Platzregeln Golfclub Dreibäumen e.V.
gültig ab 28.05.2021

1. Aus – (Regel 18)

- Ein Ball, der an den Bahnen 5, 10, 12 und 17 die weißen Begrenzungspfähle überquert hat und im Gelände jenseits der Anliegerstraße nach Maisdörpe (Ortschaft links von Grün 5) zum Liegen kommt, gilt als im Aus. Es darf nicht über die Straße gespielt werden.

2. Penalty Areas- (Regel 17)

- sind durch gelbe und rote Pfähle gekennzeichnet.
- Ist es nicht sicher, ob ein Ball in den Penalty Areas an den Bahnen 9, 10, 17 und 18 liegt oder darin verloren ist, so darf der Spieler einen anderen Ball provisorisch nach den Wahlmöglichkeiten von Regel 17.1d spielen. Wird der ursprüngliche Ball außerhalb der Penalty Area gefunden, so muss der Spieler das Spiel mit ihm fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball innerhalb der Penalty Area gefunden, so darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt (gilt nicht in Spielverbotszonen) oder das Spiel mit dem provisorischen nach Regel 17 gespielten Ball fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der drei Minuten Suchfrist gefunden oder identifiziert, muss der Spieler das Spiel mit dem provisorisch gespielten Ball fortsetzen.
- Alle Brücken und Stege befinden sich in den Penalty Areas.

3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse – (Regel 16)

- Boden in Ausbesserung: Ist durch weiße Linien und / oder blaue Pfähle gekennzeichnet
- Mit weißen Linien gekennzeichneter Boden in Ausbesserung und eine daran angrenzende Fläche ungewöhnlicher Platzverhältnisse werden als ein Bereich ungewöhnlicher Platzverhältnisse behandelt. Auch ohne Kennzeichnung ist Folgendes Boden in Ausbesserung:
    - verlegte Grassoden
    - mit Kies verfüllte Drainagegräben und Löcher
    - eine von einem Referee zu Boden in Ausbesserung erklärte Schadstelle
- Tierlöcher: Erleichterung von Tierlöchern wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist.
- Die Begrenzungspfosten der Penalty Areas (gelb und rot) sind unbewegliche Hemmnisse.
- Der Weg, der die zwei Bunker hinter Grün 9 trennt, ist als unbewegliches Hemmnis im Gelände zu betrachten.

4. Spielverbotszonen – (Regel 2.4)

- sind durch Pfähle mit einem grünen bzw. schwarzen Kopf oder einer grünen Schnur (innerhalb der Penalty Area an Bahn 1 und Bahn 9) gekennzeichnet.
- Das Spielen daraus ist verboten. Ein Spieler muss Erleichterung nach der anwendbaren Regel (16 oder 17) in Anspruch nehmen.
- Das Betreten sowie Herausangeln von Bällen aus den Spielverbotszonen, die mit gelben oder roten Pfählen mit einem grünen Kopf oder einer grünen Schnur gekennzeichnet sind, ist strengstens verboten! Strafe für Verstoß: Disqualifikation.
- Anpflanzungen - durch Manschetten, Bänder oder Seile markiert - sind Spielverbotszonen. Es gilt Musterplatzregel E 10.

5. Üben – (Regel 5.2)

- Das Üben (wie z.B. Rollen des Balls auf dem Grün oder Machen eines Schlags) auf dem Platz am Turniertag eines Zählspiels vor der Runde und / oder bei mehrtägigen Turnieren zwischen den Runden ist untersagt.
    - Strafe für Verstoß gegen die Platzregel:
        - Strafe für den 1. Verstoß: Grundstrafe
        - Strafe für den 2. Verstoß: Disqualifikation

Hinweise:

- Entfernungsmarkierungen: Markierungspfosten bis **Anfang** Grün:
    - 100 m - 1 weißer Ring
    - 150 m - 2 weiße Ringe
    - 200 m - 3 weiße Ringe

- Bitte vergewissern Sie sich vor ihrem Abschlag an den Bahnen 6 und 17, dass der Weg bzw. die Straße frei ist.

- Das Betreten der Wiese entlang Bahn 10/11 ist untersagt. Bei widerrechtlichem Handeln wird eine Strafe verhängt.

6. Spezifikation der Schläger und des Balls

a) **Driverköpfe** (siehe Offizielles Handbuch zu den Golfregeln, Musterplatzregel G-1)

- Ein Driver, den ein Spieler für einen Schlag verwendet, muss einen Schlägerkopf haben, der bezgl. Typ und Neigung der Schlagfläche (Loft) in dem vom R&A herausgegebenen Verzeichnis zugelassener Driverköpfe aufgeführt ist (RandA.org).
  Ausnahme:
- Ein Driver, dessen Schlägerkopf vor 1999 hergestellt wurde, ist von dieser Wettspielbedingung befreit.

Strafe für das Machen eines Schlags mit dem Schläger unter Verstoß gegen diese Platzregel: **Disqualifikation!**

b) **Bälle** (siehe Offizielles Handbuch zu den Golfregeln, Musterplatzregel G-3)

- Der Ball, den ein Spieler spielt, muss im aktuell gültigen Verzeichnis zugelassener Golfbälle des R&A aufgeführt sein.
  Diese Liste wird regelmäßig aktualisiert und ist bei RandA.org zu finden.

Strafe wegen Verstoß gegen diese Platzregel für einen Schlag mit einem Ball, der nicht auf der Current List of Conforming Golf Balls steht: **Disqualifikation**

7. Spielgeschwindigkeit (Regel 5.6b (3))

Hinweise für die Spieler:

- Seien Sie spielbereit und spielen Sie Ready Golf, wann immer dies möglich ist.
  Referees oder Mitglieder der Spielleitung können Spieler auffordern, Ready Golf zu spielen.
- Es ist die Verantwortung aller Spieler, ohne unangemessene Verzögerung und innerhalb der Regelspielzeit zu spielen.
  Mitglieder der Spielleitung können Spieler, die nicht innerhalb der erwarteten Spielzeit sind, informieren.
- Selbst wenn der Grund dafür, dass Ihre Gruppe nicht in Position ist, das Resultat eines verlorenen Balls, einer längeren Ballsuche oder einer Regelentscheidung ist, bleibt es in der Verantwortung der Gruppe, so schnell wie möglich wieder in Position zurück zu kommen (wenn nötig, mit Hilfe der Spielleitung).

Die folgende Platzregel zur **Spielgeschwindigkeit** gilt für alle Wettspiele des GC Dreibäumen e.V. und wird strikt umgesetzt:

7.1. Erwartete Höchstzeit

Die erwartete Höchstzeit ist die Zeit, die von der Spielleitung zum Beenden der Runde einer Gruppe als notwendig angesehen wird. Dies wird mit Zeiten je Loch und addierten Zeiten dargestellt und schließt alle mit dem Spiel in Verbindung gebrachte Zeiten ein, zum Beispiel für Regelfälle und die Zeiten zwischen Löchern.

Die erwartete Höchstzeit zur Beendigung von 18 Löchern wird durch die Spielleitung vor dem Wettspiel durch Aushang allen Teilnehmern bekannt gegeben und nach Möglichkeit auch auf den Scorekarten als Zeit je Loch und in addierten Zeiten ausgewiesen.

Das folgende Verfahren gilt nur, wenn eine Gruppe ihre Position auf dem Platz verloren hat.

7.2. 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 erwartete Zeit überschreitet. Von jeder folgenden Gruppe wird angenommen, dass sie ihre „Position verloren“ hat, wenn sie die Zeit ihres Startintervalls verloren hat, hinter der Vordergruppe zurückliegt und die für die gespielten Löcher erwartete Zeit überschritten hat.

7.3. Verfahren, wenn eine Gruppe die Position verloren hat

a) Referees 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.

b) Wird die Zeit der Spieler gemessen, erfolgt die Zeitnahme für jeden Spieler der Gruppe einzeln und ein Referee wird jedem Spieler mitteilen, dass sie ihre Position verloren haben und ihre Zeit gemessen wird.

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

d) Die für jeden Schlag erlaubte Höchstzeit ist 40 Sekunden.10 weitere Sekunden werden dem Spieler zugestanden, der zuerst: a) einen Abschlag auf einem Par 3 Loch; b) einen Schlag zum Grün; c) einen Chip oder Putt spielt.

e) 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.

f) 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.

g) Die Zeitnahme beginnt in dem Augenblick, wenn der Referee entscheidet, dass der Spieler an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann.

h) 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: Mündliche Verwarnung durch den Referee
- 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.

Solange ein Spieler nicht über eine Zeitüberschreitung informiert wurde, kann er sich keine weitere Strafe für eine Zeitüberschreitung zuziehen.

7.4. 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 bei jeder Gelegenheit angewandt. Zeitüberschreitungen und die Anwendung von Strafen während derselben Runde setzen sich fort, bis die Runde beendet ist.

8. Spielunterbrechung (Regel 5.7)

Signaltöne bei Spielunterbrechung:

- unverzügliches Unterbrechen des Spiels (Gefahr): **ein langer Signalton**

Wenn das Spiel wegen drohender Gefahr unterbrochen wird, sind alle Übungseinrichtungen ab sofort geschlossen

- Unterbrechung des Spiels: **wiederholt 3 kurze Töne**
- Wiederaufnahme des Spiels: **wiederholt 2 kurze Töne**

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 5.7a).
Strafe für Verstoß: siehe Regel 5.7.b (Disqualifikation)

9. Caddies (Regel 10.3)

a) Einzel: Nur Amateure sind als Caddie erlaubt. Bei Jugendwettspielen sind Caddies nicht erlaubt.
Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel: Grundstrafe für den Spieler für jedes Loch, auf dem er durch einen nicht zulässigen Caddie unterstützt wird.
Findet der Verstoß zwischen zwei Löchern statt oder wird er dort fortgesetzt, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu.