

Wettspielbedingungen / Wettspielordnung ergänzende Platzregeln / Stechregelungen GC Grevenmühle - Stand: 01.05.2025 -



Folgenden Regelungen gelten im jeweils anwendbaren Umfang für alle Wettspiele und registrierte Privatrunden.

Abschnitt A Wettspielbedingungen/Wettspielordnung

1. Allgemeines

Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschließlich Amateurstatut) des Deutschen Golfverbandes e.V. Die Wettspiele und registrierte Privatrunden werden nach dem World Handicap System und den Handicap-Regeln des DGV ausgerichtet.

Ergänzend gelten/gilt diese Wettspielbedingungen/Wettspielordnung sowie die Platzregeln und ggf. Sonderplatzregeln des Golfclub Grevenmühle (nachfolgend auch GCG), soweit diese nicht durch spezielle Regeln der jeweiligen Ausschreibung für das einzelne Wettspiel geändert oder außer Kraft gesetzt sind.

Die Einsichtnahme in vorgenannte Verbands- und Vereinsordnungen ist im Sekretariat möglich.

2. Änderungsvorbehalt

Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zum 1.Start der jeweiligen Runde das Recht die ...

- Wettspielbedingungen zu ergänzen oder abzuändern
- Ausschreibungsbedingungen zu ergänzen oder abzuändern
- Platzregeln/Sonderplatzregeln zu ergänzen oder abzuändern
- festgelegten Startzeiten zu ändern

Weiterhin ist sie berechtigt, Spieler **ausnahmsweise** auch dann für ein Wettspiel zuzulassen, wenn die gem. Ausschreibung festgelegten Teilnahmekriterien nicht erfüllt sind. Voraussetzungen hierbei sind insbesondere, dass andere Spieler - insbesondere andere Wettspielteilnehmer - nicht (unangemessenen) benachteiligt werden und dass das Wettspiel insgesamt ordnungsgemäß durchführbar ist. Die Spielleitung kann eine Teilnahme ggf. auch an geeignete Maßnahmen koppeln (z.B. Teilnahme ohne Preisanspruch, Wertung mit vorgesehener HCPI-Obergrenze).

Nach dem ersten Start sind Änderungen für die begonnene Runde nicht mehr zulässig. Bei Wettspielen über mehrere Runden ist die Spielleitung im Falle außergewöhnlicher Umstände berechtigt, für folgende Runden die Ausschreibung zu ändern (z.B. Reduzierung der zu spielenden Löcher oder Runden).

3. An-/Abmeldung zum/vom Wettspiel - Nenngeld (Meldegebühr/Startgeld)

Der Meldebeginn und -schluss wird in der jeweiligen Wettspielausschreibung festgelegt und ergibt sich aus der Freischaltung der Online-Meldefunktionen. Gemeldete Spieler oder Mannschaften, die nicht am Wettspiel teilnehmen können, sind zur frühestmöglichen Abmeldung verpflichtet. Sofern sie diese Abmeldung nach dem Meldeschluss vornehmen und/oder nicht zum Wettspiel erscheinen, ist das Nenngeld dennoch zu entrichten.

Das Nenngeld ist bis zu dem in der jeweiligen Ausschreibung angegebenen Termin zu entrichten. Sofern eine Ausschreibung keinen speziellen Termin vorsieht, ist das Nenngeld vor dem Start, in **Ausnahmefällen** (z.B. bei nicht besetztem Sekretariat zum Zeitpunkt der Scorekartenausgabe) spätestens 10 Minuten nach Rückgabe der Scorekarte, zu entrichten. Die Spielleitung kann Spieler bzw. Mannschaften, die das **Nenngeld nicht rechtzeitig gezahlt** haben, aus der Wertung nehmen bzw. sie **AK (außer Konkurrenz)** setzen. Ist dies der Fall, werden sie bei der Preisvergabe und für etwaige Qualifikationen nicht berücksichtigt/gewertet.

Bei Verstößen gegen vorgenannte Regelungen zur Abmeldung und zum Nenngeld kann der Spielausschuss Sanktionsmaßnahmen (z.B. eine befristete Wettspielsperre) ergreifen. Sofern Spieler oder Mannschaften einem Wettspiel oder einzelnen Runden eines Wettspiels ohne Abmeldung fernbleiben, kann dies als unsportliches Verhalten angesehen werden.

4. Wettspiele mit Teilnahmevoraussetzungen

Bei Wettspielen, in denen die Teilnahme über bestimmte Teilnahmevoraussetzungen geregelt ist, erfolgt eine Prüfung mit Stichtag Meldeschluss. Beispiel: Bei Wettspielen mit einer Handicapgrenze ist der Handicap-Index (HCPI) per Meldeschluss maßgeblich.

5. Reduzierung des Teilnehmerfeldes

Gehen zu einem Wettspiel mehr Meldungen als die in der jeweiligen Ausschreibung festgelegte Höchstzahl an Teilnehmern ein, so können einzelne oder mehrere Bewerber von der Meldeliste gestrichen werden. In diesem Fall erfolgt eine Berücksichtigung entsprechend der in der Wettspielausschreibung festgelegten Regelung. Beispiele: "Berücksichtigung der Meldungen nach dem Zeitpunkt ihres Eingangs", "Berücksichtigung der Meldungen nach HCPI".

Sofern für die Anmeldung zum Wettspiel eine Warteliste geführt wird, gilt für die Reihenfolge des Nachrückens die vorgenannte Regelung entsprechend ("Berücksichtigung der Wartelisten-Meldungen nach dem Zeitpunkt ihres Eingangs", "Berücksichtigung der Wartelisten-Meldungen nach HCPI").

6. Preise

Preise werden grundsätzlich nur an Anwesende ausgehändigt. Ist der Gewinner eines Preises bei der Siegerehrung nicht anwesend oder hat er sein Nenngeld nicht rechtzeitig gezahlt, so verfällt der Preis. In **Ausnahmefällen** ist eine hiervon abweichende Regelung auch ohne vorherige Ankündigung möglich (insbesondere bei Ehrenpreisen wie Pokalen oder bei verderblichen Preisen). Die Entscheidung hierüber obliegt der Spielleitung.

7. Sonderwertungen

Nearest to the Pin

Es zählt der erste Schlag des Spielers auf dem entsprechenden Loch. Der Ball muss auf dem Grün liegen. Gemessen wird die Entfernung zwischen Ball und Flaggenstock. Ist die Entfernung geringer als die bisherigen Einträge auf der Ergebniskarte für die Sonderwertung (Steckschild), so sind der Name und die Entfernung auf dieser Ergebniskarte zu notieren.

Longest Drive

Es zählt der erste Schlag des Spielers auf dem entsprechenden Loch. Der Ball muss auf dem Fairway liegen. Entscheidend ist die Entfernung zwischen Abschlag und Ball. Ist die Entfernung größer als die Entfernung zwischen Abschlag und der bisherigen Position des Steckschildes, so ist der Name auf der Ergebniskarte für die Sonderwertung (Steckschild) zu notieren. Das Steckschild ist nach dem nächsten Schlag an der Ballposition zu platzieren.

Nearest to the Line

Es zählt der erste Schlag des Spielers auf dem entsprechenden Loch. Der Ball muss auf dem Fairway liegen. Entscheidend ist die Entfernung zwischen Linie und Ball. Ist die Entfernung geringer als die bisherigen Einträge auf der Ergebniskarte für die Sonderwertung (Steckschild), so sind der Name und die Entfernung auf dieser Ergebniskarte zu notieren. Das Steckschild ist nach dem nächsten Schlag an der Ballposition zu platzieren.

8. Richtlinien für das Verhalten von Spielern

Von allen Spielern wird erwartet, entsprechend des "Spirit of the Game" zu spielen. Das heißt ...

- aufrichtig handeln, in allen Aspekten des Spiels ehrlich sein, Regeln befolgen, Strafen anwenden
- auf andere Spieler Rücksicht nehmen - andere Spieler nicht gefährden oder stören, zügig spielen
- den Golfplatz schonen - Divots zurücklegen, Bunker einebnen, Pitchmarken ausbessern

Im Falle eines schwerwiegenden Verstoßes gegen den "Spirit of the Game" kann die Spielleitung den Spieler nach Regel 1.2a - ggf. auch nach dem Wettspiel - disqualifizieren. Darüber hinaus können der Spielausschuss und/oder der Vorstand folgende Sanktionen gegen einzelne Spieler oder eine Mannschaft verhängen ...

- Auflagen
- Wettspielsperren

Als schwerwiegender Verstoß gegen die Verhaltensrichtlinien kann insb. angesehen werden ...

- eine Scorekarte zu manipulieren
- einen Schläger in Richtung anderer Personen zu werfen
- absichtlich gegen eine Golfregel zu verstoßen, um (trotz Strafe) einen Vorteil zu erlangen

9. Golfkleidung

Alle Wettspielteilnehmer/-innen sind gehalten, in adäquater und angemessener Golfkleidung zu spielen. Hierzu zählen z.B. **NICHT** ... Hemden ohne Kragen, T-Shirts, Tops, Beach-/Boxershorts, Leggings, Trainingshose, Blue Jeans.

Entspricht die Kleidung eines Spielers nicht diesem Standard, kann die Wettspielleitung ihn vom Wettspiel ausschließen und/oder kann der Spielausschuss Auflagen für künftige Wettspiele machen.

10. Gefahr für öffentliche Wege

Durch die Golfanlage führen öffentliche Spazier- und Reitwege. Hier ist äußerste Vorsicht und Rücksichtnahme geboten. Wenn Benutzer dieser Wege durch das Spiel gefährdet werden könnten, ist jedes Spiel unbedingt zu unterlassen. Die Benutzer sollten gegebenenfalls in höflicher Form aufgefordert werden, ihren Weg ohne Zögern fortzusetzen.

11. Information zur Verarbeitung personenbezogener Daten / Erklärung zum Datenschutz

Mit Meldung zum Wettspiel stimmt der Spieler ausdrücklich zu, dass sein Name, sein Handicap-Index, sein Heimatclub und seine Startzeit auf der Melde- und Startliste durch Aushang u.a. im Clubhaus und im Internet veröffentlicht werden. Mit der Meldung zum Wettspiel willigt der Spieler auch in die Veröffentlichung seines Namens, seines Handicap-Index, seines Heimatclubs und seines Wettspielergebnisses, einschließlich seiner Spielergebnisse für jedes Loch der Runde (Scorekarte), in einer Ergebnisliste und/oder im Internet ein. Gegen Bildberichte, die im Internet oder in Printpublikationen veröffentlicht werden, erhebt er keine Einwände.

Abschnitt B

Ergänzende Platzregeln für Wettspiele und Registrierte Privatrunden

1. Allgemeines

Sofern nicht anders geregelt gilt ...

[Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel](#)

➤ Grundstrafe: Lochspiel = Lochverlust / Zählspiel = 2 Strafschläge

2. Spezifikation von Schlägern (MPR G-1)

Jeder von dem Spieler für einen Schlag verwendete Driver muss einen Schlägerkopf haben, dessen Modell und Loft auf der aktuellen "List of conforming Driver Heads" des R&A aufgeführt wird. Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert und ist unter RandA.org zu finden. Ausnahme: Ein Driver mit einem Schlägerkopf der vor 1999 produziert wurde, ist von dieser Platzregel ausgenommen.

[Strafe für Verstoß gegen die Platzregel](#)

➤ Disqualifikation

3. Berater (Regel 24.4 + MPR H-2)

Bei Mannschaftswettbewerben darf jede Mannschaft einen Berater benennen, der von Spielern der Mannschaft während der Runde um Beratung gebeten werden kann und von dem sie Beratung erhalten dürfen. Die Mannschaft muss den Berater gegenüber der Spielleitung benennen, bevor irgendein Spieler der Mannschaft seine Runde beginnt. Der Berater hat in Bezug auf jedes Mitglied seiner Mannschaft denselben Status als Mitglied dessen Partei.

[Strafe für Verstoß gegen die Platzregel](#)

➤ Lochspiel: Grundstrafe für das Loch, an dem der Verstoß begangen wird

➤ Zählspiel: Grundstrafe für den Spieler, der auf unerlaubte Weise unterstützt wurde

4. Caddies (Regel 10-3 + MPR H-1.1 + MPR H-1.2)

Nur Amateure sind als Caddie erlaubt. Bei Jugendwettspielen (z.B. Jugendgolf) sind Caddies nicht erlaubt.

[Strafe für Verstoß gegen die Platzregel](#)

➤ Grundstrafe für den Spieler für jedes Loch, auf dem er durch einen nicht zulässigen Caddie unterstützt wird

➤ geschieht der Verstoß zwischen zwei Löchern oder dauert er dort an, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu

5. Fahren/Mitfahren in Golfcarts oder ähnlichen Fahrzeugen (MPR G-6)

Während der festgesetzten Runde dürfen ein Spieler und/oder sein Caddie nicht auf irgendeinem motorisierten Beförderungsmittel fahren, außer das kurzfristige Fahren/Mitfahren wird von der Spielleitung oder einem Referee ausdrücklich gestattet oder nachträglich genehmigt. Gleiches gilt in Mannschaftswettspielen während des Spiels seiner Mannschaft für den Berater (Regel 24.4).

Ausnahmen und Besonderheiten

➤ Die Nutzung eines motorisierten Beförderungsmittels ist ab dem Jahr gestattet, in dem der Spieler das 70. Lebensjahr vollendet.

➤ Die Nutzung eines motorisierten Beförderungsmittels ist gestattet, sofern eine vorübergehende oder dauerhafte körperliche Behinderung oder Gebrechlichkeit vorliegt, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne ein solches Beförderungsmittel nicht erlaubt und die durch einen Schwerbehindertenausweis oder ein ärztliches Attest nachgewiesen wird.

➤ Bei den Clubmeisterschaften (Einzel und Vierer) ist die Nutzung eines motorisierten Beförderungsmittels ausschließlich gestattet, sofern eine dauerhafte körperliche Behinderung oder Gebrechlichkeit vorliegt, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne ein solches Beförderungsmittel nicht erlaubt und die durch einen Schwerbehindertenausweis nachgewiesen wird.

- Bei den Clubmeisterschaften der AK65 ist die Nutzung eines motorisierten Beförderungsmittels ausschließlich gestattet, sofern eine dauerhafte körperliche Behinderung oder Gebrechlichkeit vorliegt, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne ein solches Beförderungsmittel nicht erlaubt und die durch einen Schwerbehindertenausweis oder ein ärztliches Attest nachgewiesen wird.
- Der Nachweis einer körperlichen Behinderung oder Gebrechlichkeit durch einen Schwerbehindertenausweis bzw. ein ärztliches Attest ist vor dem Wettbewerb zu erbringen und muss folgende Anforderungen erfüllen bzw. Angaben beinhalten:
 - ↪ Schwerbehindertenausweis: ausgestellt mit dem Merkzeichen "G"
 - ↪ Ärztliches Attest: ausgestellt mit der eindeutigen Angabe, dass das Absolvieren der Wettspielrunde ohne ein motorisiertes Beförderungsmittel nicht möglich ist und für welchen vorübergehenden Zeitraum die Einschränkung besteht oder ob sie dauerhaft besteht
- Das Beförderungsmittel ist vom Spieler selbst zu stellen bzw. durch den Spieler selbst rechtzeitig zu reservieren - es besteht kein Anspruch auf Verfügbarkeit. Die Spielleitung kann die Nutzung aus sachlichen Gründen (z.B. unter Verweis auf die Platz- oder Witterungsbedingungen) im Einzelfall einschränken oder untersagen.

Die Spielleitung kann vorgenannte Einschränkungen bzw. Vorgaben zur Nutzung motorisierter Beförderungsmittel für nicht handicaprelevante Wettspiele aufheben. Voraussetzung: Die Aufhebung der Einschränkungen und Vorgaben gilt für alle Wettspielteilnehmer.

Strafe für Verstoß gegen die Platzregel

- Grundstrafe für jedes Loch, an dem ein Verstoß gegen die Platzregel begangen wird
- geschieht der Verstoß zwischen zwei Löchern, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu

6. Unangemessene Verzögerung / Zügiges Spiel (Regel 5.6)

Allgemeines

Im Zählspiel sollte **"Ready Golf"** gespielt werden, jedoch **immer auf sichere und verantwortungsbewusste Art und Weise**. Referees und die Spielleitung können Spieler auffordern Ready Golf zu spielen.

Es ist die Verantwortung aller Spieler, ohne unangemessene Verzögerung und innerhalb der Regelspielzeit zu spielen.

Selbst wenn der Grund dafür, dass eine Gruppe nicht in Position ist, das Resultat eines verlorenen Balls, einer längeren Ballsuche oder einer Regelentscheidung ist, bleibt es in der Verantwortung der Gruppe, so schnell wie möglich wieder in Position zurückzukommen (wenn nötig, mit Hilfe der Spielleitung).

Bei Wettspielen nach Stableford **muss** der Ball aufgenommen werden, wenn kein Netto-Punkt mehr erspielt werden kann. Wird der Ball nicht aufgenommen, kann dies als Verstoß gegen Regel 5.6 angesehen werden.

Erwartete Höchstzeit

Die erwartete Höchstzeit ist die Zeit, die von der Spielleitung zum Beenden der Runde einer Gruppe als notwendig angesehen wird. Sie wird mit Zeiten je Loch und addierten Zeiten dargestellt und schließt alle mit dem Spiel in Verbindung gebrachten Zeiten ein, zum Beispiel für Regelfälle und Wegezeiten zwischen den Löchern.

Die erwartete Höchstzeit zur Beendigung der Runde ergibt sich aus den auf der Scorekarte ausgewiesenen Zeiten. Sind diese dort nicht angegeben, gelten die per Aushang bekanntgegebenen Höchstzeiten.

Das folgende Verfahren gilt nur, wenn eine Gruppe ihre Position auf dem Platz verloren hat.

Definition von "Position verloren"

Von der als erste startenden Gruppe wird angenommen, dass sie ihre "Position verloren" hat, falls die addierte Zeit der Gruppe zu irgendeiner Zeit während der Runde die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschreitet. Von jeder folgenden Gruppe wird angenommen, dass sie ihre "Position verloren" hat, wenn sie die Zeit eines Startintervalls verloren hat, hinter der Vordergruppe zurück liegt und die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

Verfahren, wenn eine Gruppe die Position verloren hat

- a) Mitglieder der Spielleitung bzw. Referees (nachfolgend beide als Referee bezeichnet) werden die Spielgeschwindigkeit beobachten und entscheiden, ob die Zeit einer Gruppe gemessen wird, die ihre Position verloren hat. Es wird geprüft, ob es aktuell mildernde Umstände gibt, zum Beispiel ein länger dauernder Regelfall, ein verlorener Ball, ein unspielbarer Ball usw.
- b) Wird die Zeit der Spieler gemessen, erfolgt die Zeitnahme für jeden Spieler der Gruppe einzeln. Durch die Spielleitung bzw. den Referee wird den Spielern mitgeteilt, dass sie ihre Position verloren haben und ihre Zeiten gemessen werden. In besonderen Fällen darf auch nur die Zeit einzelner Spieler anstatt aller Spieler einer Gruppe gemessen werden.
- c) Die für jeden Schlag erlaubte Höchstzeit ist 40 Sekunden. 10 weitere Sekunden werden dem Spieler zugestanden, der zuerst
 - einen Abschlag auf einem Par 3 Loch spielt
 - einen Schlag zum Grün spielt
 - einen Chip oder Putt spielt.
- d) Die Zeitnahme beginnt, sobald ein Spieler ausreichend Zeit hatte, seinen Ball zu erreichen, er mit dem Spiel an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeit zum Bestimmen der Entfernung und zur Wahl eines Schlägers zählt als Zeit, die für den nächsten Schlag benötigt wird.

Auf dem Grün beginnt die Zeitnahme, sobald der Spieler genügend Zeit hatte, den Ball aufzunehmen, zu reinigen und zurückzulegen, Beschädigungen auszubessern, die seine Spiellinie behindern und lose hinderliche Naturstoffe in der Spiellinie zu entfernen. Zeit zum Betrachten der Spiellinie von einer Stelle hinter dem Loch und/oder hinter dem Ball zählt als Zeit, die für den nächsten Schlag benötigt wird.

Die Zeitnahme beginnt in dem Augenblick, in dem die Spielleitung bzw. der Referee entscheidet, dass der Spieler an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann.
- e) Die Zeitnahme endet, wenn eine Gruppe wieder in Position ist und dies den Spielern entsprechend mitgeteilt wird.

Strafe für Verstoß gegen die Platzregel

- 1. Verstoß: Verwarnung
- 2. Verstoß: Ein Strafschlag
- 3. Verstoß: Grundstrafe, gilt zusätzlich zur Strafe für den zweiten Verstoß
- 4. Verstoß: Disqualifikation

Solange ein Spieler nicht über eine Zeitüberschreitung informiert wurde, kann er sich keine weitere Strafe für eine Zeitüberschreitung zuziehen.

Verfahren, wenn eine Gruppe während derselben Runde erneut die Position verliert

Hat eine Gruppe mehr als einmal während einer Runde ihre "Position verloren", wird das oben genannte Verfahren bei jeder Gelegenheit angewandt. Zeitüberschreitungen und die Anwendung von Strafen während derselben Runde setzen sich fort, bis die Runde beendet ist.

7. Üben

Das Üben auf dem Platz am Wettspieltag eines Zählspiels vor der Runde und/oder bei mehrtägigen Wettspielen zwischen den Runden ist untersagt.

Strafe für Verstoß gegen die Platzregel

- 1. Verstoß: Grundstrafe
- 2. Verstoß: Disqualifikation

8. Unterbrechung und Wiederaufnahme des Spiels (Regel 5.7)

Spielunterbrechungen werden wie folgt signalisiert:

- 1 langer Signalton: sofortige Unterbrechung des Spiels (Gefahr)
 - wiederholt 3 kurze Signaltöne: Unterbrechung des Spiels
 - wiederholt 2 kurze Signaltöne *: Wiederaufnahme des Spiels
- * ... und/oder Bekanntgabe einer definierten Uhrzeit für die Wiederaufnahme

Anmerkung: Unabhängig hiervon darf ein Spieler das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen, wenn er begründet Blitzgefahr als gegeben ansieht, aber er muss dies so bald wie möglich der Spielleitung mitteilen (Regel 5.7a).

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr unterbrochen, sind im Interesse der Sicherheit aller Spieler auch alle Übungseinrichtungen/-flächen gesperrt, bis sie von der Spielleitung wieder zu Üben freigegeben sind.

[Strafe für Verstoß gegen die Platzregel](#)

- [Ausschluss vom Spielbetrieb und/oder Disqualifikation](#)

9. Scorekarten (Regel 3.3)

Nach der Wettspielrunde sind die ausgefüllten und unterschriebenen Scorekarten unverzüglich im Bereich für die Rückgabe (Scoring Area) abzugeben oder - bei geschlossenem Sekretariat bzw. Wettspielbüro - in dem für die Scorekartenrückgabe vorgesehenen Kasten einzuwerfen. Bei Verstoß kann die Wettspielleitung den Spieler disqualifizieren.

Die Scorekarte gilt als abgegeben, sobald der Spieler die Scoring Area verlassen oder er die Scorekarte in den dafür vorgesehenen Kasten eingeworfen hat.

Ergänzender Hinweis

Zwecks Vermeidung von Missverständnissen sind die Spieler - auch im eigenen Interesse - angehalten, die aufaddierten Ergebnisse der Runde auf der Scorekarte zu vermerken. Es wird dringend empfohlen, dass jeder Spieler seine Scorekarte gemeinsam mit den Mitbewerbern persönlich abgibt.

10. Wettspielende

Wettspiele gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet. Die offizielle Bekanntgabe erfolgt im Rahmen der Siegerehrung oder durch Aushang am Informationsboard im Clubhaus.

Lochspiele gelten mit der Ergebnismeldung an die Spielleitung als beendet oder - falls nicht geschehen - mit offizieller Bekanntgabe oder Aushang der Spielpaarung für die nächste Runde.

Der Spielausschuss

Abschnitt C Stechregelungen

Standardstechregelung bei Wettspielen über 9 Loch

(SR 1) - PCC: "Letzte" + "9-6-3-1"

Bei gleichen Ergebnissen entscheiden (netto unter Anrechnung der anteiligen Handicapschläge) die letzten 6 Löcher des Platzes. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die letzten 3 Löcher des Platzes, dann das letzte Loch des Platzes und bei erneuter Gleichheit am Ende das Los.

Standardstechregelung bei Wettspielen über 18 Loch

(SR 2) - PCC: "Schwerste/leichteste" + "9-6-3-1"

Bei gleichen Ergebnissen entscheidet (netto unter Anrechnung der anteiligen Handicapschläge) eine Auswahl von Löchern nach dem Schwierigkeitsgrad. Zuerst werden die 9 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9 ausgewählt. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die 6 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, dann die 3 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, danach das Loch mit dem Handicapverteilungsschlüssel 1 und bei erneuter Gleichheit am Ende das Los.

Stechregelung für Matchplay

(SR 3)

Bei Gleichstand des Lochspiels nach 18 Löchern ist das Spiel unverzüglich am Startloch fortzusetzen, bis einer der beiden Spieler bzw. eine der beiden Parteien ein Loch gewonnen hat (Sudden-Death). Es werden die Handicapschläge wie auf den ersten 18 Löchern gegeben.

Stechregelung für Einzel Clubmeisterschaften

(SR 4)

Stechen um 1. Brutto-Platzierung: Bei gleichen Ergebnissen erfolgt unmittelbar nach Rückgabe und Auswertung der Zählkarten eine lochweise Spielfortsetzung (Sudden-Death), bis ein Spieler ein besseres Ergebnis erzielt als sein(e) Mitbewerber. Befinden sich mehr als zwei Spieler in einem Stechen und das beste Ergebnis an einem Loch wird von zwei oder mehr Spielern erzielt, so scheiden die anderen Spieler mit dem schlechteren Ergebnis aus. Zu spielende Löcher: 18, 17, 18, 16, 17, 18, 18, ...

Stechen um alle anderen Platzierungen: Bei gleichen Ergebnissen entscheidet (netto unter Anrechnung der anteiligen Handicapschläge) eine Auswahl von Löchern nach dem Schwierigkeitsgrad. Zuerst werden die 9 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9 ausgewählt. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die 6 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, dann die 3 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, danach das Loch mit dem Handicapverteilungsschlüssel 1 und bei erneuter Gleichheit am Ende das Los.

Stechregelung für 4er Clubmeisterschaften

(SR 5)

Stechen um 1. Brutto-Platzierung: Bei gleichen Ergebnissen erfolgt unmittelbar nach Rückgabe und Auswertung der Zählkarten eine lochweise Spielfortsetzung (Sudden-Death), bis eine Partei ein besseres Ergebnis erzielt als die andere(n) Partei(en). Befinden sich mehr als zwei Parteien in einem Stechen und das beste Ergebnis an einem Loch wird von zwei oder mehr Parteien erzielt, so scheiden die anderen Parteien mit dem schlechteren Ergebnis aus. Zu spielende Löcher: 18, 17, 18, 16, 17, 18, 18, ...
Wettspielart: Klassischer-Vierer.

Stechen um alle anderen Platzierungen: Bei gleichen Ergebnissen entscheidet (netto unter Anrechnung der anteiligen Handicapschläge) eine Auswahl von Löchern nach dem Schwierigkeitsgrad. Zuerst werden die 9 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9 ausgewählt. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die 6 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, dann die 3 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, danach das Loch mit dem Handicapverteilungsschlüssel 1 und bei erneuter Gleichheit am Ende das Los.

Stechregelung für Cup der Mannschaften

(SR 6)

Stechen um die Einzelwertung: Bei gleichen Ergebnissen entscheidet (netto unter Anrechnung der anteiligen Handicapschläge) eine Auswahl von Löchern nach dem Schwierigkeitsgrad. Zuerst werden die 9 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, 7, 12, 9 ausgewählt. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die 6 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, 16, 5, 14, dann die 3 Löcher mit den Handicapverteilungsschlüsseln 1, 18, 3, danach das Loch mit dem Handicapverteilungsschlüssel 1 und bei erneuter Gleichheit am Ende das Los.

Stechen um die Mannschaftswertung um Platz 1: Bei gleichen Ergebnissen entscheidet der Durchschnitt der besten Ergebnisse einer Mannschaft. Zuerst werden die 6 besten Ergebnisse ausgewählt. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die besten 5 Ergebnisse, dann die besten 4, 3, 2 Ergebnisse, danach das beste Ergebnis (AK65 Damen: Die Ermittlung des Durchschnitts im Stechen erfolgt sinngemäß, jedoch beginnend mit den 4 besten Ergebnissen). Der wie vor beschriebene Vergleich endet, sobald von einer der betroffenen Mannschaften nur noch 1 Ergebnis herangezogen wurde. Danach entscheidet das Los.

Stechregelung für Ryder Cup

(SR 7)

Stechen für die Matches: Bei Gleichstand des Lochspiels nach 18 Löchern ist das Spiel beendet. Der/die Punkt(e) wird/werden geteilt.

Stechen Mannschaftswertung: Bei Gleichstand nach allen Matches werden die gemäß Ausschreibung von den Spielern des Verliererteams zu tragenden Kosten geteilt. Der Wanderpokal gilt als von beiden Teams gewonnen.

Stechregelung Ausnahme bei Wettspielen über 18 Loch (z.B. für Querfeldeinturnier)

(SR 8) - PCC: "Letzte" + "9-6-3-1"

Bei gleichen Ergebnissen entscheiden (netto unter Anrechnung der anteiligen Handicapschläge) die letzten 9 Löcher des Platzes. Sind die Ergebnisse dann noch gleich, entscheiden die letzten 6 Löcher des Platzes, dann die letzten 3 Löcher des Platzes, danach das letzte Loch des Platzes und bei erneuter Gleichheit am Ende das Los.

Stechregelung Ausnahme Kartenstechen

(SR 9)

Bei gleichen Ergebnissen entscheidet das Los.