



Platzregeln

(Stand März 2022)

1. Aus (R 18)

wird durch weiße Pfähle gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang. Weiße Markierungen sind Eckpunkte dieser Grenzen.

2. Boden in Ausbesserung, ungewöhnliche Platzverhältnisse (R 16)

Boden in Ausbesserung ist durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Erleichterung bei Löchern, Aufgeworfenem oder Laufwegen, Erdgänge grabender Tiere oder Vögel wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist. Gänsekot ist ungewöhnlich beschaffener Boden.

3. Hemmnisse (R 15)

unbewegliche Hemmnisse:

Wege mit künstlicher Oberfläche;

mit Pfählen und/oder Manschetten und/oder Spanndrähten versehene Anpflanzung;

Markierungspfähle von Penalty Areas und Entfernungen; die durch Rasensteine eingefassten Bereiche unter den Buchen an Bahn 1.

4. Wege

Die zu der Penalty Area liegende Weg Kante an Grün 2 ist die Grenze der Penalty Area. Gelbe oder rote Markierungen sind Eckpunkte diese Grenze.

5. Penalty Area

Am Teich vor Grün 4 ist die platzseitige Kante der Mauer Grenze der Penalty Area.

Die platzseitige Mauer des Teiches der Bahn 3 ist Grenze der Penalty Area. Gelbe Markierungen sind Eckpunkte dieser Grenzen.

6. Spielverbotszonen

Die Pfähle mit grünen Köpfen markieren an den Löchern 6, 7, 8 und 9 (Flusslauf der Düte) eine Spielverbotszone, die wie folgt gekennzeichnet bzw. zu behandeln sind:

rote Pfähle mit grüner Kappe = rote Penalty Area

gelbe Pfähle mit grüner Kappe = gelbe Penalty Area

Liegt der Ball in der Spielverbotszone der Penalty Areas, 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.

Der Spieler muss straflose Erleichterung nach Regel 16.1f(2) in Anspruch nehmen, wenn sein Ball auf dem Platz liegt und etwas in der Spielverbotszone den beabsichtigten Stand oder Schwung des Spielers behindert. Der Spieler darf seinen Ball nicht spielen wie er liegt.

Liegt ein Ball in der Spielverbotszone (**Bahn 6 – rote Penalty Area am Grün**) oder ist es so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in der Penalty Area zur Ruhe kam, hat der Spieler mit einem Strafschlag die folgende Erleichterungsmöglichkeit: den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in der **Dropzone** (Lage/Art Kennzeichnung DZ) dropfen. Die Dropzone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3.

In Verifizierung von Regel 1.2 gilt für die Spielverbotszonen ein generelles Betretungsverbot.

Strafe für Verstoß:

- Grundstrafe (zwei Strafschläge bzw. Lochverlust)



7. EichenprozeSSIONSSpinner

Durch die EichenprozeSSIONSSpinner befallenen Bäume (mit rot weißem Flatterband gekennzeichnet) werden als Boden in Ausbesserung behandelt, von denen Erleichterung nach Regel 16.1b zulässig ist.

- Bezugspunkt ist der nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung im Gelände
- Größe des Erleichterungsbereichs: 4 Schlägerlängen, um den jeweiligen Stamm
- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs
 - Der Erleichterungsbereich muss im Gelände liegen
 - Der Erleichterungsbereich darf nicht näher zum Loch liegen als der Bezugspunkt
 - Es muss vollständige Erleichterung von jeglicher Beeinträchtigung durch diese ungewöhnlichen Platzverhältnisse gegeben sein

Strafe für Verstoß gegen die Platzregeln: Grundstrafe (Zählspiel: 2 Strafschläge // Lochspiel: Lochverlust)

Allgemeine Hinweise

Entfernungsmarkierungen bis Anfang Grün:

3 Ringe	200 m
2 Ringe	150 m
1 Ring	100 m

Signal für Spielunterbrechung:

ein langer Signalton sofortiges Aussetzen des Spiels wegen Gefahr
wiederholt 2 kurze Töne Signal für Wiederaufnahme des Spiels
Unabhängig hiervon, kann jeder Spieler/jede Spielerin bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich ab- oder unterbrechen. **(Regel 5.7)**

Vorrecht auf dem Platz

Die Startfolge richtet sich nach den gebuchten Startzeiten im Reservierungssystem. Ist eine startberechtigte Gruppe nicht spielbereit oder anwesend, verliert diese ihr Startrecht und muss eine neue Startzeit buchen. Die 18-Loch Runde, außerhalb von Turnieren, wird vom Tee 1 gestartet. Ein Start für eine 9-Loch Runde (Montag-Sonntag) ist am Tee 10 trotzdem möglich. Flights, die sich auf der vollen Runde befinden, haben am Tee 10 Vorrang gegenüber den 9-Loch Runden. Alle Handlungen sollten stets im „**Spirit of the Game**“ ausgeführt werden.

eCarts in vorgaberelevanten Turnieren

Die Nutzung von eCarts in vorgaberelevanten Turnieren ist nur mit und nach Vorlage eines gültigen Schwerbehindertenausweises möglich. Ein ärztliches Attest reicht hier nicht aus

Etikette

- **Divots und Pitchmarken IMMER und SOFORT ausbessern!!!**
- Grüns nach Spielbeendigung sofort verlassen
- Das Verlassen der **Bunker über die steilen Kanten ist untersagt**
- das **Betreten von Böschungen** (speziell an den Bahnen 6, 7, 8 und 9) ist untersagt
- Bunkerspuren müssen beseitigt und die **Harken** komplett zurück **in die Bunker** gelegt werden
- Den Anweisungen der Mitarbeiter ist Folge zu leisten
- **Platzarbeiter haben immer Vorrecht**
- Das Betreten des Platzes ist nur mit Golfschuhen oder Sportschuhen erlaubt

Zu widerhandlungen können mit einer mind. 14-tägigen Platzsperre sanktioniert werden.