

PLATZREGELN

(Stand: 26.04.2023)

1. Aus

- Kommt ein Ball auf oder jenseits der asphaltierten Straße im Bereich des gelben und grünen Kurses (gelbe 1, 2, 3 und 4 sowie grüne 1, 7 und 8) zur Ruhe, ist er „Aus“.
- Bälle, die von der roten 3 gespielt werden und auf dem Fairway der roten 6 landen, sind „Aus“.

2. Spielverbotszone

- Biotop
Das Biotop der gelben 9 ist eine Spielverbotszone. Liegt der Ball im Biotop, darf er nicht gespielt werden, wie er liegt. Der Spieler hat jeweils mit einem Strafschlag die folgenden Erleichterungsmöglichkeiten:
 1. er kann Erleichterung nach Regel 17.1d in Anspruch nehmen, oder
 2. einen Ball in der Dropzone rechts neben dem Biotop dropen. Die Dropzone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3.Wird der beabsichtigte Stand oder Schwung des Spielers durch die Spielverbotszone behindert, muss straflose Erleichterung nach Regel 16.1f(2) in Anspruch genommen werden.
- Anpflanzungen
Anpflanzungen, markiert durch Pfähle und Spanndrähte, sind Spielverbotszonen. Liegt der Ball eines Spielers an einer solchen Anpflanzung oder sie behindert den Stand oder seinen beabsichtigten Schwung, muss der Spieler Erleichterung nach Regel 16.1f in Anspruch nehmen.

3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse

- Ball durch Stromleitung abgelenkt
Trifft der Ball eines Spielers den Strommast oder die Starkstromleitung während des Spielens der roten 1, zählt dieser Schlag nicht. Der Spieler muss einen Ball von der Stelle des vorherigen Schlags spielen.
- Erleichterung von Elektro-Auszaun
Liegt der Ball eines Spielers auf dem Platz und innerhalb 2 Schlägerlängen vom Elektro-Auszaun, darf er straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch nehmen. Bezugspunkt ist der Punkt, der 2 Schlägerlängen vom Zaun entfernt liegt und gleichweit vom Loch entfernt ist wie die Stelle, an der der Ball ursprünglich lag.
- Tierkot
Nach Wahl des Spielers darf Kot von Gänsen behandelt werden als
 1. ein loser hinderlicher Naturstoff, der nach Regel 15.1 entfernt werden darf, oder
 2. Boden in Ausbesserung, von dem Erleichterung nach Regel 16.1 zulässig ist.

- Beschädigungen durch Tiere
Durch Wildschweine beschädigte Flächen im Gelände werden als Boden in Ausbesserung behandelt, von dem Erleichterung nach Regel 16.1b zulässig ist.
- Steinanhäufungen
Alle Steinanhäufungen zum Schutz der Drainageabläufe sind unbewegliche Hemmnisse.

4. Ball verloren oder im Aus

(Anm.: Diese Platzregel findet keine Anwendung bei höherwertigen Turnieren, z.B. Clubmeisterschaften, Ligaspielen, usw!)

Wurde der Ball eines Spielers nicht gefunden oder ist im Aus, darf der Spieler, anstelle mit Schlag und Distanzverlust zu verfahren, mit 2 Strafschlägen Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er einen Ball in diesem Erleichterungsbereich droppt:

Zwei geschätzte Bezugspunkte

Bezugspunkt für den Ball. Die Stelle, an der der ursprüngliche Ball geschätzt

- auf dem Platz zur Ruhe gekommen ist oder
- zuletzt die Platzgrenze gekreuzt hat.

Bezugspunkt auf dem Fairway. Die Stelle des Fairways, die am nächsten zum Bezugspunkt für den Ball liegt, aber nicht näher zum Loch liegt als der Bezugspunkt für den Ball.

Größe des Erleichterungsbereichs, basierend auf den Bezugspunkten: Irgendwo zwischen

- einer Linie vom Loch durch den Bezugspunkt für den Ball und innerhalb zweier Schlägerlängen auf der Außenseite dieser Linie und
- einer Linie vom Loch durch den Bezugspunkt am Fairway und innerhalb zweier Schlägerlängen auf der Fairwayseite dieser Linie.

5. Dropzonen rote 4 und rote 9

Liegt ein Ball in der roten Penalty Area der roten 4 oder der roten 9 oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in dieser Penalty Area zur Ruhe kam, hat der Spieler die folgenden Erleichterungsmöglichkeiten (jeweils mit einem Strafschlag):

- er kann Erleichterung nach Regel 17.1 in Anspruch nehmen, oder
- als zusätzliche Möglichkeit den Ball in der Dropzone dropfen.

Die Dropzone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3.

6. Spielunterbrechung (Regel 5.7b)

- Sofortige Unterbrechung (unmittelbar drohende Gefahr): ein langer Ton einer Sirene
- Normale Unterbrechung (etwa wegen Dunkelheit): drei kurze Töne
- Wiederaufnahme des Spiels: zwei kurze Töne

7. Zeitlich begrenzte Platzregeln

Zusätzliche, zeitlich begrenzte Platzregeln werden gesondert ausgehängt.