



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

A. Platzregeln

1. Ausgrenzen (Regel 18.2)

- Sind durch weiße Pfosten gekennzeichnet und
- Teerstraßen die neben und hinter den Spielbahnen 2, 9, 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. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

- 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 und ist eine Spielverbotszone. Es muss straflose Erleichterung nach Regel 16.1f in Anspruch genommen 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.

3. Provisorischer Ball für einen Ball in der Penalty Area an Bahn 2 und 18

Weiß ein Spieler nicht, ob sein Ball sich in der Penalty Area am Doppelgrün der Bahnen 2 und 18 befindet, darf er einen provisorischen Ball nach Regel 18.3 spielen.

Beim Spielen des provisorischen Balls darf der Spieler die Erleichterungsmöglichkeit mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen (Regel 17.1d (1)) oder die Erleichterungsmöglichkeit „auf der Linie zurück“ (Regel 17.1d (2)). Sobald der Spieler einen provisorischen Ball nach dieser Regel gespielt hat, darf er keine weiteren Möglichkeiten nach Regel 17.1 in Bezug auf seinen ursprünglichen Ball anwenden.

Wird der ursprüngliche Ball innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten in der Penalty Area gefunden, hat der Spieler die Wahl zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten:

- a) Der Spieler spielt seinen ursprünglichen Ball in der Penalty Area wie er liegt ohne Strafe und darf seinen provisorischen Ball nicht mehr spielen.
- b) Der Spieler setzt sein Spiel mit dem provisorischen Ball fort und darf in diesem Fall seinen ursprünglichen Ball nicht mehr spielen.

Wenn der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten gefunden wird, wird der provisorische Ball zum Ball im Spiel des Spielers.

4. Provisorischer Ball für einen Ball in der Penalty Area an Bahn 3

Hat ein Spieler seinen Ball in die seitliche Penalty Area an Bahn 3 gespielt, darf er einen provisorischen Ball nach Regel 18.3 spielen.



Beim Spielen des provisorischen Balls darf der Spieler die Erleichterungsmöglichkeit mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen (Regel 17.1d (1)) oder die Erleichterungsmöglichkeit „seitliche Erleichterung“ (Regel 17.1d (3)). Sobald der Spieler einen provisorischen Ball nach dieser Regel gespielt hat, darf er keine weiteren Möglichkeiten nach Regel 17.1 in Bezug auf seinen ursprünglichen Ball anwenden.

Wird der ursprüngliche Ball innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten in der Penalty Area gefunden, hat der Spieler die Wahl zwischen den beiden folgenden Möglichkeiten:

- a) Der Spieler spielt seinen ursprünglichen Ball in der Penalty Area wie er liegt ohne Strafe und darf seinen provisorischen Ball nicht mehr spielen.
- b) Der Spieler setzt sein Spiel mit dem provisorischen Ball fort und darf in diesem Fall seinen ursprünglichen Ball nicht mehr spielen.

Wenn der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten gefunden wird, wird der provisorische Ball zum Ball im Spiel des Spielers.

5. Spielverbotszonen an Bahn 9 (Regel 2.4)

- Sind durch gelbe Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet.
- Das Betreten und Spielen des Balles aus den Spielverbotszonen ist verboten.
- Liegt der Ball in den Spielverbotszonen bzw. liegen berechnete Anzeichen vor dass der Ball darin verloren ist, **muss** der Spieler/in Erleichterung mit Strafe nach Regel 17.1e in Anspruch nehmen.
- Liegt der Ball außerhalb der Spielverbotszonen im Gelände, und es tritt durch die Spielverbotszonen eine Behinderung des Standes oder des Raumes des beabsichtigten Schwunges ein, so **muss** der Spieler/in straflose Erleichterung nach Regel 16.1f(2) in Anspruch nehmen.
- **Hinweis:**
- Das Betreten der Spielverbotszonen ist ein schwerwiegender Verstoß gegen die Platzregel Nr. 3 und kann von der Spielleitung mit **Disqualifikation** für das Turnier bestraft werden.
- Die gesamten Überwege über die Spielverbotszonen gehören nicht zu den Spielverbotszonen. Von der Brücke darf straflose Erleichterung nach einem anwendbaren Verfahren der Regel 16 in Anspruch genommen werden.

6. Unterbrechung des Spiels, Wiederaufnahme des Spiels (Regel 5.7)

Signaltöne bei Spielunterbrechung:

Unverzögliches 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 5.7a).

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

**Zählspiel
Lochspiel**

**2 Strafschläge
Lochverlust**



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.