

# Platzregeln für den allgemeinen Spielbetrieb und alle Turniere im Golf-Club Heilbronn-Hohenlohe e.V.

## 1) Aus (Definitionen/Regel 18.2)

Wird durch weiße Pfähle, Zäune oder Mauern gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang. Ebenfalls **Aus** ist jenseits der zum Platz gelegenen Kante der Gemeindeverbindungsstraße hinter Grün L9.

## 2) Spielverbotszonen (Regel 2.4)

Spielverbotszonen sind durch **Pfähle mit grünen Köpfen** gekennzeichnet. **Das Spielen daraus ist verboten.** Ein Spieler muss Erleichterung nach der anwendbaren Regel (16 oder 17) in Anspruch nehmen.

Liegt der Ball außerhalb einer Spielverbotszone im Gelände, im Bunker oder auf dem Grün, aber eine Spielverbotszone beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Stands oder beabsichtigten Schwungs des Spielers, muss der Spieler nach Regel 16.1f (2) verfahren. Ist das Betreten einer Spielverbotszone verboten, kann das Betreten der Spielverbotszone als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen werden

## 3) Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Boden in Ausbesserung, unbeweglicher Hemmnisse) (Regel 16.1)

- a. Jede Fläche, die durch weiße Einkreidungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet ist. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.
- b. Auch ohne Kennzeichnung gelten als „Ungewöhnliche Platzverhältnisse“:
  - Frisch verlegte Soden
  - Mit Kies verfüllte Drainagegräben
  - Wintergrüns
  - Angelegte Blumenwiesen oder die dafür vorbereiteten Flächen
- c. Alle weißen, kurzen Pfähle mit Ziffern auf dem Platz werden als unbewegliche Hemmnisse behandelt, von denen **Erleichterung nach Regel 16.1** zulässig ist. Es darf **keine Erleichterung nach Regel 15.2** in Anspruch genommen werden.

Behinderung gilt nicht als gegeben, wenn ein Tierloch nur den Stand eines Spielers behindert. Mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen sind unbewegliche Hemmnisse.

## 4) Penalty Area (Regel 17)

- a) Sind durch gelbe oder rote Pfosten/Bodenplatten oder Linien gekennzeichnet.
- b) An der Spielbahn F6 ist für die Abschläge weiß, gelb, blau und rot eine Drop-Zone eingerichtet. Am Abschlag weiß und gelb an Bahn S 7 kann ein Spieler, dessen Ball in der Penalty Area zur Ruhe kommt, unter Hinzurechnung eines Strafschlages als zusätzliche Option einen Ball vor dem Abschlag Blau/Rot S 7 spielen. Sollte nicht sicher sein, ob der Ball in der Penalty Area liegt oder nicht, darf in diesem Fall auch ein provisorischer Ball von der Dropzone gespielt werden, um das Spiel nicht unangemessen zu verzögern. Zur Erleichterung ist eine Metallplatte eingelassen, die als Bezugspunkt für ein regelgerechtes Droppen des Balles dient.

## 5) Bestandteil des Platzes (Definitionen)

Die Obstplantage links der Spielbahn L9 -inklusive der angebrachten Pfähle ist Bestandteil des Platzes. Sämtliche künstlich angelegte Steinriegel, Totholzhaufen oder Benjeshecken sind **Bestandteile des Platzes.**  
**Es kann keine Erleichterung nach Regel 16 in Anspruch genommen werden.**

## 6) Stromleitungen

Trifft ein Spieler eine Freileitung auf dem Platz, so ist der Schlag annulliert und der Spieler muss einen Ball nach Regel 16.1 fallenlassen und erneut spielen.

## 7) Üben (Nachputten) (Regel 5.2 und 5.5)

Regel 5.2b wird im Zählspiel wie folgt abgeändert:

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

Strafe für ersten Verstoß: Grundstrafe

Strafe für zweiten Verstoß: Disqualifikation

Regel 5.5b wird im Zählspiel wie folgt abgeändert: Ein Spieler darf 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

## 8) Unterbrechung des Spiels / Wiederaufnahme des Spiels (Regel 5.7a) Signale für Spielunterbrechung und Wiederaufnahme

- sofortiges Aussetzen des Spiels: 1 langer Signalton
- Signal für Spielunterbrechung: wiederholt 3 kurze Signaltöne
- Wiederaufnahme des Spiels: wiederholt 2 kurze Signaltöne.

## 9) Spielgeschwindigkeit (vgl. Regel 5.6)

Für jedes Loch wird eine maximale Spielzeit angegeben, basierend auf der Länge und dem Schwierigkeitsgrad des Lochs. Die maximale Spielzeit für die Beendigung der Runde wird durch die Spielleitung vor dem Turnier bekannt gegeben. Der Spieler hat sicherzustellen, die Richtlinien für zügiges Spiel (Regel 5.6) zu kennen. Die Richtlinien für zügiges Spiel werden strikt durchgesetzt (es gilt Ziffer B 12 der DGV-Turnierbedingungen).

### **Strafe für Verstoß gegen die Richtlinien:**

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

## Ready Golf:

**Spielen Sie im Zählspiel auf sichere und verantwortungsbewusste Weise „Ready Golf“.**

## Sofern die Golfregeln keine andere Strafe vorsehen, gilt:

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

Lochspiel - Lochverlust, Zählspiel – Grundstrafe

## Hinweise

Alle **Entfernungsmarkierungen** auf dem Platz (Pfähle, Bodenplatten, Angaben auf Regnerdeckeln) sind bis Anfang Grün!

- 100 Meter: blauer Pfosten mit einem weißen Ring
- 150 Meter: blauer Pfosten mit zwei weißen Ringen
- 200 Meter: blauer Pfosten mit drei weißen Ringen