

Platzregeln

1. Markierungen :

Ausgrenzen: weiße Kennzeichen (z.B. Pflöcke)/ weiße Linien Boden in Ausbesserung blaue Kennzeichen (z.B. Pflöcke) / weiße Linien Penalty Areas rote(gelbe) Kennzeichen (z.B. Pflöcke)/ rote (gelbe) Linien Spielverbotszonen rot/grüne Kennzeichen (z.B. Pflöcke)

2. **Ausgrenzen:** Wenn Pflöcke und Linien die Ausgrenzen kennzeichnen, definieren die Linien die Ausgrenze. Wenn Wälle, Zäune, weiße Pflöcke oder Linien die Ausgrenze kennzeichnen, definieren deren Innenkanten die Ausgrenze. Ein Ball ist im Aus, wenn er vollständig auf bzw. außerhalb dieser Linie liegt.

3. **Penalty Areas:** Wenn Pflöcke und Linien die Penaltyarea kennzeichnen, definieren die Linien die Grenze oder Penaltyarea.

Anmerkung: Im Bereich der Penalty Areas darf der Ball straflos gespielt werden wie er liegt, oder unter Hinzurechnung eines Strafschlages außerhalb der Penaltyarea im Erleichterungsbereich

Loch 6:

Liegt ein Ball in der Penalty Area oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in der Penalty Area zur Ruhe gekommen ist, so kann der Spieler

- nach Regel 17.1 verfahren oder
- als zusätzliche Wahlmöglichkeit - **einen Ball mit einem Strafschlag** in der Dropping Zone (gekennzeichnet durch weiße Makierungen), die östlich des Grüns liegt, gespielt werden. Die Dropping Zone ist zugleich der Erleichterungsbereich. Ein Ball muss in der Dropping Zone fallengelassen werden und in dieser zur Ruhe kommen (Regel 14.3)

Loch 11 – „Inselgrün“ - rote Penalty Area:

Liegt ein Ball in der Penalty Area oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in der Penalty Area zur Ruhe gekommen ist **und der Ball vorher auf dem Grün aufgekommen und anschließend in die Penalty Area gerollt ist oder vom Spieler direkt über das Grün in die Penalty Area gespielt wurde**, so hat der Spieler folgende Wahlmöglichkeiten:

- nach Regel 17.1d (1) - Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust (Regel 14.6 – von dem Ort, wo der vorherige Schlag gemacht wurde)
- nach Regel 17.1d (3) – auf dem Inselgrün - seitliche Erleichterung mit 2 Schlägerlängen vom Bezugspunkt, nicht näher zur Fahne oder

- als zusätzliche Wahlmöglichkeit - **einen Ball mit einem Strafschlag** in der Dropping Zone (gekennzeichnet durch Kugeln oder einem Schild), die westlich des Grüns nach der Brücke liegt, gespielt werden. Die Dropping Zone ist zugleich der Erleichterungsbereich. Ein Ball muss in der Dropping Zone fallengelassen werden und in dieser zur Ruhe kommen (Regel 14.3).

Loch 15 – zur Spielbeschleunigung:

Für Spieler, die mit dem **1. Schlag direkt in Richtung Grün spielen** und es nicht sicher ist, ob der Ball in der Penalty Area gelandet oder außerhalb der Penalty Area verloren ist, gibt es die Möglichkeit, einen **provisorischen Ball** nach jeder der anwendbaren Wahlmöglichkeiten nach Regel 18.3 zu spielen.

Wird der ursprüngliche Ball **außerhalb** der Penalty Area gefunden, **muss** der Spieler das Spiel mit diesem fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball in der Penalty Area 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.

Zusätzliche Erläuterung: Normalerweise ist ein provisorischer Ball sofort aus dem Spiel zu nehmen, wenn der erste Ball gefunden wird. Mit dieser Platzregel hat der Spieler ausnahmsweise die Möglichkeit, den provisorischen Ball zu spielen, obwohl man den ersten gefunden hat (der erste Ball muss dann aber zwingend in der Penalty Area liegen).

Platzregeln

4. Spielverbotszonen und Boden in Ausbesserung (alle blau markierten Bereiche):

Der **durch Pfähle mit grünen Köpfen** gekennzeichnete Bereich [**Löcher 5,7,11 und 16**] ist eine Spielverbotszone. Ein Ball muss mit einem Strafschlag außerhalb der Spielverbotszone gedroppt werden Regel 17.1e. Bei **Behinderung** durch die Spielverbotszone **innerhalb** der Penalty Area kann straflose Erleichterung nach Regel 17.1e in Anspruch genommen werden. Bei Loch 11 muss nach Regel 17.1e die Droppingzone verwendet werden

Schutz junger Bäume: „Die jungen Bäume, markiert durch blaue Markierungen, sowie alle blau markierten Bereiche sind Boden in Ausbesserung.

Liegt der Ball eines Spielers irgendwo auf dem Platz, außer in einer Penalty Area, und liegt an einem solchen Baum/Bereich oder berührt diesen, oder ein solcher Baum/Bereich behindert den Stand des Spielers oder seinen beabsichtigten Schwung, **muss** der Spieler Erleichterung nach Regel 16 1b in Anspruch nehmen.

Liegt der Ball in einer Penalty Area und ein solcher Baum/Bereich behindert den Stand des Spielers oder den Raum seines beabsichtigten Schwungs, muss er entweder Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 17.1e oder straflose Erleichterung nach Regel 17.1e (2) in Anspruch nehmen.

5. Unbewegliche Hemmnisse, blau markierte Bereiche

Straßen und befestigte Wege, Gebäude, Regenhütten, Hochstände, Bänke, Sprinklerdeckel
Erleichterung kann genommen werden

6. Stromleitungen:

(Gilt nicht für Stromleitungen, die im Aus sind). Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eine Stromleitung [oder Mast, oder Halteseil oder Stützpfahl] 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).

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 behindern)

8. Eingebetteter Ball:

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

9. Verfahren für schlechtes Wetter und Spielunterbrechung:

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

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

Folgende Signale haben Geltung:

Sofortige Unterbrechung: Ein langer Ton einer Sirene –

GEFAHR!! Normale Unterbrechung: Drei aufeinanderfolgende Töne einer Sirene

Wiederaufnahme des Spiels: Zwei kurze Töne einer Sirene

Platzregeln

10. 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.

Richtzeiten stehen auf den Scorekarten!

11. 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

12. Strafen

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

Die Spielleitung/Referees

Platzregeln