

# I. Platzregeln

## 1. Aus:

Die Ausgrenzen des Platzes sind durch Zäune und/oder weiße Pfähle gekennzeichnet. Ein Ball, der die Ausgrenze überquert und auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt, gilt als ‚aus‘. Clubhaus und Terrasse sind im ‚Aus‘.

## 2. Penalty Areas

sind durch gelbe Pfosten und/oder Linien, oder durch rote Pfosten und/oder Linien gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt der Verlauf der Linie.

Ausnahme: Steine und Findlinge, mit denen die Penalty Areas an den Bahnen B9 und C9 begrenzt werden, gehören zur jeweiligen Penalty Area. Der Ball liegt in der Penalty Area, wenn er einen dieser Steine berührt. Die Spielverbotszone rechts der Bahn A3 wird durch die Mähkante begrenzt. Berührt ein Ball diese Mähkante, so ist er in der Spielverbotszone. Die Bahn A2 hat eine Penalty Area, die links der Brücke teichförmig gestaltet ist. Ist der Ball in diesem Teil verloren, so darf ein anderer Ball mit einem Strafschlag in der markierten Drop-Zone fallen gelassen werden. Die Bahn A8 hat hinter dem Quergraben eine schwer einsehbare Penalty Area. Ist der Ball nach einem vor dem Graben ausgeführten Schlag und nach Kreuzen der Grenze hinter dem Graben in der Penalty Area auf der rechten Seite jenseits des Grabens oder in dieser Penalty Area verloren, so muss der Ball unter Anrechnung eines Strafschlages in der markierten Drop-Zone fallen gelassen werden.

## 3. Spielverbotszonen

die durch gelbe, rote oder blaue Pfähle mit grüner Kappe gekennzeichnet sind **dürfen nicht betreten** werden; **Spielen** aus einer Spielverbotszone ist **verboten!**

1. Liegt der Ball in einer Spielverbotszone, die durch **weiße** Pfähle mit **grüner** Kappe markiert ist, so ist dieser Ball ‚aus‘. Der Spieler **muss** nach Regel 18 verfahren.
2. Liegt der Ball in einer Spielverbotszone, die durch **rote** Pfähle mit **grüner** Kappe markiert ist (A3), so **muss** der Spieler nach Regel 17.1e verfahren.
3. Liegt der Ball im Gelände und es tritt durch die Spielverbotszone eine Behinderung des Standes oder des Raumes des beabsichtigten Schwunges auf, so **muss** der Spieler den nächstgelegenen Punkt bestimmen, der
  - a) nicht näher zum Loch liegt,
  - b) Behinderung durch die Spielverbotszone ausschließt und
  - c) nicht in einer Penalty Area, einem Bunker oder auf einem Grün liegt. Der Ball ist straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem so bestimmten Punkt fallen zu lassen.

Missachtung des Betretungsverbot von Spielverbotszonen: Ausschluss bei Wettspielen und/oder Platzsperre

## 4. Boden in Ausbesserung

ist durch blaue Pfähle und/oder weiße Einkreisungen gekennzeichnet.

Von durch **blaue** Pfähle gekennzeichneten Flächen **muss**, bei **weißen** Einkreisungen **darf** Erleichterung in Anspruch genommen werden. Traktorspuren hinter dem Grün **B3** sind Boden in Ausbesserung, der nicht gekennzeichnet ist. Es darf Erleichterung in Anspruch genommen werden.

## 5. Hemmnisse

Bäume mit Plastikmanschetten und/oder Stützpfehlern sowie mit Gießringen versehene Anpflanzungen sind – einschließlich der sie umgebenden Gießringe – unbewegliche Hemmnisse, von denen straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden **muss**. Baumverkleidungen mit Hanf, Seilen oder Holzstäben sind Bestandteile des Platzes, von denen **keine straflose Erleichterung** gewährt wird.

Liegt der Ball des Spielers an einem Elektrozaun, so kann der Spieler Erleichterung nach Regel 16-1b in Anspruch nehmen.

## 6. Besserlegen, Winterregeln (gültig vom 1. November bis zum 30. April des Folgejahres)

Ein auf irgendeiner kurzgemähten Fläche im Gelände liegender Ball darf straflos innerhalb 15 Zentimeter von seiner ursprünglichen Lage, jedoch nicht näher zum Loch und nicht in ein Hindernis oder auf ein Grün, bewegt oder nach Aufnehmen und ggf. Reinigen hingelegt werden. Ein Spieler darf seinen Ball nur einmal bewegen oder hinlegen, und nachdem der Ball so bewegt oder hingelegt worden ist, ist er im Spiel

# II. Hinweise

## 1. Entfernungsangaben und -markierungen

Entfernungsangaben am Abschlag = **Mitte Grün**

Entfernungsangaben auf Deckeln im Fairway = **Anfang und Ende Grün**

200 m **Anfang Grün** = Grüner Pfahl mit drei weißen Ringen - 150 m **Anfang Grün** = Grüner Pfahl mit zwei weißen Ringen - 100 m **Anfang Grün** = Grüner Pfahl mit einem weißen Ring

## 2. Vorrecht auf dem Golfplatz

### 2.1 Allgemein

Das Vorrecht auf dem Platz wird durch das **Spieltempo** der jeweiligen Gruppen unabhängig von der Zahl der Spieler in dieser Gruppe bestimmt. Kann eine Gruppe ihre Position auf der Runde nicht behaupten und bleibt mehr als eine Spielbahn hinter der vorausgehenden Gruppe zurück, so **müssen** die Spieler die nachfolgende Gruppe zum Durchspielen auffordern. Gleiches gilt, wenn Spieler auf eine Gruppe auflaufen, die keine weiteren Gruppen vor sich hat.

### 2.2 Bei Einfädung und Verkürzung

Starten an Loch 10 oder Verkürzen einer Runde sind im allgemeinen Spielbetrieb nicht verboten. Abweichende Hinweise -regelmäßig an Wettspieltagen- sind unbedingt zu beachten. Wer jedoch Einfädung oder Verkürzung einer Runde erwägt, muss folgendes bedenken und beachten:

1. **An Wochenenden, Feiertagen und bei regem Spielbetrieb** dürfen beide Möglichkeiten **nicht** genutzt werden!
2. Wer diese Möglichkeiten nutzt, hat – auch bei zügigem Spieltempo – **kein Durchspielrecht!** Er darf aber durchgelassen werden.
3. Wer diese Möglichkeit nutzt, **muss** jeder nachfolgenden Gruppe **unaufgefordert Gelegenheit geben durch zu spielen**, auch wenn er seine Position auf dem Platz behauptet.

**Bei Einfädung und Abkürzung gilt immer die Vermutung, dass die nachfolgende Gruppe auf der vollen Runde ist. Ein Spiel über die volle Runde hat immer Vorrang! Bei Zuwiderhandlung droht ein 4-wöchiges Spielverbot.**

## 3. Blitzgefahr

Bei Gefährdung durch Gewitter ist das Spiel rechtzeitig zu unterbrechen. Bitte verfahren Sie nach Regel 6.8 der offiziellen R&A Golfregeln. Der Platz ist zu verlassen oder es ist Schutz in einer der Hütten zu suchen. Bei Wettspielen wird, wenn dies organisatorisch möglich ist, durch Signaltöne informiert:

Unverzügliches Aussetzen des Spiels wegen Blitzgefahr. Frühere Spielunterbrechung bei Blitzgefahr obliegt der Verantwortung des Spielers.

- b) **Wiederholt zwei kurze Signaltöne** = Wiederaufnahme des Spiels.
- c) **Wiederholt drei lange Signaltöne** = Abbruch des Spiels.

