



Platzregeln Öffentlicher Platz

Stand: 20. April 2017

A. Es gelten ausschließlich folgende Platzregeln

1. Ausgrenzen (Regel 27-1)

Sind durch weiße Pfähle markiert. Sind weiße Linien vorhanden, haben diese Vorrang.

2. Wasserhindernisse (Regel 26)

Sind durch gelbe Pfosten/Teller und durch rote Pfosten/Teller (seitliches) gekennzeichnet. Sind gelbe/ rote Linien vorhanden, haben diese Vorrang.

3. Ungewöhnlich beschaffener Boden, Boden in Ausbesserung (Regel 25)

Boden in Ausbesserung ist durch blaue Pfähle und/oder weiße Einkreidungen gekennzeichnet. Ist eine Linie vorhanden, gilt diese. **Ist eine Drop-Zone vorhanden, muss diese benutzt werden.**

Es gelten **unter anderem** folgende Bereiche als BiA:

- 3.1 Junganpflanzungen mit Stützpfaahl. Liegt der Ball in diesem Bereich oder behindert solcher die Standposition oder den beabsichtigten Schwung des Spielers, so muss der Spieler Erleichterung nach Regel 25-1b in Anspruch nehmen.
- 3.2 Alle nicht näher gekennzeichneten und deutlich erkennbaren bzw. sichtbar mit Sand oder Kies gefüllten Drainagen und Drainageschlitze.
- 3.3 bei Beeinträchtigung der Standposition durch Loch, Aufgeworfenes oder Laufweg eines Erdgänge grabenden Tieres, eines Reptils oder Vogels ist Erleichterung ausgenommen. (Regel 25-1a Anmerkung)

4. Hemmnisse (Regel 24)

- 4.1 Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)
Steine im Bunker; Entfernungspfosten; Begrenzungspfähle v. Wasserhindernissen und BiA.
- 4.2 Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)
künstl. Wegeoberflächen, Bänke, Ballwascher, Abschlagtafeln.

5. Stromleitungen/-Betonmast

Berührt ein Ball die Stromleitung bzw. die Betonmasten in der Mitte der Bahn, ist der Schlag straflos zu wiederholen.

6. Eingebetteter Ball

Ist ein Ball im eigenen Einschlagloch eingebettet, so darf er im gesamten Gelände, Sandstellen ausgenommen, aufgenommen werden und nach Regel 25-2 fallen gelassen werden.

7. Entfernungsmesser

Ein Spieler darf Distanzinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände, die sein Spiel beeinflussen könnten (zB Höhe, Wind usw.), verstößt der Spieler gegen Regel 14-3.

Strafe für Verstoß gegen Platzregel: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel - 2 Strafschläge

B. Hinweise

1. **Richtzeiten** zur Ermittlung „Langsames Spiel“ sind auf der Scorekarte vermerkt.

Beachten Sie das **Fahnen-System**:

Grün – Perfektes Spieltempo; **Gelb** – Nicht den Anschluss Verlieren; **Rot** – Schneller Spielen/Durchspielen lassen

2. **Blitzgefahr/Spielunterbrechung** (s. DGV Wettspielbedingungen Ziffer 5)

Signal für Aussetzung des Spiels wegen

Blitzgefahr: 1 langer Signalton; Wiederaufnahme: 2 kurze Signaltöne

(Frühere Spielaussetzung bei Blitzgefahr obliegt der Eigenverantwortung des Spielers R. 6-8a.II)

3. Es wird vorausgesetzt **Softspikes** zu tragen.

4. **Vorrangregelung**: Am 1. Abschlag ist in der Reihenfolge des Eintreffens abzuschlagen. Spieler, die eine 18 Loch Runde spielen und von ihrer ersten 9 Loch Runde kommen, haben Vorrang.

AUSNAHME: Bei großem Andrang müssen sich auch Spieler, die von der ersten Runde kommen und weiterspielen möchten, zur zweiten Runde am 1. Abschlag einfädeln.

Die Reihenfolge ist dann: **Ein Flight von der Runde, dann ein neuer Flight**.

Abkürzen oder Einfädeln an anderen Abschlägen ist nicht erlaubt.

An Wochenenden und Feiertagen haben 4-er vor 3-er und 3-er vor 2-er Flights den Vorrang.