

# Allgemeine Teilnahmebedingungen und Verhaltensregeln des Deutschen Fussballgolf Verbandes e.V.

## ALLGEMEINER TEIL:

Diese Allgemeinen Teilnahmebedingungen ("**Teilnahmebedingungen**") und Verhaltensregeln („**Verhalten auf dem Platz**“) des Deutschen Fussballgolf Verbandes e.V. (nachfolgend "**DFGV**"), gelten für alle Turniere, bei denen der DFGV oder einer seiner Mitglieder Veranstalter (beide gemeinsam nachfolgend auch „Veranstalter“) sind, insbesondere für alle DFGV-Turniere oder für die DFGV-Tour.

Mit der verbindlichen Anmeldung und Registrierung zu einem Turnier (<http://www.dfgv.online/de/s2124/DFGV-TOUR/c2237-Turniere>) und dem Betreten des Turnierplatzes durch den Teilnehmer bzw. die Teilnehmerin („**Spieler**“) werden die Teilnahmebedingungen und das Verhalten auf dem Platz vom Spieler anerkannt.

Die Teilnahmebedingungen und das Verhalten auf dem Platz dienen der Sicherheit der interaktiven Kommunikation der Spieler und definieren die Bedingungen, unter denen die Turnierteilnahme durch den Spieler am Turniertag erfolgt. Evtl. Allgemeine Geschäftsbedingungen eines Spielers finden keine Anwendung, auch wenn der DFGV ihrer Geltung nicht gesondert widerspricht. Abweichende oder widersprechende Bedingungen gelten also nur, wenn sie von vom DFGV schriftlich anerkannt worden sind.

## Teil 1: TEILNAHMEBEDINGUNGEN FÜR TURNIERE

### 1. Vertragsschluss

**1.1** Mit diesen Teilnahmebedingungen wird ergänzend zu den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Anbieterportals gScore (M square s.r.o.) die Turnierteilnahme geregelt. Spieler können sich online über das Anmeldeformular auf der Webseite <http://www.dfgv.online/de/s2124/DFGV-TOUR/c2237-Turniere> jeweils für das jeweilige Turnier als Spieler registrieren und anmelden.

Wenn der Spieler mit der Geltung der Teilnahmebedingungen und der Regeln zum Verhalten auf dem Platz nicht einverstanden ist, kann eine Anmeldung nicht erfolgen. Indem der Spieler das Registrierungsformular ausfüllt, die dortige Registrierungsvereinbarung durch Anklicken

der dafür vorgesehenen Kästchen akzeptiert sowie durch Auswahl der Checkbox mit "Register" bestätigt, werden diese Vertragsbestandteil.

**1.2** Nach Eingang und Bearbeitung erhält der Spieler eine Bestätigungsmail. Mit der Zusendung dieser Anmeldebestätigung kommt der Turniervertrag zustande.

## **2. Haftung**

Der Veranstalter haftet dem Spieler aus allen vertraglichen, vertragsähnlichen und gesetzlichen, auch deliktischen Ansprüchen auf Schadens- und Aufwendungsersatz wie folgt:

**2.1** Der Veranstalter haftet aus jedem Rechtsgrund uneingeschränkt

- bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit,
- bei vorsätzlicher oder fahrlässiger Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit,
- aufgrund eines Garantieverprechens, soweit diesbezüglich nichts anderes geregelt ist,
- aufgrund zwingender Haftung wie etwa nach dem Produkthaftungsgesetz.

**2.2** Verletzt der Veranstalter fahrlässig eine wesentliche Vertragspflicht, ist die Haftung auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt, sofern nicht gemäß vorstehender Ziffer unbeschränkt gehaftet wird. Wesentliche Vertragspflichten sind Pflichten, die der Vertrag dem Veranstalter nach seinem Inhalt zur Erreichung des Vertragszwecks auferlegt, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglicht und auf deren Einhaltung der Kunde regelmäßig vertrauen darf.

**2.3** Im Übrigen ist eine Haftung des Veranstalters ausgeschlossen.

**2.4** Vorstehende Haftungsregelungen gelten auch im Hinblick auf die Haftung des Veranstalters für seine Erfüllungsgehilfen und gesetzlichen Vertreter.

## **3. Bild- und Tonaufnahmen**

Der Spieler willigt darin ein, dass der Veranstalter im Rahmen de Turniers bzw. der Veranstaltung, ohne zur Zahlung einer Vergütung verpflichtet zu sein, berechtigt ist, Bild- und Tonaufnahmen der Besucher zu erstellen und/oder durch Dritte erstellen zu lassen, diese zu vervielfältigen, zu senden und in jeglichen audiovisuellen und sozialen Medien zu nutzen und/oder durch Dritte vervielfältigen, senden und nutzen zu lassen. Diese Rechte gelten zeitlich unbeschränkt und weltweit.

## **4. Anwendbares Recht**

Für sämtliche Rechtsbeziehungen der Parteien gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss der Gesetze über den internationalen Kauf beweglicher Waren.

## **5. Alternative Streitbeilegung**

**5.1** Die EU-Kommission stellt im Internet unter folgendem Link eine Plattform zur Online-Streitbeilegung bereit: <http://ec.europa.eu/consumers/odr>. Diese Plattform dient als

Anlaufstelle zur außergerichtlichen Beilegung von Streitigkeiten aus Online-Kauf- oder Dienstleistungsverträgen, an denen ein Verbraucher beteiligt ist.

**5.2** Der Veranstalter ist zur Teilnahme an einem Streitbeilegungsverfahren vor einer Verbraucherschlichtungsstelle weder verpflichtet noch bereit.

## **6. Datenschutz**

**6.1** Der Veranstalter bearbeitet die personenbezogenen Daten, die der Spieler ihm gegenüber mitteilt, unter Einhaltung der geltenden Datenschutzbestimmungen. Personenbezogene Daten werden in dem für die Begründung, Ausgestaltung oder Änderung des Vertragsverhältnisses erforderlichen Umfang erhoben, verarbeitet, genutzt und listenmäßig erfasst. Darüber hinaus werden die erhobenen Daten nach Maßgabe der geltenden Datenschutzbestimmungen für eigene Werbezwecke des Veranstalters oder für die Werbung für eigene Angebote per Post- oder E-Mailsendung verwendet. Der Spieler kann der Nutzung der Daten durch den Veranstalter zu Werbezwecken durch entsprechende Erklärung schriftlich, per E-Mail oder telefonisch widersprechen; die Kontaktdaten des DFGV lauten wie folgt: Telefon: 01714999920 oder [info@fussballgolfverband.de](mailto:info@fussballgolfverband.de). Zu den vom Spieler mitgeteilten Daten gehören der Name, die Adresse, die Telefonnummer sowie die E-Mail-Adresse und ggf. Angaben zur Kreditkarte des Spielers, wobei etwaige Angaben zur Kreditkarte des Spielers weder für eigene noch für fremde Werbezwecke genutzt werden.

**6.2** Der Veranstalter ist berechtigt, die durch den Spieler mitgeteilten personenbezogenen Daten an Dritte zu übermitteln, die der Veranstalter mit der Durchführung des Vertrages beauftragt hat, soweit dies zur Vertragserfüllung erforderlich ist.

**5.3** Ergänzend zu den vorstehenden Regelungen finden die Datenschutzbestimmungen gemäß der „Datenschutzerklärung des Deutschen Fußballgolf Verbandes e.V.“ Anwendung, wie sie im Internet auf der Internetseite <http://www.dfgv.online/> unter der Rubrik "Datenschutzerklärung" <http://www.dfgv.online/img/0054-dfgv/download/Datenschutz.pdf> wiedergegeben werden.

## **7. Salvatorische Klausel**

Sollten einzelne Klauseln oder Klauselteile unwirksam sein, so wird hiervon die Gültigkeit der übrigen Bestimmungen nicht berührt.

# **Teil 2: VERHALTEN AUF DEM PLATZ**

## **1. Einführung**

Dieser Abschnitt enthält Richtlinien darüber, wie das Fußballgolf gespielt werden soll. Wenn sie befolgt werden, werden alle Spieler das Spiel maximal genießen. Das Prinzip ist, dass Gegner jederzeit mit dem nötigen Respekt behandelt werden sollen.

## 2. Der Gedanke des Spiels

Fußballgolf wird grundsätzlich ohne Aufsicht eines Schiedsrichters auf dem Platz gespielt. Das Spiel beruht auf der Ehrlichkeit des Einzelnen, dem Gebot der Rücksichtnahme auf andere Spieler und der Einhaltung der Spielregeln. Alle Spieler sollen sich diszipliniert verhalten und zu jeder Zeit höflich und sportlich sein, unabhängig davon, wie konkurrenzfähig sie sind. Dies ist der Geist des Fußballgolfs.

Für die Durchführung eines Turniers wird gleichwohl zu Beginn immer ein Schiedsrichter bestimmt, dem die Aufsicht über das gesamte Turnier und die Turnierleitung obliegt. Weisungen des Schiedsrichters sind von allen Spielern zu befolgen.

## 3. Sicherheit

**3.1** Die Spieler sollen sicherstellen, dass niemand in der Nähe steht oder sich in einer Position befindet, in der sie vom Ball oder von Steinen, Kieselsteinen, Zweigen oder ähnlichem getroffen werden können, wenn sie einen Schuss ausführen. Spieler sollen erst dann weiterlaufen, wenn der letzte Spieler seinen Schuss ausgeführt hat, es sei denn man wird aufgefordert seinen Ball zu markieren, da er dem ausführenden Spieler im Weg liegt. Der Ball muss aus dem Weg genommen werden und der Spieler sich außer Reichweite des Schusses befinden.

**3.2** Wenn ein Spieler einen Ball in eine Richtung spielt, in der die Gefahr besteht, jemanden zu treffen, sollte er sofort eine Warnung auslösen.

## 4. Rücksicht auf andere Spieler

### 4.1. Keine Störung oder Ablenkung

Spieler sollen auf dem Platz immer Rücksicht auf andere Spieler nehmen und ihr Spiel nicht durch Bewegen, Sprechen oder unnötiges Geräusch stören.

Die Spieler sollen sicherstellen, dass alle elektronischen Geräte, die in den Kurs aufgenommen werden, keine anderen Spieler ablenken. Auf dem Abschlagplatz darf ein Spieler seinen Ball erst abschlagen, wenn er an der Reihe ist.

Spieler sollen sich nicht in der Nähe eines gegnerischen Balls befinden. Außerdem sollen Spieler sich nicht im Sichtfeld oder direkt hinter einem Loch aufhalten, wenn ein anderer Spieler gerade dabei ist, zu spielen.

### 4.2 Auf dem Putting Green

Auf dem Putting Green sollen sich Spieler nicht in der Putting Linie eines Gegenspielers befinden. Wenn ein Putt ausgeführt wird, soll man kein Schatten über die Putting Linie werfen. Die Spieler sollen in der Nähe des Greens bleiben, bis alle anderen Spieler in der Gruppe eingelocht haben.

## 5. Bewertung

Nach dem Beenden eines gespielten Lochs ist, wenn erforderlich, das Ergebnis jedes einzelnen Spielers mit dem Schreiber abzugleichen und von ihm in die Scorecard einzutragen.

## 6. Spieltempo

Die Spieler sind angehalten, in gutem Tempo zu spielen und mit der Gruppe Schritt zu halten. Der Schiedsrichter kann Richtlinien für das Tempo festlegen, die alle Spieler befolgen müssen. Es liegt in der Verantwortung der Gruppe, mit der Gruppe vorne mitzuhalten.

## 7. Sei bereit zu spielen

Die Spieler sollen bereit sein zu spielen, sobald sie an der Reihe sind. Wenn das Loch gespielt wurde, haben die Spieler das Putting Green umgehend verlassen.

## 8. Ball suchen und Ball holen

Spieler, die nach einem Ball suchen, sollen den Spielern in der Gruppe hinter ihnen signalisieren, dass sie weiterspielen können, wenn der Ball nicht auffindbar ist oder von einem Hindernis nicht befreit werden kann. Die eigene Gruppe kann erst wieder weiterspielen, sobald die überholende Gruppe das Putting Green verlassen hat.

## 9. Priorität des Kurses

Sofern der Schiedsrichter nichts anderes bestimmt, wird die Priorität des Kurses durch das Spieltempo einer Gruppe bestimmt. Jede Gruppe, die eine ganze Runde spielt, hat das Recht, eine Gruppe mit einer kürzeren Runde zu überholen. Der Begriff „Gruppe“ umfasst auch einen einzelnen Spieler.

## 10. Pflege des Kurses

### 10.1 Bunker:

Wenn Spieler einen Sandbunker verlassen, haben sie Löcher und Fußabdrücke, die von ihnen hinterlassen wurden, zu beseitigen, gegebenenfalls mit einem in der Nähe befindlichen Rechen.

### 10.2 Unnötigen Schaden vermeiden:

Der Platz und insbesondere das Putting Green sind pfleglich zu behandeln. Schänden sind zu vermeiden.

## 11. Strafen für Verstöße

Der Schiedsrichter hat das Recht, geeignete disziplinarische Maßnahmen gegen einen Spieler zu ergreifen, wenn dieser die vorstehenden Regeln einmalig während einer Runde oder wiederholt über einen längeren Zeitraum zu Ungunsten anderer Spieler missachtet. Eine solche Maßnahme kann im Punktabzug, einer Nichtwertung seiner Teilnahme am Turnier, einem Turnierausschluss für das betreffende oder ein anderes Turnier oder für mehrere Turniere

umfassen. Der Schiedsrichter hat bei seiner Entscheidung auf den Schutz der Interessen der übrigen Spieler angemessen Rücksicht zu nehmen. Bei schwerwiegenden Verstößen gegen die vorgenannten Regeln kann ferner der Vorstand des DFGV einen Spieler aus dem Spielbetrieb vorübergehend oder auch dauerhaft ausschließen oder Ordnungsmaßnahmen gemäß § 9 der Satzung des DFGV beschließen.

\*\*\*