

# Platzregeln

Stand AGR, 02.09.2021

## 1. Aus (Regel 18.2)

Aus ist gekennzeichnet durch weiße Pfähle und/oder den Platz begrenzende Zäune (inkl. Wildzaun).

Beim Spielen der Bahn 18 ist die Bahn 10 Aus.

Die weißen Pfosten sind unbewegliche Hemmnisse.

## 2. Penalty Areas (Regel 17)

Penalty Areas sind durch rote Pfähle gekennzeichnet.

## 3. Bahn 4 – Provisorischer Ball für einen Ball in einer Penalty Area -B-3

Weiß ein Spieler nicht, ob sein Ball sich in der Penalty Area (Teich vor dem Grün) befindet, darf er einen provisorischen Ball nach Regel 18.3 spielen, die wie folgt abgeändert wird: Beim Spielen des provisorischen Balls darf der Spieler die Erleichterungsmöglichkeit mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen (siehe Regel 17.1d(1), die Erleichterungsmöglichkeit „auf der Linie zurück“ (siehe Regel 17.1d(2) oder, eine seitliche Erleichterung (siehe 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. Bei der Entscheidung, ob dieser provisorische Ball zum Ball im Spiel des Spielers 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 Balls 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 in der Penalty Area gefunden wird, oder es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er in der Penalty Area ist. Der provisorische Ball wird zum Ball im Spiel des Spielers.

## 4. Spielverbotszonen (Regel 2.4)

Spielverbotszonen (SpVZ) sind durch rote Pfähle mit grünem Kopf gekennzeichnet. Liegt der Ball in einer Spielverbotszone, (inkl. auf den Brücken der Bahn 10/11+15/16) darf der Ball nicht gespielt werden, wie er liegt. Der Spieler muss Erleichterung nach einer anwendbaren Regel (16.1f, 17.1e) in Anspruch nehmen.

**Dropzone – Bahn 15**, Liegt ein Ball oberhalb des Grüns in der Spielverbotszone (Biotop), oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in der SpVZ zur Ruhe kam, hat der Spieler mit einem Strafschlag die folgenden Erleichterungsmöglichkeiten:

- Er kann Erleichterung nach Regel 17.1d in Anspruch nehmen, oder
- als zusätzliche Möglichkeit den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in der Dropzone (rechts neben Grün) droppen. Die Dropzone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3.

## 5. Ungewöhnliche Platzverhältnisse – einschließlich unbeweglicher Hemmnisse (Regel 16.1)

### 5a. Boden in Ausbesserung

Boden in Ausbesserung ist durch weiße oder blaue Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie. Alle gepflöckten / markierten Bäume inklusive deren Gießringe.

Mit Pfählen, Manschetten, Bänder oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen.

Erleichterungen nach Regel 16 von Tierlöchern wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist.

## 5b. Unbewegliche Hemmnisse

Alle Pfähle und Entfernungsmarkierungen auf dem Platz werden als unbewegliche Hemmnisse behandelt, von denen Erleichterung nach Regel 16.1 zulässig ist. Es darf keine Erleichterung der Regel 15.2 in Anspruch genommen werden.

## 6. Unterbrechung des Spiels durch die Spielleitung, Regel 5.7b

Spielunterbrechung: 3 Pistolenschüsse oder 3 Signaltöne

Spielfortsetzung: 2 Pistolenschüsse oder 2 Signaltöne

**Anmerkung:** Ein Spieler darf das Spiel unterbrechen, wenn er begründet Blitzgefahr als gegeben ansieht, aber er muss dies so bald wie möglich der Spielleitung mitteilen, Regel 5.7a. Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel: **Disqualifikation**

## 7. Entfernungsmarkierungen

### Entfernungsmarkierungen gemessen bis Grünanfang

Fairway/Granitsteine ▪ 100 m/150 m und 200 m

## 8. Spielgeschwindigkeit

Die Spielleitung setzt die erwartete Höchstzeit für das Spielen der Runde und der einzelnen Löcher fest. Zur Spielbeschleunigung im Zählspiel wird erwartet, dass sich die Bewerber darauf verständigen, nach den Grundsätzen des „Ready Golf“ zu spielen. Es gelten die Musterplatzregeln K-2, K-3, K-4 und K-5.

## 9. Verhaltensrichtlinien (Regel 1.2) und Wettspielordnung/Rahmenausschreibung

Es gelten die Verhaltensrichtlinien und die Wettspielordnung/Rahmenausschreibung des Golfclub Hünxerwald e.V.

## 10. Sonderplatzregeln

### Gänsekot E-2

Ein im Gelände liegender mit Gänsekot verschmutzter Ball darf straflos aufgenommen und gereinigt werden. Vor dem Aufnehmen muss der Ball markiert werden und nach dem Reinigen wieder an die Stelle zurück gelegt werden.

### Krähen (oder andere erdgrabende Tiere)

Liegt der Ball auf aufgepicktem Erdreich oder berührt dieses, kann straffrei Erleichterung entsprechend Regel 16.1b (Straflose Erleichterung von ungewöhnlichen Platzverhältnissen im Gelände) in Anspruch genommen werden. Keine Erleichterung wird gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist.

## Sanktionen

Die Einhaltung der Regularien ist keine Empfehlung, sondern Pflicht für jedes Mitglied. Der GC Hünxerwald behält sich vor, gegen Golfspieler, die diese Platzordnung missachten, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, die bis zu einer **Disqualifikation** führen können.

### Gewitterschutzhütten

Bahn 2 - Abschlag rechts

Bahn 3 - Abschlag links

Bahn 4 - Abschlag rechts

Bahn 7 - Abschlag rechts

Bahn 9 - Mitte Bahn links

Bahn 10 - Abschlag rechts

Bahn 12 - Abschlag rechts

Bahn 13 - Abschlag rechts

Bahn 13 - Grün rechts

Bahn 16 - Abschlag links

Bahn 18 - Abschlag links

**Notfall-Nummer: 112**