



PLATZREGELN

1. Allgemeines

- Betreten und Nutzen des Geländes auf eigene Gefahr
- Tagesgreenfee zuvor im Clubsekretariat oder an der Greenfee Box lösen
- Tageskarte ist sichtbar zu tragen
- Das Spielen von Rangebällen ist auf dem gesamten Golfplatz (ausgenommen Driving Range) strengstens verboten
- Greenkeeper und Pros haben im Spielbetrieb Vorrang
- Hunde sind auf dem Platz erlaubt. Sie müssen an der Leine geführt werden, Spuren und die Hinterlassenschaften der Tiere sind zu beseitigen. Die Hunde dürfen keinesfalls auf das Grün, in die Bunker oder in die Penalty Areas
- Das Abschlagen vom Abschlag des Lochs 2 / 11 ist untersagt, wenn sich ein Zug nähert

2. Aus (Regel 18.2)

Das Aus wird durch die Linie zwischen den platzseitigen Punkten auf Bodenhöhe der weißen Pfähle und Zaunpfosten gekennzeichnet.

3. Penalty Areas (Regel 17)

Internes Aus

Während des Spiels von Loch 1 / 10, ist die Bahn 4 auf der linken Seite der roten Penalty Area des Lochs - gekennzeichnet durch weiße Pfähle - Aus.

Seitliches Penalty Area (17.1d) auf Loch 1/10

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

Kreuzt der Ball von der Aus-Seite zuletzt den Rand der roten Penalty Area auf Loch 1/10, darf der Spieler als zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit mit einem Strafschlag den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball auf der gegenüberliegenden Seite der Penalty Area dropfen.

Der **Bezugspunkt** ist der geschätzte Punkt an der gegenüberliegenden Grenze der Penalty Area, gleich weit vom Loch entfernt wie der geschätzte Punkt, an dem der ursprüngliche Ball zuletzt die Grenze der roten Penalty Area gekreuzt hat.

4. Boden in Ausbesserung

Boden in Ausbesserung ist jede von einer weißen Linie eingekreiste oder durchblaue Pfähle gekennzeichnete Fläche. Liegt der Ball in diesem Bereich, so muss nach Regel 16.1 verfahren werden.

5. Schutz junger Bäume

Die jungen Bäume, markiert durch blaue Bänder, sind Spielverbotszonen. Liegt der Ball eines Spielers irgendwo auf dem Platz, außer in einer Penalty Area, und liegt er an einem solchen Baum oder berührt diesen oder ein solcher Baum behindert den Stand des Spielers oder seinen beabsichtigten Schwung, muss der Spieler Erleichterung nach Regel 16.1f in Anspruch nehmen.

6. Verhaltensvorschriften (Regel 1.2)

Im Falle eines Verstoßes gegen die folgenden Verhaltensvorschriften kann die Spielleitung hierfür eine Strafe aussprechen. Ergänzend zu Regel 1.2 a gilt:

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

Als Fehlverhalten wird insbesondere angesehen:

- Pitchmarken nicht auszubessern, Bunker nicht zu harken oder Divots nicht zurückzulegen
- Auf den Abschlägen Divots bei Probeschwüngen herauszuschlagen
- Mit dem Trolley zwischen Grün und daran angrenzendem/r Bunker bzw. über das Vorgrün zu fahren
- Einen Schläger in Richtung einer anderen Person zu werfen.
- Einen Schläger aus Ärger in den Boden zu schlagen bzw. den Schläger oder Einrichtungen des Platzes zu beschädigen
- Absichtlich gegen eine Golfregel zu verstoßen, um dadurch, trotz einer Strafe für den Verstoß, möglicherweise einen erheblichen Vorteil zu erlangen

Strafe für Verstoß:

- Erster Verstoß = Verwarnung
- Zweiter Verstoß = Grundstrafe
- Dritter Verstoß = Disqualifikation



Als schwerwiegendes Fehlverhalten wird insbesondere angesehen:

- Unehrllichkeit, absichtliches Missachten der Rechte eines anderen Spielers oder die Gefährdung der Sicherheit anderer Personen
- Absichtlich ein Grün erheblich zu beschädigen
- Einen anderen Spieler absichtlich während seines Schlags abzulenken
- Abschlagmarkierungen oder Aus-Pfähle zu versetzen

Strafe für Verstoß: Disqualifikation

7. Spielgeschwindigkeit

Die zulässige 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 Wegezeiten zwischen Löchern.

Die zulässige Höchstzeit zur Beendigung von 18 Löchern im Golfpark Dessau e.V. beträgt für einen:

- A. 2er Flight: 3 Stunden und 50 Minuten
- B. 3er Flight: 4 Stunden und 10 Minuten
- C. 4er Flight: 4 Stunden und 30 Minuten

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

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 ein ganzes Par 4 oder Par 5 Loch zur Vordergruppe frei ist und sie die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

Verfahren, wenn eine Gruppe die Position verloren hat

Die Spielleiter 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 einen länger dauernder Regenfall, ein verlorener Ball, ein unspielbarer Ball und so weiter.

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

Die für jeden Schlag erlaubte Höchstzeit ist 40 Sekunden. 10 weitere Sekunden werden dem Spieler zugestanden, der zuerst:

- A. Ein Abschlag auf einem Par 3 Loch



- B. Einen Schlag zum Grün und
- C. Ein 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 oder 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, wenn der Spielleiter entscheidet, dass der Spieler an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann.

Wenn eine Gruppe wieder in Position ist, endet die Zeitnahme und dies wird den Spielern entsprechend mitgeteilt.

Strafe für Verstoß:

- Strafe für den 1. Verstoß: ein **Strafschlag**
- Strafe für den 2. Verstoß: **Grundstrafe**
- Strafe für den 3. Verstoß: **Disqualifikation**

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

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. Zeitüberschreitung und die Anwendung von Strafen während derselben Runde schreiben sich fort, bis die Runde beendet ist. Ein Spieler kann nicht für eine zweite Zeitüberschreitung bestraft werden, bevor ihn nicht eine frühere Zeitüberschreitung mitgeteilt wurde.

8. "Spirit of the Game"

Spielen Sie den Platz, wie Sie ihn vorfinden und den Ball, wie er liegt. Spielen Sie nach den Regeln und entsprechend des „Spirit of the Game“ („Der wahre Geist des Golfsports“).

Sie sind dafür verantwortlich, sich selbst Ihre Strafschläge zuzuschreiben, wenn Sie gegen eine Regel verstoßen, damit Sie gegenüber einem Gegner im Lochspiel oder anderen Spielern im Zählspiel keinen Vorteil erzielen.

READY GOLF IST ANGESAGT!

