

Platzregeln

1. Markierungen:

Ausgrenzen: weiße Pfähle oder weiße Linien.

Ein Ball ist im Aus, wenn er vollständig auf oder außerhalb dieser Linie liegt.

Boden in Ausbesserung – GUR: blaue Pfähle oder weiße unterbrochene Linien.

Penalty Areas: rote Pfähle oder rote Linien;

Loch 11: auf dem Insel-Grün ist die Schnittkante die Grenze zur Penalty-Area.

Spielverbotszonen: (siehe Pkt. 3) – rote Pfähle mit grünen Kappen.

Wird eine Linie auf dem Boden zur Kennzeichnung verwendet, definieren die Linien die jeweiligen Grenzen. Pfähle dienen nur, um die Grenzen anzuzeigen.

2. Dropping Zonen für Penalty Areas:

Als weitere Möglichkeit zu Regel 17.1d kann der Spieler bei Loch 6, 11 und 15 den Ball in der Dropping Zone unter Hinzurechnung eines Strafschlages spielen.

Die Dropping Zone ist zugleich Erleichterungsbereich. Der Ball muss in der Dropping Zone fallen gelassen werden und in diesem Bereich auch zur Ruhe kommen.

3. Spielverbotszonen (MPR E-8.2)

Der Bereich in der roten Penalty-Area, gekennzeichnet mit roten Pfählen mit grünen Kappen auf den Löchern 3, 4, 5, 7, 11, 13 und 16, ist eine Spielverbotszone. Liegt der Ball in der Spielverbotszone in der Penalty Area, darf der Ball nicht gespielt werden wie er liegt und Erleichterung nach Regel 17.1e muss von der Behinderung durch die Spielverbotszone in Anspruch genommen werden.

Bei **Loch 11** muss die Dropping Zone verwendet werden.

4. Boden in Ausbesserung – GUR (Regel 16.1a)

Offene Drainagen (Schotter) und Flächen gekennzeichnet mit weißen unterbrochenen Linien

5. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (MPR F-6)

Keine Erleichterung für Behinderung der Standposition durch ein Tierloch

6. Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün (Sprinkler und sonstige, fest eingelassene Markierungen (MPR F-5))

Der Spieler darf Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen, wenn ein unbewegliches Hemmnis nahe am Grün und auf seiner Spiellinie liegt. Das unbewegliche Hemmnis muss sich dabei innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Grün und innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Ball entfernt befinden.

Diese Musterplatzregel wird wie folgt geändert:

„Für einen Ball im Gelände wird Erleichterung nur dann gewährt, wenn sich sowohl der Ball als auch das unbewegliche Hemmnis auf einer kurzgemähten Fläche befinden.“

Platzregeln

7. Beschädigungen durch Tiere:

Durch Tiere beschädigte Flächen im Gelände werden als Boden in Ausbesserung behandelt.

Erleichterung nach Regel 16.1b ist zulässig.

(Gilt nicht, falls die Beschädigungen nur den Stand des Spielers behindert).

8. Unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1):

Wege geschottert oder asphaltiert, Drainageabläufe, Zäune, Unterstände, Sprinklerdeckel, etc.

9. Provisorischer Ball (Regel 18.3) nur auf Loch 15 (MPR B-3)

Weiß ein Spieler nach dem 1. Schlag direkt in Richtung Grün auf Loch 15 nicht, ob sich sein Ball in der Penalty-Area befindet, darf er einen provisorischen Ball nach Regel 18.3 spielen, die wie folgt abgeändert wird:

Beim Spielen des provisorischen Balls darf der Spieler die Erleichterungsmöglichkeit mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen (siehe Regel 17.1d(I)). Bei der Entscheidung, ob dieser provisorische Ball zum Ball im Spiel des Spielers wird oder ob er aufgegeben werden muss oder darf, finden die Regeln 18.3c(2) und 18.3c(3) Anwendung,

mit der Ausnahme:

wird der ursprüngliche Ball in der Penalty Area innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten gefunden, darf der Spieler den Ball spielen wie er liegt oder das Spiel mit dem provisorisch gespielten Ball fortsetzen. Er darf jedoch nicht mit dem ursprünglichen Ball nach Regel 17.1 verfahren.

10. Stromleitungen: (MPR E-11)

(Gilt nicht für Stromleitungen, die im Aus sind). Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eine Stromleitung, Mast, Halteseil oder Stützpfeiler während des Spiels von **Loch 4** getroffen hat, zählt der Schlag nicht. Der Spieler muss einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen (siehe Regel 14.6 zum Verfahren).

11. Eingebetteter Ball:

Regel 16.3 lässt Erleichterung zu, sobald ein Ball an beliebiger Stelle im Gelände eingebettet ist (außer in Penalty Areas und Bunkern)

12. Verfahren für schlechtes Wetter und Spielunterbrechung (Regel 5.7):

Sofortige Unterbrechung: **1 Signal** (der Ball kann markiert werden, es darf nach dem Signal kein weiterer Schlag gemacht werden)

Unterbrechung (Loch darf noch fertig gespielt werden): **3 Signale**

Wiederaufnahme: **2 Signale**

Regel 5.7b verlangt bei Unterbrechung oder Abbruch des Spiels durch die Spielleitung, eine sofortige Unterbrechung des Spiels!

Die Spieler dürfen das Spiel erst wieder aufnehmen, wenn die Spielleitung eine

Platzregeln

Wiederaufnahme angeordnet hat. Das gilt auch für die Übungsanlagen.

Wenn ein Spieler das Spiel nicht unverzüglich unterbricht, so ist er disqualifiziert, sofern nicht die Aufhebung dieser Strafe durch die Ausnahme der Regel 5.7b gerechtfertigt ist.

13. Richtlinien zur Spielgeschwindigkeit:

Der Spieler muss ohne unangemessene Verzögerung und in Übereinstimmung mit jeder von der Spielleitung für das Spieltempo erlassenen Richtlinie spielen. Zwischen der Beendigung eines Lochs und dem Abspielen am nächsten Abschlag darf der Spieler das Spiel nicht unangemessen verzögern. Strafschläge werden dem Loch hinzugerechnet, an dem der Verstoß begangen wurde. Wird das Spiel zwischen dem Spielen zweier Löcher verzögert, so wirkt sich die Strafe am nächsten Loch aus.

14. Allgemeines:

Angemessene sportliche Kleidung

Einzelspieler haben kein Recht vor 2,3,4er Flights

Sicherheitsabstand beim Spielen einhalten

Hunde sind nur angeleint erlaubt

Greenkeeper haben immer Vorrang!

Bei Nichteinhaltung der Platzregeln übernimmt der Golfclub keine Haftung bzw. kann ein Platzverweis verhängt werden – Eltern haften für Ihre Kinder.

Strafen:

1. Verwarnung
2. Grundstrafe
3. Disqualifikation
4. Platzverweis

Die Spielleitung/Referee