



## Platzregeln (Stand 05/2025)

### 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.
- An der dem Wasser zugewandten Seite des Geländes um das Grün auf **Bahn 16**, bildet die Außenseite der Spundwand die Grenze zur Penalty Area.

### Provisorischer Ball MPR B-3 (Nur auf Bahn 1 und 15!!)

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 Platzregel gespielt hat, darf er keine weiteren Möglichkeiten nach 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 seinem 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. Wird der provisorische Ball zum Ball im Spiel des Spielers.



### 3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse

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

- Durch blaue Pfosten &/oder weiße Einkreidungen gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.
- Auch ohne Kennzeichnung sind „frisch verlegter Soden“, „mit Kies verfüllte Drainagegräben“, Neuanpflanzung von jungen Bäumen inkl. der Gießringe und alle Neueinsaaten Spielverbotszonen nach R 2.4.
- Alle Pfähle, Bänder oder Seile an Anpflanzungen, jedoch sind die Ummantelungen um einen Baumstamm Bestandteil des Platzes.
- Alle Pfähle die Entfernungen angeben, gelten als unbewegliche Hemmnisse und dürfen nicht entfernt werden. **Verstoß = Grundstrafe**

### 4. Falsches Grün (Regel 13.1f)

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

### 5. Verstoß gegen Verhaltensvorschriften (Regel 1.2)

Ein Fehlverhalten bzw. ein schwerwiegendes Fehlverhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird.

Beispiele für schwerwiegendes Fehlverhalten oder Fehlverhalten siehe Klarstellung 1.2a/1. Die Spielleitung kann unter Berücksichtigung aller Umstände entscheiden, dass es angemessen ist, bei Verstößen nur eine Verwarnung auszusprechen.

- Strafe für schwerwiegendes Fehlverhalten: Disqualifikation
- Strafe für Fehlverhalten:
  1. Verstoß: Ein Strafschlag
  2. Verstoß: Grundstrafe
  3. Verstoß: Disqualifikation

Die entsprechende Strafe liegt im Ermessen der Spielleitung und richtet sich nach der Schwere und Häufigkeit des Fehlverhaltens.

#### Hinweise:

#### Blitzgefahr / Spielunterbrechung

a) SOFORTIGE Spielunterbrechung R 5.7b1 z.B. wegen Blitzgefahr:

Ein langer Signaltöne

*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.

#### 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.