

Platzregeln

1) Aus (Regel 18.2)

Aus wird durch weiße Pfähle, Zäune oder Mauern gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

Der Fuß-/Radweg rechts der 2 ist „Aus“. Kommt ein Ball auf oder jenseits der Straße hinter dem Grün der Spielbahn 2 zur Ruhe, ist er „Aus“, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt, der für die anderen Löcher (Spielbahn 3) nicht „Aus“ ist.

Auf der Spielbahn 7 ist die Abrisskante und in Teilen der Weg hinter dem Buschwerk zum Abbaugelände „Aus“. Während des Spiels der Spielbahnen 4, 7 und 16, sind die Bereiche der linken Spielbahngrenzen der Löcher, gekennzeichnet durch schwarz/weiße Pfähle „Aus“. Diese Fälle werden beim Spiel der Löcher 4, 7 und 16 als Ausmarkierung behandelt. Für alle anderen Löcher sind sie unbewegliche Hemmnisse.

2) Spielverbotszonen (Regel 2.4)

Spielverbotszonen sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Das Spielen daraus ist verboten. Ein Betreten kann als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen werden. Ein Spieler muss Erleichterung nach einer anwendbaren Regel (16 oder 17) in Anspruch nehmen.

Liegt der Ball im Gelände und der Stand oder Schwung des Spielers ist durch eine Spielverbotszone behindert, muss der Spieler straflose Erleichterung innerhalb einer Schlägerlänge vom nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung in Anspruch nehmen.

Der abgesteckte Bereich unterhalb der Felswand an Bahn 12 ist Spielverbotszone.

3) Penalty Area (Regel 17)

Wenn der Ball eines Spielers innerhalb einer Penalty Area liegt oder, obwohl nicht gefunden, es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er innerhalb einer Penalty Area liegt, darf der Spieler Erleichterung nach einer der Möglichkeiten nach Regel 17.1d in Anspruch nehmen.

4) Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Boden in Ausbesserung, unbewegliche Hemmnisse)

(Regel 16.1)

a) Boden in Ausbesserung ist durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.

b) Erleichterung wird nicht gewährt, wenn lediglich der Stand durch ein Loch, Aufgeworfenes oder den Laufweg eines Tieres behindert ist.

c) Auch ohne Kennzeichnung ist Folgendes Boden in Ausbesserung:

o Frisch verlegte Soden

o Mit Kies verfüllte Drainagegräben

o Mit Gießringen versehene Bäume

d) Mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen sind ungewöhnliche Platzverhältnisse.

5) Stromleitungen

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers eine Stromleitung getroffen hat, zählt der Schlag nicht. Der Spieler muss einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen (s. Regel 14.6)

6) Spielgeschwindigkeit

Zulässige Höchstzeit

Die zulässige Höchstzeit ist die Zeit, die von der Spielleitung zum Beenden der Runde einer Gruppe als notwendig angesehen wird. Sie wird mit Zeiten je Loch und addierten Zeiten dargestellt und schließt alle, mit dem Spiel in Verbindung gebrachten Zeiten ein, zum Beispiel für Regelfälle und Zeiten zwischen Löchern. Die zulässige Höchstzeit zur Beendigung von 18 Löchern für ein Turnier ergibt sich aus den auf der Scorekarte ausgewiesenen Zeiten. Das folgende Verfahren gilt nur, wenn eine Gruppe ihre Position auf dem Platz verloren hat.

Einzuhaltende Durchgangszeiten für Loch 1 – 9 = 2:15 Std.

Richtzeit für das Spielen von Loch 10 - 18 weitere 2:15 Std.

Lässt eine Spielgruppe zwischen Loch 1 und Loch 9 aufgrund der Suche eines oder mehrerer Bälle eine Spielergruppe durchspielen, wird zur Wertung der eigenen Spielzeit die Startzeit der durchspielenden Spielergruppe gewertet.

Definition von „Position verloren“

Von der als erste startenden Gruppe wird angenommen, dass sie ihre „Position verloren“ hat, falls die addierte Zeit der Gruppe zu irgendeiner Zeit während der Runde die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschreitet. Von jeder folgenden Gruppe wird angenommen, dass sie ihre „Position

verloren“ hat, wenn sie die Zeit eines Startintervalls verloren hat, hinter der Vordergruppe zurück liegt und die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

Verfahren, wenn eine Gruppe die Position verloren hat

a) Referees, Marshalls oder Mitglieder der Spielleitung werden die Spielgeschwindigkeit beobachten und entscheiden, ob die Zeit einer Gruppe gemessen wird, die ihre Position verloren hat. Es wird geprüft, ob es aktuell mildernde Umstände gibt, zum Beispiel ein länger dauernder Regelfall, ein verlorener Ball, ein unspielbarer Ball, usw.

Wird die Zeit der Spieler gemessen, erfolgt die Zeitnahme für jeden Spieler der Gruppe einzeln und durch den Referee oder eines Mitgliedes der Spielleitung wird jedem Spieler mitgeteilt, dass er seine Position verloren hat und seine Zeit gemessen wird.

In besonderen Fällen darf auch nur die Zeit eines einzelnen Spielers oder von zwei Spielern in einer Gruppe von drei Spielern gemessen werden.

b) Die für jeden Schlag erlaubte Höchstzeit ist 40 Sekunden.

10 weitere Sekunden werden dem Spieler zugestanden, der zuerst: a) einen Abschlag; b) einen Schlag zum Grün; oder c) einen Chip oder Putt spielt.

Die Zeitnahme beginnt, sobald ein Spieler ausreichend Zeit hatte, seinen Ball zu erreichen, er mit dem Spiel an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeit zum Bestimmen der Entfernung und zur Wahl eines Schlägers zählt als Zeit, die für den nächsten Schlag benötigt wird.

Auf dem Grün beginnt die Zeitnahme, sobald der Spieler genügend Zeit hatte, den Ball aufzunehmen, zu reinigen und zurückzulegen, Beschädigungen auszubessern, die seine Spiellinie behindern und lose hinderliche Naturstoffe in der Spiellinie zu entfernen. Zeit zum Betrachten der Spiellinie von einer Stelle hinter dem Loch und/oder hinter dem Ball zählt als Zeit, die für den nächsten Schlag benötigt wird.

Die Zeitnahme beginnt in dem Augenblick, in dem der Referee oder ein Mitglied der Spielleitung entscheidet, dass der Spieler an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeitnahme endet, wenn eine Gruppe wieder in Position ist und dies den Spielern entsprechend mitgeteilt wird.

Strafe für Verstoß gegen die Platzregel:

Strafe für den 1. Verstoß: Verwarnung

Strafe für den 2. Verstoß: Ein Strafschlag

Strafe für den 3. Verstoß: Grundstrafe, gilt zusätzlich zur Strafe für den zweiten Verstoß.

Strafe für den 4. Verstoß: Disqualifikation.

Verfahren, wenn eine Gruppe während derselben Runde erneut die Position verliert

Hat eine Gruppe mehr als einmal während einer Runde ihre „Position verloren“, wird das oben genannte Verfahren jeweils fortgesetzt und nicht neu gestartet.

Ready Golf

· Im Zählspiel sollte „Ready Golf“ gespielt werden. Dies muss stets auf sichere und verantwortungsbewusste Art und Weise erfolgen.

· Spielen Sie, wenn Sie bereit sind – Sie müssen nicht warten, bis der am weitesten entfernte Ball gespielt wurde.

· Spielen Sie z. B. „Ready Golf“ wenn

o der weiter entfernte Spieler über einen schwierigen Schlag nachdenkt,

o ein Spieler mit längeren Schlägen wartet, bis das Grün frei wird,

o auf dem Abschlag der Spieler mit der Ehre noch nicht bereit ist.

o Sie helfen, nach einem verloren Ball zu suchen.

· Sie können von einem Referee zu „Ready Golf“ aufgefordert werden, wenn Ihre Gruppe in Rückstand gerät.

· Sofern es möglich ist, machen Sie andere Spieler in der Gruppe darauf aufmerksam, dass Sie zuerst spielen.

7) Aussetzung des Spiels wegen Gefahr

Beachten Sie die folgenden Warntöne (auch auf der Scorekarte)

Spielunterbrechung: 3 x kurzer Warnton. Das gerade begonnene Loch darf zu Ende gespielt werden.

Sofortige Spielunterbrechung: 1 x langer Warnton. Das Spiel ist sofort zu beenden, Ball markieren oder liegenlassen.

Spielfortsetzung: 2 x kurzer Warnton. Das Spiel muss fortgesetzt werden.

Weigert sich ein Spieler, das Spiel zu unterbrechen oder nach einer Unterbrechung das Spiel wiederaufzunehmen, so wird er disqualifiziert (Regel 5.7b).

Anmerkung: Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers (vgl. Regel 5.7a)

8) Üben (Nachputten)

a) Während der Runde (vgl. Regel 5.5b)

Ein Spieler darf im Zählspiel keinen Übungsschlag (z. B. Putten oder Chippen) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen.

Strafe für Verstoß: Grundstrafe

b) Vor oder zwischen den Runden (vgl. Regel 5.2)

Das Üben auf dem Platz am Turniertag eines Zählspiels vor der Runde und/oder bei mehrtägigen Turnieren zwischen den Runden ist untersagt.

Strafe für Verstoß:

Erster Verstoß: Grundstrafe

Zweiter Verstoß: Disqualifikation

9) E-Carts

Bei körperlicher Behinderung, die das Absolvieren der Wettspielrunde ohne Cart nicht erlaubt, ist die Benutzung gestattet. Es besteht Attestpflicht. Ersatzweise kann der Spielausschuss auch einen durch ein Klinikum ausgestellten Endprothesen-Pass anerkennen. Sonstigen Bewerbern werden Carts nur dann zur Verfügung gestellt, wenn alle daran interessierten Teilnehmer des Wettspiels von Carts Gebrauch machen könnten.

Bei den Einzel Clubmeisterschaften ist das Fahren mit E-Cart nicht erlaubt!

Bei den Vierer-Clubmeisterschaften und den Clubmeisterschaften der Senioren ist das Fahren mit E-Cart unter Vorlage eines ärztlichen Attests erlaubt! Jeder Spieler muss ein separates E-Cart anmieten.

10) Carts und Trolleys (Verhaltensvorschrift nach Regel 1.2b)

Bei der Benutzung von Golfcarts ist ein Mindestabstand frontal zum Grün (Grünzugang) von 10 m und im weiteren Grünverlauf (z.B. seitlich) von mindestens 5 m zum Vorgrünrand zwingend einzuhalten.

Zu den Bunkerkanten ist ein Mindestabstand von 5 m zwingend einzuhalten. Das Befahren von Abschlagbauwerken ist generell nicht erlaubt.

Das Befahren mit Trolleys zwischen Grünbunkern und Grün ist generell nicht erlaubt. Das Fahren zwischen zwei benachbarten Bunkern, z.B. an den Spielbahnen 2, 4, 13, ist nicht gestattet.

Ein Verstoß gegen die Platzregel stellt ein Fehlverhalten, bzw. ein schwerwiegendes Fehlverhalten dar. (Regel 1.2b)

Strafen im Turnier:

1. Verstoß: Ermahnung
2. Verstoß: Grundstrafe
3. Verstoß: schwerwiegendes Fehlverhalten – Disqualifikation

Strafen auf der Privatrunde:

1. Verstoß: Ermahnung
2. Verstoß: Beendigung der Runde
3. Verstoß: befristete Platzsperre (Hausrecht des Präsidenten)

11) Verstoß gegen Verhaltensvorschriften (Regel 1.2a)

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

Als Fehlverhalten kann beispielsweise angesehen werden:

- Einen Schläger aus Ärger in den Boden zu schlagen bzw. den Schläger oder Einrichtungen des Platzes zu beschädigen
- Einen Schläger zu werfen
- Pitchmarken nicht auszubessern, Bunker nicht zu harken oder Divots nicht zurückzulegen
- FORE rufen unterlassen in Gefahrensituationen
- Mit dem Trolley zwischen Grün und daran angrenzenden Bunker hindurchfahren bzw. über das Vorgrün zu fahren.

Strafe für den Verstoß:

Strafe für den 1. Verstoß: Verwarnung

Strafe für den 2. Verstoß: Ein Strafschlag

Strafe für den 3. Verstoß: Grundstrafe

Strafe für den 4. Verstoß: Disqualifikation

Als schwerwiegendes Fehlverhalten kann insbesondere angesehen werden:

- Absichtlich ein Grün erheblich zu beschädigen
- Abschlagmarkierungen oder Auspfähle zu versetzen
- Einen Schläger in Richtung einer anderen Person zu werfen
- Einen anderen Spieler absichtlich während seines Schlags abzulenken
- Wiederholte Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke oder Gesten
- Personen zu gefährden oder zu verletzen
- Wettspiel nicht im „Spirit of the game“ zu beenden (Regel. 5.7a)

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

Eine Strafe kann nur durch Beobachtung der Spielleitung verhängt werden. Die Strafe für ein schwerwiegendes Fehlverhalten wird ggf. auch nach dem Turnier von der Spielleitung verhängt.

12) Strafen

Sofern die Golfregeln keine andere Strafe vorsehen, gilt:

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel: Grundstrafe

Im Übrigen gilt die Platz- und Spielordnung des AGC sowie bei Turnieren die Turnierbedingungen.

(Änderungen vorbehalten)

Stand Juni 2023