



In Ergänzung zu den „offiziellen Golfregeln“ gelten folgende Platzregeln bzw. Hinweise:

A. Platzregeln

1. Ausgrenzen (Regel 27-1)

- Sind durch weiße Pfosten gekennzeichnet und
- Teerstraßen die neben und hinter den Spielbahnen 2, 11, 12, 16, 18 verlaufen sind Aus. Die Ausgrenze ist jeweils die platzseitige Teerkante der Straße.
- Ein Ball, der auf oder jenseits der Straße liegt, ist im Aus, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes liegt.

2. Boden in Ausbesserung, ungewöhnlich beschaffener Boden (Regel 25-1)

- Boden in Ausbesserung ist durch weiße oder blaue Linien und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie. Von BiA mit Absperrband oder -schnur darf nicht gespielt werden.
- Erleichterung wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition durch ein Loch, Aufgeworfenes oder den Laufweg eines Erdgänge grabenden Tiers, eines Reptils oder eines Vogels behindert ist.
- **Eingebetteter Ball**
Ist ein Ball im eigenen Einschlagloch eingebettet, so darf er im gesamten Gelände, Sandstellen ausgenommen, straflos aufgenommen und nach Regel 25-2 fallen gelassen werden.

3. Biotop an Bahn 9

- Sind durch gelbe Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet.
- Das Betreten und Spielen des Balles aus den Biotopen ist verboten.
- Liegt der Ball im Biotop bzw. liegen berechnete Anzeichen vor dass der Ball darin verloren ist, muss der Spieler/in unter Hinzuziehung eines Strafschlages nach Regel 26 (Wasserhindernis) verfahren.
- Liegt der Ball im Gelände, und es tritt durch das Biotop eine Behinderung des Standes oder des Raumes des beabsichtigten Schwunges ein, so muss der Spieler/in den nächstgelegenen Punkt bestimmen, der a) nicht näher zum Loch liegt, b) Behinderung durch das Biotop ausschließt. Der Spieler/in darf den Ball straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem so bestimmten Punkt fallen lassen.
- Das Betreten des Biotops kann von der Spielleitung nach Regel 33 mit Disqualifikation bis Platzverbot bestraft werden.
- Die gesamten Überwege über das Biotop gehören nicht zum Biotop. Von der Brücke darf straflose Erleichterung nach Regel 24-2 in Anspruch genommen werden.

4. Hemmnisse (Regel 24)

- Bewegliche Hemmnisse (R. 24-1) sind Steine im Bunker, Pfosten zur Markierung der Entfernung und der Wasserhindernisse sowie der Biotop. Markierungspfosten müssen wieder in die vorgesehenen Stellen zurückgesteckt werden.
- Unbewegliche Hemmnisse (R. 24-2) sind Pfähle an Neuanpflanzungen, Bänke, Ballwascher, Abfalleimer und Hinweistafeln an den Abschlägen. Es darf straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden.



5. „Ball auf dem Grün unabsichtlich bewegt“

Die Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 werden wie folgt abgeändert:

Liegt der Ball eines Spielers auf dem Grün, ist es straflos, wenn der Ball oder der Ballmarker unbeabsichtigt durch den Spieler, seinen Partner, seinen Gegner oder einen ihrer Caddies oder ihre Ausrüstung bewegt wird.

Der bewegte Ball oder Ballmarker muss, wie in den Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 vorgeschrieben, zurückgelegt werden.

Diese Platzregel gilt ausschließlich, wenn der Ball des Spielers oder sein Ballmarker auf dem Grün liegt und jede Bewegung unabsichtlich ist.

Anmerkung:

Wird festgestellt, dass der Ball des Spielers auf dem Grün durch Wind, Wasser oder irgendeine andere natürliche Ursache, wie zum Beispiel die Schwerkraft, bewegt wurde, muss der Ball vom neuen Ort gespielt werden. Ein Ballmarker wird zurückgelegt, wenn er unter diesen Umständen bewegt wurde.

6. „Provisorischer Ball am Wasserhindernis“ Bahn 2 und 18

Ist es nicht sicher, ob ein Ball in dem Wasserhindernis ist oder darin verloren ist, so darf der Spieler einen anderen Ball provisorisch nach jeder der anwendbaren Wahlmöglichkeiten von Regel 26-1 spielen.

Wird der ursprüngliche Ball außerhalb des Wasserhindernisses gefunden, so muss der Spieler das Spiel mit diesem Ball fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball im Wasserhindernis gefunden, so darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt oder das Spiel mit dem provisorisch nach Regel 26-1 gespielten Ball fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der fünf Minuten Suchzeit gefunden oder identifiziert, muss der Spieler das Spiel mit dem provisorisch gespielten Ball fortsetzen.

7. Entfernungsmessgeräte und Mobiltelefone

Für alle Spiele auf dem Platz darf ein Spieler Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen können (z. B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit, usw.), verstößt er gegen Regel 14-3.

Mobiltelefone dürfen auf der Runde mitgeführt und benutzt werden. Hierbei ist grundsätzlich vom Nutzer darauf zu achten, dass durch den Gebrauch des Mobiltelefons andere Mitspieler nicht gestört werden und keine unangemessene Zeitverzögerung entsteht.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

**Zählspiel
Lochspiel**

**2 Strafschläge
Lochverlust**

Aussetzen des Spiels wegen Gefahr

Es gilt Ziffer 4 in Anhang I Teil B der Golfregeln.

Signaltöne bei Spielunterbrechung:

Unverzügliches Unterbrechen des Spiel (Gefahr):

ein langer Signalton

Unterbrechung des Spiels:

Wiederholt drei kurze Signaltöne

Wiederaufnahme des Spiels:

Wiederholt zwei kurze Signaltöne

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 6-8a.II)



B. Hinweise

1. Entfernungsmarkierungen bis Grünanfang:

100 Meter	weißer Pfosten mit Meterangabe (rot)
150 Meter	weißer Pfosten mit Meterangabe (weiß)
200 Meter	weißer Pfosten mit Meterangabe (blau)

2. Blitzschutzhütten:

Loch 5 rechts neben der Bahn und **Loch 8** am Abschlag rechts.
Loch 12 links neben der Bahn und **Loch 13** links vom Grün.

3. Doppelgrün Loch 2 + 18:

Das Grün darf nur angespielt werden, wenn das gesamte Doppelgrün frei ist oder die darauf befindlichen Spieler ein deutliches Handzeichen zum Anspielen geben!

4. Vorrecht auf dem Platz:

Das Vorrecht auf dem Platz wird durch das Spieltempo einer Spielergruppe bestimmt, das heißt, schnellere Flights, egal ob 2er-, 3er- oder 4er-Flights sollte an Werktagen das Durchspielen angeboten werden. Einzelspieler haben kein Durchspielrecht. Am Wochenende und Feiertagen wird gewünscht, möglichst mit 4-er Flights zu spielen. Am Wochenende und Feiertagen haben 3-er-, 2-er Flights und Einzelspieler kein Durchspielrecht. Unabhängig von einem etwaigen Vorrecht sollte einer schnelleren Spielergruppe das Durchspielen angeboten werden, wenn eine Bahn davor frei ist und der nächste Flight wartet. Turnierspieler haben immer Vorrang vor allen anderen Flights. Die Regelzeit über eine 18-Loch-Runde beträgt 4 Stunden und 40 Minuten.

5. Einspielen an Bahn 10:

Bei einem Start an Loch 10 ist zu beachten, dass die Bahn 9 und die Bahn 10 völlig frei sind. Dies gilt auch für Spielergruppen, die nach dem 9. Loch eine Pause machen.

6. Privatwettspiele und Gruppen:

Alle im Sekretariat angemeldeten Privatwettspiele und Gruppen haben die Berechtigung, innerhalb der eingeteilten Startzeiten mit allen Teilnehmern abzuspielen. Für diese wird ein Zeitblock belegt, der einen störungsfreien Spielverlauf gewährleistet.