



Platzregeln:

1. Aus (Regel 27-1)

Ausgrenzen sind gekennzeichnet durch weiße Pfosten.

Außerdem an Spielbahn 1 beginnend mit der Asphaltkante der Straße.

Landwirtschaftliche Flächen (z.B. Spielbahn 3) jenseits dieser Grenze **dürfen nicht betreten werden.**

2. Wasserhindernisse (Regel 26)

- Wasserhindernisse sind mit gelben Pflöcken und/ oder Linien gekennzeichnet.
- Seitliche Wasserhindernisse sind mit roten Pflöcken und/ oder Linien gekennzeichnet.
- Ist ein Ball im Wasserhindernis Loch 10 (Spielrichtung links und hinter dem Grün) oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in diesem Wasserhindernis ist, so kann der Spieler nach Regel 26 verfahren oder als zusätzliche Wahlmöglichkeit einen Ball mit einem Strafschlag in der Drop-Zone fallen lassen.

3. Ungewöhnlich beschaffener Boden (Regel 25)

Der Platzbereich kenntlich gemacht durch Bodenanker mit weißen oder blauen Seilen, durch blaue Pfähle oder weiß eingekreiste Flächen ist **Boden in Ausbesserung**, in dem **nicht gespielt werden darf**. Liegt der Ball eines Spielers in diesem Bereich oder behindert solcher die Standposition oder den Raum des beabsichtigten Schwungs des Spielers, so **muss** der Spieler Erleichterung nach Regel 25-1 in Anspruch nehmen.

4. Behördlich schützenswerte Landschaftsteile (Biotop)

Biotop sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet, woraus **spielen und betreten verboten** ist. Es gilt Platzregel 3, Anhang I, Teil B der Golfregeln (Seite 187-190)

Ein schwerwiegender Verstoß gegen die Platzregel Ziffer 7 liegt vor, wenn Bewerber das Biotop betreten. Dies kann bereits beim ersten Verstoß gemäß 33-7 mit Disqualifikation für das Turnier und mit Platzverbot geahndet werden.

5. Unangemessene Verzögerung, langsames Spiel (Regel 6-7):

Es gelten die Richtlinien zum Spieltempo, die der Deutsche Golf Verband in den für seine Verbandswettspiele geltenden DGV-Wettspielbedingungen festgelegt hat. Unter anderem:

- Falls ein Ball verloren sein könnte, muss sicherheitshalber ein provisorischer Ball nachgespielt werden!
- Der erste Spieler hat 50 Sekunden Zeit ab Eintreffen am Ball/Abschlag (incl. Probeschwingung und sonstigen Vorbereitungen) seinen Ball zu spielen.
- Die folgenden Spieler (auf gleicher Höhe mit dem Ball des ersten Spielers) müssen, sobald sie an ihrem Ball sind, mit 40 Sekunden auskommen (sie können schließlich schon die 50 Sekunden des ersten Spielers gedanklich zur Vorbereitung nutzen).

Nachzulesen im Web, www.golf.de, unter Rules 4 you: Zeit für den Schlag

**Strafe für Verstoß gegen Platzregeln:
Zählspiel- 2 Strafschläge/Disqualifikation
Lochspiel- Lochverlust**

6. Handynutzung/elektronische Kommunikation:

Das Mitführen von sende- und/oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmittel oder deren Benutzung auf dem Platz wirkt störend und rücksichtslos.

Stellt die Spielleitung eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebs durch die Benutzung eines solchen Gerätes durch einen Spieler oder Caddie fest, so kann die Spielleitung diese Störung als schwerwiegenden Verstoß gegen die Etikette bewerten und eine Disqualifikation aussprechen.

7. Verwendung von GPS- & Laser- Entfernungsmessgeräten:

Bei vorgabewirksamen Turnieren sind diese Geräte zugelassen.

8. Üben/Nachputten (Regel 7-2 Anmwerkung 2)

Ein Spieler darf im Zählspiel keinen Übungsschlag (z.B. „Putten oder Chippen“) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen.

Strafe für Verstoß: 2 Schläge am nächsten Loch

Strafe für Verstoß am letzten Loch: 2 Schläge an diesem Loch

ZUSÄTZLICHE HINWEISE:

1. Abschläge: Herren gelb, CR = 71,8, Slope 127
Damen rot, CR = 73,4, Slope 122

2. Entfernungsmarkierungen zum Grünanfang:

100 m = weiße Pfosten mit einem schwarzem Ring

150 m = weiße Pfosten mit zwei schwarzen Ringen

200 m = weiße Pfosten mit drei schwarzen Ringen

Angaben auf den Sprinklerdeckeln der Fairway-Beregnung

8. Spielunterbrechung:

a) Signal für Aussetzung des Spiels durch die Spielleitung wegen **Gefahr:**

„ein langer Signalton“

Die Spieler **müssen unverzüglich** das Spiel unterbrechen und dürfen es erst dann wieder aufnehmen, wenn die Spielleitung die Wiederaufnahme angeordnet hat (Strafe: Disqualifikation).

b) Bei normaler Spielunterbrechung (z. B. witterungsbedingt):

„wiederholt drei aufeinander folgende Signaltöne“

c) Signal für Wiederaufnahme des Spiels:

„wiederholt zwei aufeinander folgende Signaltöne“

d) **Achtung:** Spielunterbrechung bei **Blitzgefahr** obliegt grundsätzlich der Eigenverantwortung des Spielers (**Regel 6 – 8.a.II**)

9. Schutzhütten:

Schutzhütten befinden sich am Tee 1 & 10 (Hütterl), am Abschlag Bahn 4, rechts neben Grün Bahn 11, Bahn 17 im Notfall, in den Hallen der Green-keeper. **Ein Blitzschutz ist jedoch nicht gewährleistet.**

10. Einreichen der Zählkarte:

- Ergebnisse sind unverzüglich nach Beendigung des Spiels im Club-Sekretariat abzugeben (**Regel 6-6.b**) gilt.

- Unklarheiten sind vor Abgabe mit der Spielleitung zu klären.

11. Starter/Ranger handeln im Auftrag der Spielleitung

12. Spielleitung: wird vor jedem Turnier bekannt gegeben

Wir wünschen Ihnen ein gutes Spiel.
Die Spielleitung

Stand 2016