln

Gespielt wird nach

- den Regeln des Deutschen Golfverbandes sowie den DGV-Vorgaben- und Spielbestimmungen
- den Platzregeln des Golf Club Bad Tölz
- den am Spieltag evtl. zusätzlichen Tagesplatzregeln, die per Aushang oder auf der Scorekarte bekanntgegeben werden. Achtung: die auf den Scorekarten abgedruckten DGV-Regeln sind derzeit nicht gültig.

2. Der Spieler (Regel 6.1) Wettspielausschreibung

Der Spieler ist dafür verantwortlich, dass ihm die Wettspielbedingungen, Ausschreibung, Platzregeln und wettspielbetreffende Aushänge bekannt sind, nach welches das Wettspiel ausgetragen wird.

3. Abspielzeiten (Regel 6-3, Anmerkung)

Fehlt es an Umständen, welche das Erlassen der Strafe der Disqualifikation nach Regel 33-7 rechtfertigen würden, so wird ein Spieler der spielbereit innerhalb von 5 Minuten nach seiner Abspielzeit am Ort des Starts eintrifft, für Versäumnis der Abspielzeit bestraft mit:

- Lochspiel: Lochverlust am ersten Loch
- Zählspiel: 2 Schläge am ersten Loch
- Strafe für Spielbereitschaft nach 5 Minuten: Disqualifikation.

Jeder Spieler ist für das rechtzeitige Erscheinen zum Wettspielstart, auch bei kurzfristigen Änderungen am Spieltag, verantwortlich. Der Spieler hat sich 10 Minuten vor seiner Startzeit beim Starter zu melden.

4. Unangemessene Verzögerungen; langsames Spiel (Regel 6-7)

Folgende Richtzeiten sind bei Wettspielen einzuhalten:

Vierer Flight: 18 Löcher 5 Std., 9 Löcher 2 1/2 Std.

Dreier Flight: 18 Löcher 4 1/2 Std., 9 Löcher 2 1/4 Std.

Die Spielleitung erstellt für jeden Flight ein Zeitvorgabeblatt mit individuellen Richtzeiten, die auf der Skorekarte vermerkt sind.

Zeitmessverfahren

Hat ein Flight nach Auffassung der Spielleitung oder einer von der Spielleitung beauftragten Person (Platzrichter) seine Position im Spielablauf verloren oder mehr Zeit zum Spielen eines oder mehrerer Löcher als die jeweils von der Spielleitung festgelegte Zeit benötigt, wird wie folgt verfahren:

- a) Der Flight wird ermahnt und aufgefordert, schneller zu spielen, d. h. den Anschluss an den davor spielenden Flight bzw. die Zeitvorgaben wieder herzustellen.
- b) Wird keine Verbesserung des Spieltempos festgestellt bzw. kein Anschluss gefunden oder die vorgeschriebene Zeitvorgabe nicht aufgeholt, wird dem Flight mitgeteilt, dass ab sofort eine »Zeitnahme« für jeden Spieler vorgenommen wird. Überschreitet dabei ein Spieler, der zuerst spielen muss, die Zeit von 50 Sekunden oder als zweiter, dritter oder vierter Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung eines Schlages während der Dauer der Zeitnahme, so wird dies als Verstoß gegen Regel 6-7 angesehen. Die Zeitnahme beginnt jeweils in dem Moment, in dem der Spieler mit seinem Schlag an der Reihe wäre.

Lochspiel

Strafe für 1. Verstoß: Lochverlust

Strafe für weiteren Verstoß: Disqualifikation

Zählspiel

Strafe für 1. Verstoß: 1 Schlag

Strafe für 2. Verstoß: 2 Schläge

Strafe für 3. Verstoß: Disqualifikation

5. Üben/Nachputten (Regel 7-2, Anmerkung 2)

Das Üben (auch Nachputten) auf oder nahe dem Grün des zuletzt gespielten Lochs, ist bei allen Zählspielen nicht gestattet.

Strafe für Verstoß: 2 Schläge im Zählspiel

6. Aufsitz-Golfwagen (Decision 33-1/8)

Bei körperlicher Behinderung, die das Absolvieren der Wettspielspielrunde ohne Golfwagen nicht erlaubt, ist die Benutzung gestattet. Es besteht Attestpflicht. Allen anderen Teilnehmern der Wettspielrunde ist das Fahren/Mitfahren in oder auf den Golfwagen während der Runde untersagt.

Strafe bei Verstoß: *Disqualifikation*

Ausnahme: Sondergenehmigung der Spielleitung

B. Sonstige Ausschreibungskriterien / Teilnahmebedingungen

1. Spielberechtigt sind:

- Spielberechtigte Mitglieder des Golf Club Bad Tölz
- Spielberechtigte Mitglieder (mit bestätigter Vorgabe) Deutscher Golfclubs, die dem DGV angeschlossen sind.
- Ausländische Golfspieler mit bestätigter Vorgabe des Heimatvereins.

2. Privatturniere

sind in begrenztem Umfang möglich, können jedoch nur mit Erlaubnis des Vorstandes bzw. des Sportwartes ausgetragen werden.

3. Wettspiele

werden im Wettspielkalender und letztlich verbindlich per Ausschreibung am schwarzen Brett bekannt gegeben.

4. Vorgabewirksamkeit

Alle bei Wettspielen erzielten Ergebnisse sind vorgabewirksam, sofern auch die sonstigen Bestimmungen des gültigen Standard- und Vorgabensystem erfüllt sind.

5. Meldungen / Meldeschluss

können, wenn nicht anders angegeben, bis 2 Tage vor dem Wettbewerb (17.00 Uhr) durch Eintrag in die aushängende Meldeliste, telefonisch (0 80 41/99 94) oder per Fax (0 80 41/21 16) erfolgen.

Mit der Anmeldung zu einem Wettbewerb gibt der Spieler automatisch sein Einverständnis darüber, dass seine spielrelevanten Daten sowohl in der jeweiligen Startliste als auch in der Ergebnisliste am schwarzen Brett des Clubhauses, in den Printmedien und im Internet publiziert werden.

6. Abmeldungen

werden für gemeldete Wettspiele bis zum Meldeschluss angenommen. Bei späteren Abmeldungen – oder Nichterscheinen – muss die Meldegebühr entrichtet werden,

spätestens vor Teilnahme am nächsten Wettspiel, ansonsten besteht keine Starterlaubnis.

7. Meldegebühr

ist grundsätzlich vor Wettspielbeginn im Sekretariat zu entrichten.

8. Startlisten

Die Reihung der Teilnehmer in den Startlisten und die Flightzusammenstellungen werden vom Sportwart, dem jeweiligen Wettspielleiter oder weisungsgebunden von Mitarbeitern im Sekretariat festgelegt und sind verbindlich.

9. Beendigung von Wettspielen (Regel 34-1)

- Die Score-Karten sind bis 15 Min. nach Spielende des betreffenden Flights im Sekretariat abzugeben.
- Die Wettspielergebnisse sind deutlich lesbar aufzuschreiben.
- Zählspiele und Loch-Endspiele gelten erst mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse bei der Siegerehrung als beendet.
- Sonstige Lochspiele gelten mit der Meldung des Ergebnisses durch beide Spieler an die Spielleitung als beendet.

10. Spielunterbrechung (Regel 6 – 8)

Eine Spielunterbrechung (no Return) muss der Spielleitung unverzüglich bekannt gegeben werden. Entscheidung ob »No Return« oder Disqualifikation obliegt der Spielleitung.

11. Beanstandungen (Protest)

- Müssen schriftlich bis 15 Minuten nach Wettspielende mit einer Gebühr von € 25,- an die Spielleitung eingereicht werden.
- Bei stattgegebenem Protest erhält der Protestgeber die Gebühr zurück, ansonsten fließt das Geld der Jugendförderung zu.
- Über evtl. Streitfragen entscheidet die Spielleitung. Deren Entscheidung ist endgültig.
- Strafe der Disqualifikation bei Verstoß gegen Regel 34-1b bleibt davon unberührt.

12. Am Wettspiel teilnehmende Spielleitung

Am Wettspiel teilnehmende Mitglieder der Spielleitung können aus organisatorischen Gründen außerhalb der austragungsbedingten Reihenfolge starten.

13. Preise

- Jeder Spieler kann in einem Wettspiel nur einen (1) Preis gewinnen (ausgenommen Sonderpreise).
- Brutto geht vor Netto (ausgenommen Wanderpreise).
- Wertung: Bei gleichen Brutto- und Netto-Ergebnissen und weitere Platzierung siehe Anhang zu den Wettspielbedingungen »Wertung«.

14. Sonderpreise

a) »Longest Drive«

Gewertet werden nur Bälle, die auf den kurz geschnittenen Bereich der zu spielenden Bahnen zum Liegen kommen.

b) »Nearest to the Pin«

Gewertet werden nur Bälle, die auf dem Grün zum Liegen kommen.

15. Gewitter

Spielunterbrechung bei Blitzgefahr obliegt der Eigenverantwortung des Spielers (Regel 6-8aII).

Signale für

Spielunterbrechung wegen gefährlicher Situation

(sofort Spiel unterbrechen), – Anm. zu Regel 6-8b

Lang anhaltender Nebelhorn-Ton oder Schuss mit der Signalpistole

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

Generell:

Wiederaufnahme des Spiels:

mehrere kurze Nebelhorn-Töne oder andere Bekanntgabe durch die Spielleitung.

Achtung: Spielunterbrechung bei gegebener Blitzgefahr obliegt der Eigenverantwortung des Spielers, Regel 6-8a (II).

16. Vorbehaltsrechte der Spielleitung

a) die Startzeiten abzuändern oder neu festzusetzen.

b) die Ausschreibungsbedingungen abzuändern oder zusätzlich herauszugeben.

c) Änderungen der Spielbedingungen bedingt durch Witterungseinflüsse vorzunehmen.

d) die Platzregeln zu ändern.

e) Änderung der Flightzusammenstellung

17. Elektronische Kommunikationsmittel

Das Mitführen von betriebsbereiten elektronischen Kommunikationsmittel oder deren Benutzung ist Spielern oder deren Caddies während des Spielens der festgesetzten Runde untersagt (Ausnahme: Bei medizinischen Notfällen und Spielleitungsaufgaben bei drohender Gefahr).

Strafe bei Verstoß im Loch- und Zählspiel: Disqualifikation

18. Wertung

a) Gleichstand/all square im Lochspiel (Regel 2-3 und Regel 33-6)

Bei einem Gleichstand/all square im Lochspiel (Regel 2-3 und Regel 33-6)

Bei einem Gleichstand/all square ist das Lochwettspiel lochweise fortzusetzen bis ein Gegner oder eine Partei ein Loch gewinnt. Die Spielfortsetzung ist eine Verlängerung der festgesetzten Runde und ist unmittelbar nach dem letzten Loch des Wettspiels am nächsten Loch fortzusetzen. Evtl. Handicap-Vorgaben sind zu berücksichtigen.

b) Bei gleichen Bruttoergebnissen – Gleichstand/Sudden death (Regel 33-6)

Der Sieger eines Wettspiels wird durch Stechen (Play off) ermittelt.

1. Extra Loch Spielbahn 7

2. Extra Loch Spielbahn 8

3. Extra Loch Spielbahn 9

weiter in Reihenfolge.

Ein evtl. Stechen ist unmittelbar im Anschluss an das Ende des Wettspiels durchzuführen.

Für die weitere Platzierung der nicht am Stechen teilnehmenden Spieler/Partner entscheidet das bessere Ergebnis der letzten 9, 6, 3, 2, 1 Löcher, bei weiterer Gleichheit das Los.

c) Bei gleichen Nettoergebnissen

Bei gleichen Ergebnissen entscheiden die besseren letzten 18 Löcher. Bei weiterer Gleichheit werden bis zu einer Entscheidung die besseren 9, 6, 3, 2, 1 Löcher gewertet, im Netto unter Vorgabenrechnung.

Für das Stechen werden 9 Löcher gewertet, und zwar die Löcher mit dem Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, und 9 gemäß Vorgabenverteilungsschlüssel.

Bei weiterer Gleichheit 6 Löcher (Schwierigkeitsgrad: 1, 18, 3, 16, 5, 14), sodann 3 Löcher (Schwierigkeitsgrad 1, 18, 3), sodann 2 Löcher (Schwierigkeitsgrad 1, 18), sodann das Loch mit dem Schwierigkeitsgrad 1. Besteht immer noch Gleichheit entscheidet das Los.

19. Führen der Scorekarten

Scorekarten bitte leserlich und ordnungsgemäß ausgefüllt abgeben!

Jegliche Ausbesserungen müssen vom Zähler abgezeichnet werden!

Greenfee- Sonderregelungen

siehe jeweils im aktuellen Wettspielkalender

Mitteilungen des Sportworts

1.0 Bei Wettspielen zu beachten

1.1 Ihr Standort auf dem Platz während Ihres Spiels ist möglichst unmittelbar hinter dem Flight vor Ihnen und nicht unmittelbar vor dem Flight hinter Ihnen.

1.2 Trainingsbetrieb

Um optimale Trainingsmöglichkeiten für alle Mitglieder zu schaffen, steht Head-Pro Helmut Feierabend zur Verfügung.

Trainerstunden werden täglich (außer Montag) ganztägig angeboten. Um Ihnen die Wahl der Trainerstunden zu erleichtern, liegt die Trainerliste unseres Pro's am Sekretariat aus, so dass Sie zu jeder Zeit Ihre Trainingswünsche selbst eintragen können. Selbstverständlich können Sie nach wie vor Ihre Trainerstunden auch telefonisch buchen.

2.0 Regelabende

Auch in dieser Spielsaison finden wieder Regelabende in den Monaten Mai bis Oktober statt (Termine im Wettspielkalender). Es werden wieder theoretische sowie praxisbezogene (auf dem Platz Regelfragen und Antworten vorführen) Regelabende

von unserem Pro Helmut durchgeführt. Auch die »Alt-Mitglieder« sollten an diesen Regelabenden teilnehmen, um Vergessenes aufzufrischen und Neues dazulernen. Die Platzreifeprüfung wird nach den Kriterien der DGV-Platzreife abgehalten.

3.0 Ausschüsse

3.1 Spielausschuss (allgemeiner Spielbetrieb, EDS Runden und Jahresmatchplay)

Der Spielausschuss setzt sich wie folgt zusammen:

- Klaus Schiewe
- Dr. Mike Gericke
- David Haddow

Spielleitung (Turnierbetrieb)

Die Spielleitung setzt sich wie folgt zusammen:

- Klaus Schiewe (Sportwart)
- Anneliese Feierabend
- Hans Edtmayer
- Helmut Feierabend
- Dr. Michael Gericke
- David Haddow
- Peter Liebhart
- Markus Schneider

Vorgabenausschuss

Der Vorgabenausschuss setzt sich wie folgt zusammen:

- Klaus Schiewe
- Anneliese Feierabend
- Markus Schneider

Platzausschuss

Der Platzausschuss setzt sich wie folgt zusammen:

- Christian Müller
- Peter Schwarzenberger
- Hans Edtmayer

4.0 Personengruppen

4.1 Jugendliche, Juniorinnen und Junioren

Als Juniorinnen bzw. Junioren gelten Spieler, die am 01. Januar des Kalenderjahres noch nicht 21 Jahre alt sind.

Für die Betreuung dieser Gruppe ist Dr. Juliane Rampf (Jugendwart im Vorstand) verantwortlich. Kostenloses Training incl. Bälle findet von Mai bis Oktober jeden Mittwoch und Donnerstag zwischen ca. 16:00 und 18:00 Uhr statt. Aktuelle Trainingspläne werden am Jugendaushang bekanntgegeben.

Das Jugendtraining wird vom Head-Pro Helmut Feierabend und den Jugendtrainern Bernd Loibl, Alexander Linner sowie Maxi Glattenbacher durchgeführt.

4.2 Damen-Golf

Ladies-Captain: Uta Kahl

Der Damentag des GC Bad Tölz ist der Dienstag. Treffen ab ca. 13.30 Uhr. (Siehe auch aktuelle Aushänge Damen Info Tafel und Wettspielkalender)

4.3 Senioren-Golf

Senioren-Captain: Manfred Weidert

Der Seniorentag des GC Bad Tölz ist der Donnerstag. Treffen ab ca. 09:00 Uhr. (Siehe auch Wettspielkalender)

4.4 Herrenmannschaft

Mannschafts-Captain: Klaus Schiewe

Stellvertreter

und Captain Mid-Amateure: Markus Schneider

Das Mannschaftstraining der Herrenmannschaft findet für jeden Mannschafts-Spieler jeweils Freitag von 18:00 bis 20:00 Uhr unter der Leitung des Head-Pros Helmut Feierabend statt.

4.5 Seniorenmannschaft

Mannschafts-Captain: Bernd Loibl

4.6. Damenmannschaft

Mannschafts-Captain: Dr. Renate Glöckle

5.0 Platzerlaubnis

siehe Einzelheiten in der Richtlinie: Regelung zur Erlangung der Platzerlaubnis.
Auskünfte im Sekretariat.

Weitere Hinweise:

Münchner Golfertag (Münchner Kreis)

Die ermäßigten Greenfee-Tage sind dem Münchner-Kreis-Kalender zu entnehmen.

Nachfolgend wissenswertes über Clubvorgaben:

Jeder Spieler des G.C. Bad Tölz, der eine uneingeschränkte Platzerlaubnis besitzt bzw. erspielt erhält automatisch eine Clubvorgabe von -54.

Die Clubvorgabe -54 des Spielers verbessert sich jeweils um einen Schlag je Netto-Stableford Punkt, den der Spieler über 36 Netto-Stableford-Punkte erreicht. Dieses Verfahren setzt sich fort, bis der Spieler Clubvorgabe -37 erreicht hat.

Ein Spieler mit Clubvorgabe -54 erhält für jede Spielbahn einen Triple Bogey, also »3 Striche«, Vorgabe = $3 \times 18 = 54$

Es ist nicht erforderlich, dass die Spielergebnisse in einem Wettspiel erzielt werden. Jedoch müssen die Platzgegebenheiten den Festlegungen des Standard- und Vorgabensystem (SVS) für vorgabewirksames Spiel entsprechen. Siehe Ausschreibung EDS-Runden bzw. vorgabewirksame Privatrunden.

Zähler können ausschließlich Spieler der DGV- Vorgabenklasse 1 bis 5 (DGV Stammvorgabe bis 36) sein.

I. Änderung von DGV-Vorgaben

Alle in vorgabewirksamen Wettspielen erzielten Ergebnisse werden in Netto-Stableford-Punkte umgerechnet. Anhand der so ermittelten Punktezahl entscheidet sich, ob die DGV-Vorgabe herab - oder herauf gesetzt wird bzw. unverändert bleibt.

Bei Wettspielen gilt also: Um die Preise spielt man grundsätzlich in der jeweils durch die Ausschreibung festgesetzten Spielform. Unabhängig davon werden zur Vorgabenfortschreibung immer die zu wertenden Netto-Stableford-Punkte ermittelt (SVS, III 19 (2))

II. Vorgabenunterschied bei Lochspielen

Im Lochspiel wird mit 3/4 Vorgabeunterschied gespielt.

V. DGV Vorgabenklassen und Pufferzonen

DGV-Vorgabenklasse	DGV-Stammvorgabe	Pufferzone gewertete Stableford-Nettopunkte (ggf. nach CSA bei		Stableford-Nettopunkte unter der Pufferzone einmal addieren	Herabsetzungsmultiplikant für jeden Punkt über gew. 36 Stableford-Nettopunkte
		18 Löchern	9 Löcher		
1	bis 4,4	35 bis 36		0,1	0,1
2	4,5 bis 11,4	34 bis 36		0,1	0,2
3	11,5 bis 18,4	33 bis 36		0,1	0,3
4	18,5 bis 26,4	32 bis 36	34 bis 36	0,1	0,4
5	26,5 bis 36	31 bis 36	33 bis 36	0,2	0,5
6	Clubvorgaben 37 bis 54	-	-	-	1,0

III. Auslandsergebnisse

Sämtliche Ergebnisse von vorgabewirksamen Wettspielen, die in Ländern erspielt werden die der EGA angeschlossen sind, müssen zur Vorgabenberechnung erfasst werden. (siehe SVS. 13. Rechte und Pflichten des Spielers, 13. (9)). Der Spieler hat zu veranlassen, dass eine direkte Ergebnismeldung (z.B. per Fax) vom ausländischen Verein an den Heimatverein erfolgt.

Hunde:

Die Mitnahme von Hunden auf der Runde ist nur Mitgliedern des G. C. Bad Tölz gestattet. Hunde sind ausschließlich an der Leine zu führen. Bei Wettspielen ist die Mitnahme von Hunden untersagt.

Mit den Wünschen für eine sportlich erfolgreiche Golfsaison

Der Sportwart

Etikette

Sicherheit und Rücksichtnahme auf dem Golfplatz

- Das Spielen mit Driving-Range Bällen auf der Runde ist verboten.
Zuwiderhandlungen: Platzverbot.
- Erst spielen, wenn die Spieler vor Ihnen außer Reichweite sind. Im allgemeinen Interesse ist ohne Verzögerung zu spielen.
- Sobald beim Suchen eines Balles erkennbar wird, dass der Ball nicht gleich zu finden ist, nachfolgende Flights durchspielen lassen.
- Niemand soll nahe bei oder unmittelbar hinter dem Ball oder dem Loch stehen, sich bewegen oder sprechen während ein Spieler den Ball anspricht, seinen Schlag ausführt oder puttet.
- Mitbewerber oder Gegner sollten sich, wo möglich, am Abschlag dem Mitbewerber oder Gegner, dem die Ehre des Abschlages zusteht, gegenüberstellen.
- Die Puttlinie anderer Spieler soll nicht betreten werden.
- Wenn ein Loch zu Ende gespielt ist, sollen die Spieler unverzüglich das Grün verlassen.
- Eintragungen in die Scorekarten sollen erst am nächsten Abschlag vorgenommen werden.

Vorrecht auf dem Golfplatz

- An Wochentagen haben Zweiballspiele den Anspruch, dass ihnen unaufgefordert Gelegenheit gegeben wird, jedes Dreiball- oder Vierballspiel zu überholen.
- An Wochenenden und Feiertagen hat jedes Vierballspiel absolutes Vorrecht vor Dreiball- oder Zweiballspielen.
- Zu jeder Zeit ist den Anweisungen des Marschalls auf dem Platz oder als Starter Folge zu leisten.
- Einzelspieler haben kein Platzrecht und müssen jedes andere Spiel überholen lassen.
- Können Spieler ihre Position auf dem Platz nicht halten und bleiben mehr als eine Spielbahn hinter den vorausgehenden Spielern zurück, so müssen sie die nachfolgenden Spieler zum Überholen auffordern.
- Abspielmöglichkeiten für Privatrunden vor Wettspielen:
 - a. Vor Wettspielen bis eine halbe Stunde vor der offiziellen Startzeit.
 - b. Bei Kanonenstart muss der Platz eine viertel Stunde vor der offiziellen Startzeit geräumt sein.
- Spieler auf der Runde haben nach 9 gespielten Löchern am Abschlag 1 kein Vorrecht. Es ist das Prinzip des Reißverschlussverfahrens anzuwenden.

Schonung des Golfplatzes

- Die Abschläge sind die mit am meisten benutzten Flächen auf dem Platz, schonen Sie diese daher, indem Sie dort keine Probeschwünge machen.
- Auf dem gesamten Golfgelände muss der Spieler gewährleisten, dass von ihm gelockerte oder herausgeschlagene Rasenstücke sofort wieder eingesetzt und festgetreten werden.
- Bevor ein Spieler einen Bunker verlässt, hat er alle von ihm verursachten, wenn notwendig auch andere Löcher und Fußspuren, sorgfältig mit dem Rechen einzuebnen und zu glätten.
- Golfwagen sind grundsätzlich nicht über Abschläge, zwischen Bunker und Vorgrün, Vorgrün sowie über Grün zu fahren.
- Pitchmarken (Ballaufschläge) auf den Grün sind sorgfältig zu beheben (Pitchgabeln).
- Durch Spikes verursachte Beschädigungen des Grüns müssen unmittelbar nach Beendigung des Loches behoben werden.

- Spieler sollen dafür Sorge tragen, dass das Grün nicht beschädigt wird:
 - a) Weder durch das zu Nahetreten an das Loch (Spikeschäden) oder beim Bedienen des Flaggenstockes;
 - b) noch beim Herausnehmen des Balles aus dem Loch – auf den Putter stützen;
 - c) noch bei der Handhabung des Flaggenstockes;
 - d) noch beim Ablegen von Golftaschen.

Wichtige Hinweise

Leider ist in jüngster Zeit verstärkt festzustellen, dass auf den Spielbahnen – vor allem auf Spielbahn 3 und Spielbahn 5 in der Nähe der jeweiligen Biotope – offenbar mit »Range-Bällen« gespielt wird. Dies ist nicht nur eine grobe Unsportlichkeit und ein ebensolcher Verstoß gegen die Golf-Etikette, sondern auch geeignet, das Ansehen unseres Clubs im Bereich der Golfsport-Öffentlichkeit herabzuwürdigen. Darin liegt zugleich ein grober Verstoß gegen die Clubinteressen i. S. des § 12 unserer Satzung.

Es wird hiermit darauf hingewiesen, dass jedes Spielen mit Range-Bällen außerhalb der Driving-Range und außerhalb des Übungsgrüns (Bahn 5) verboten ist. Driving-Range-Bälle sind Eigentum des Golfclubs. Zweckentfremdung ist Diebstahl. Zuwiderhandlungen werden mit einer Platzsperre und einem Spielverbot von vier Wochen geahndet. Im Wiederholungsfall droht der Ausschluss aus dem Club gemäß § 12 unserer Satzung.

Aus heiterem Himmel/Blitzgefahr

Golfplätze zählen zu den gefährlichsten Orten bei Gewittern. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass der Spieler selbst entscheiden kann, das Spiel zu unterbrechen, wenn Blitzgefahr gegeben ist. Regel 6-8. Spielunterbrechung.

Wie kann man sich schützen?

Die nachfolgend aufgeführten Sicherheitsmaßnahmen erstrecken sich auf den Personenschutz.

- Kündigt sich ein Gewitter an, rechtzeitig Unterstellhütten, großes Gebäude oder ein Auto aufsuchen.
- Ist es dazu zu spät, stellen Sie sich nicht unter einzelne hohe Bäume oder an Waldränder, auch nicht an Gewässer, offene Fahrzeuge oder Golfwagen.
- Golfausrüstung in ausreichendem Abstand getrennt hinlegen.
- Meiden Sie Hügel, Dünenspitzen, Metallzäune, Hochspannungsleitungen und allein stehende Bäume vor allem mit weit ausladenden Ästen.
- Regenschirme nicht als Schutz verwenden, sondern ebenfalls bei der Golfausrüstung lassen.
- Auf dem Platz drohen Menschen zwei Gefahren. Entweder sind sie selbst der höchste Punkt der Umgebung und sind direkt vom Blitz gefährdet oder der Blitz sucht sich einen Punkt in unmittelbarer Nähe. Beides ist gleichermaßen bedrohlich, denn selbst wenn der Blitz nur in der Nähe einschlägt, breitet sich der Strom im Boden in allen Richtungen aus, wobei sich ein sog. »Spannungstrichter« bildet. Dadurch kann zwischen den Füßen der Person eine Schrittspannung entstehen, die dann einen starken Strom durch den Körper treibt. Oder der Blitz schlägt in der Nähe einer Person ein und Ausläufer des Blitzes treffen den Menschen. Die Folge sind häufig starke Verbrennungen, Knochenbrüche, Herz- oder Atemstillstand, ein Schlaganfall oder zeitweise Lähmungen. Ist das Gewitter gefährlich nahe (wenn die Zeitspanne zwischen Blitz und Donner nur noch fünf Sekunden beträgt), kauern Sie sich in der Hocke auf den Boden, schließen Sie die Füße eng zusammen und umfassen Sie die Beine mit den

Händen, um die Schrittspannung zu vermeiden. Auf keinen Fall hinlegen. Sind mehrere Personen zusammen, sollten mindestens fünf Meter Sicherheitsabstand eingehalten werden.

Aus gegebenem Anlass möchten wir Sie hiermit bitten, dass Verursacher von Glasschäden am Treibhaus der Firma Wetterstetter sich unter Angabe Ihrer Versicherungsdaten im Sekretariat melden! Danke!!!

Generell:

- Grundsätzlich ist darauf zu achten, dass Spieler auf der Runde weder gestört noch irritiert werden, notfalls sind die Übungsschläge einzustellen.
- Weiterhin ist darauf zu achten, dass Spaziergänger und Autos durch verirrte Golfbälle nicht zu Schaden kommen.
- Das Parken von Autos auf der Straßenbefestigung (parallel zum Loch 5, Ost-West-Richtung) ist nicht gestattet.
- Übungsspieler sind aufgefordert, Ballkörbe und verirrte Übungsbälle aus dem Semirough/Rough unbedingt einzusammeln, damit diese und der Mäher nicht beschädigt werden.

Regelung »Übungswiese« Spielbahn 5

Für das provisorische Putting Grün »A«, Übungsbunker »B« und Pitch/Chip Grün »C«

- Annäherungsschläge sind max. 4 m von der Grenze des provisorischen Putting-Grün entfernt auszuführen.
- Ziel der Bunkerschläge sollte grundsätzlich nur der Flaggenstock vor dem Bunker sein.
- Annäherungsschläge zum Flaggenstock dürfen nur in einem Radius von max. 30 bis 35 m zum Flaggenstock durchgeführt werden.