

Platzregeln

(Stand 9/2024)



1. Ausgrenzen (Regel 18.2)

- Die Ausgrenze wird durch den Platz umgebenen Zaun, und/ oder weiße Pfähle markiert. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.
- An den **Bahnen 1 bis 5** gilt der vordere Bereich des Elektrozauns als Ausgrenze.

2. Penalty Areas (Regel 17)

- sind durch rote Pfosten markiert. Sind rote Linien vorhanden, so gelten diese.
- An der dem Wasser zugewandten Seite des Grünbunkers auf **Bahn 12**, bildet die Außenseite der Spundwand die Grenze zur Penalty Area.
- Weiß ein Spieler nicht, ob sein Ball sich in der Penalty Area **Bahn 1 oder 15** befindet, darf er einen provisorischen Ball nach Regel 18.3 spielen, die wie folgt abgeändert wird:

Beim Spielen eines provisorischen Balles darf der Spieler die Erleichterungsmöglichkeiten nach R 17.1d (1)-(3) in Anspruch nehmen:

1. Schlag- und Distanzverlust innerhalb einer Schlägerlänge.
2. Auf der Linie Fahne/ letzter Kreuzungspunkt zurück innerhalb einer Schlägerlänge.
3. Seitliche Erleichterung: letzter Kreuzungspunkt, innerhalb von zwei Schlägerlängen nicht näher zur Fahne.

Sobald der Spieler einen provisorischen Ball nach dieser Regel gespielt hat, darf er keine weiteren Regel 17.1 in Bezug auf seinen ursprünglichen Ball anwenden.

Bei der Entscheidung, ob dieser provisorische Ball zum Ball im Spiel wird oder ob er aufgegeben werden muss oder darf, finden Regeln (18.3c(2) und 18.3c(3)) Anwendung, mit der Ausnahme:

Der ursprüngliche Ball wird innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten in der Penalty Area gefunden. Der Spieler darf wählen:

- Das Spiel mit dem ursprünglichen Ball, wie er in der Penalty Area liegt, fortzusetzen. In diesem Fall darf der Spieler den provisorischen Ball nicht spielen. Alle mit dem provisorischen Ball, bevor er aufgegeben wurde, gemachten Schläge (gespielte Schläge einschließlich der Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balles anfielen) zählen nicht, oder
- Das Spiel mit dem provisorischen Ball fortzusetzen. In diesem Fall darf der ursprüngliche Ball nicht gespielt werden.

Wenn der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten gefunden wird, oder es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er in der Penalty Area ist. Der provisorische Ball wird Ball im Spiel.

Platzregeln



3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse

(Boden in Ausbesserung, unbewegliche Hemmnisse) (Regel 16.1)

- Durch blaue Pfosten und/oder weiße Einkreidungen gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.
- Strafberechtigter Erleichterung wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition durch Laufgänge erdgrabender Tiere (auch Vögel), Löcher, Aufgeworfenes oder Traktorspuren behindert ist.
- Auch ohne Kennzeichnung sind „frisch verlegter Soden“, „mit Kies verfüllte Drainagegräben“, Neuanpflanzung von jungen Bäumen und alle Neueinsaaten Spielverbotszonen. Dort muss Erleichterung in Anspruch genommen werden, ansonsten droht Disqualifikation.
- alle Anpflanzungen, die mit Pfählen, Bändern oder Seilen befestigt sind (Die Ummantelungen an den Bäumen sind Bestandteil des Platzes.).
- Alle Pfähle gelten als unbewegliche Hemmnisse und dürfen nicht entfernt werden.

4. Falsches Grün (Regel 13.1)

- Alle Wintergrüns zählen als falsches Grün von denen nicht gespielt werden darf.

5. Spielgeschwindigkeit (Regel 5.6)

Von der als erste startende 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 hinter der Vordergruppe zurück liegt und die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

Verfahren, wenn eine Gruppe die Position verloren hat

1. Referees/ Mitglieder der Spielleitung 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. Wird die Zeit der Spieler gemessen, erfolgt die Zeitnahme für jeden Spieler der Gruppe einzeln und vom Referee/Mitglied der Spielleitung wird jedem Spieler mitgeteilt, dass er seine Position verloren hat und seine Zeit gemessen wird. In besonderen Fällen darf auch nur die Zeit eines einzelnen Spielers oder von zwei Spielern in einer Gruppe von drei Spielern gemessen werden.

Platzregeln



2. 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
 - einen Schlag zum Grün oder
 - einen Chip oder Putt spielt.

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, wenn der Referee / Mitglied der Spielleitung entscheidet, dass der Spieler an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeitnahme endet, wenn eine Gruppe wieder in Position ist und dies den Spielern entsprechend mitgeteilt wird.

Strafe für Verstoß: Erster Verstoß: Verwarnung; Zweiter Verstoß: ein Strafschlag; Dritter Verstoß: Grundstrafe (zwei Strafschläge); Vierter Verstoß: Disqualifikation.

Sofern die Golfregeln oder die entsprechende Platzregel keine andere Strafe vorsehen, gilt:

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel ist

- im Zählspiel: die Grundstrafe (zwei Strafschläge)
- im Lochspiel: Lochverlust

Hinweise:

Blitzgefahr / Spielunterbrechung

- a) **SOFORTIGE** Spielunterbrechung R 5.7b1 z.B. wegen Blitzgefahr:
Ein langer Signalton
Frühere Spielunterbrechung bei Blitzgefahr obliegt der Eigenverantwortung des Spielers (R. 5.7 b)
- b) Unterbrechung des Spiels R5.7b2
Wiederholt drei aufeinanderfolgende kurze Signaltöne.
- c) Wiederaufnahme des Spiels: Wiederholt zwei kurze Signaltöne.

Entfernungsmarkierungen

Pfahl mit gelben Ringen:	100m bis Grünanfang
Pfahl mit roten Ringen:	150m bis Grünanfang
Pfahl mit weißen Ringen:	200m bis Grünanfang (nur bei Par 5)

Rückgabe der Zählkarten in der Scoring-Area (Sekretariat)

Die Zählkarte gilt als abgegeben, wenn der Spieler diesen Bereich verlassen hat. Es wird dringend empfohlen, dass jeder Spieler seine Karte persönlich abgibt, um evtl. Missverständnisse zu vermeiden.