



# Aktuelle Platzregeln des GC Sagmühle

Ergänzend zu den Offiziellen Golfregeln, gelten für die Turniere und RPR im Golfclub Sagmühle folgende Platzregeln:

## 1. Ausgrenzen (Regel 18)

Sind durch weiße Pfähle und/oder weiße Linien gekennzeichnet. An Bahn 18 bildet ab dem Pavillon bei Tee 1 die zur Bahn 18 liegende Kante des gepflasterten Wegs die Ausgrenze zwischen den weißen Pfosten. Beim Spielen der Bahn 7 gilt die komplette Bahn 6 als Aus.

## 2. Boden in Ausbesserung (Regel 16.1)

Sind durch blaue Pfosten oder durch weiße Linien gekennzeichnete Flächen. Blumenbeete u. Strauchgruppen, umgeben mit Rindenmulch, gelten als Boden in Ausbesserung, von dem nicht gespielt werden darf (Spielverbotszonen, Regel 16.1. muss angewendet werden).

## 3. Penalty Areas (Regel 17)

Penalty Areas sind durch rote oder gelbe Pfähle und/oder rote oder gelbe Linie gekennzeichnet. Ist beides vorhanden gilt die Linie.

An den Bahnen 3 bis 18 werden die Grenzen der Penalty Areas durch den Übergang zwischen Semi-Rough und Rough (Mähkante) bzw. durch den Übergang vom Gras zu den Steinufern (Bahn 17 und 18) gekennzeichnet. Die roten und gelben Pfähle bezeichnen hier lediglich die Penalty Area.

**Dropzonen:** Liegt ein Ball in der Penalty Area oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden werden kann, in der Penalty Area zur Ruhe kam, hat der Spieler mit jeweils einem Strafschlag die folgenden Erleichterungsmöglichkeiten:

- Er kann Erleichterung nach Regel 17.1 in Anspruch nehmen oder
- Als zusätzliche Möglichkeit, den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in einer der Dropzonen (Bahn 3, 8 und 9 zu dropfen. Die Dropzone ist der Erleichterungsbereich

## 4. Spielverbotszonen mit Betretungsverbot

Spielverbotszonen mit Betretungsverbot sind mit Pfosten, versehen mit einem grünen Rand am oberen Ende des Pfostens, gekennzeichnet. Hier muss entsprechende Erleichterung angewendet werden. **Strafe für Verstoß – Disqualifikation.**

Der Spieler muss straflose Erleichterung nach Regel 16.If (2) in Anspruch nehmen, wenn sein Ball außerhalb einer Spielverbotszone liegt, sein Stand jedoch innerhalb der Spielverbotszone liegt.

## 5. Hemmnisse

Die Absperren durch Holzbalken, die Holzpfosten im Bunker an Bahn 8 sowie die Steinmauer an Abschlag 2 sind unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1)

## 6. Provisorischer Ball für einen Ball in Penalty Area an den Bahnen 6 bis 8 und 11

Ist es nicht sicher, ob ein Ball in einer Penalty Area an den Bahnen 6 bis 8 und 11 zur Ruhe gekommen ist, so darf der Spieler einen anderen Ball provisorisch nach jeder der anwendbaren Wahlmöglichkeit von Regel 17 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 oder das Spiel mit dem provisorischen nach Regel 17-1 gespielten Ball fortsetzen.

## 7. Tierkot

Nach Wahl des Spielers darf Kot von Hunden oder Gänsen behandelt werden als

- als loser hinderlicher Naturstoff, der nach Regel 15-1 entfernt werden darf, oder
- Boden in Ausbesserung, von dem Erleichterung nach Regel 16.1 zulässig ist.

## 8. Spielgeschwindigkeit

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

Die zulässige Höchstzeit zur Beendigung von 18 Löchern für ein Turnier ergibt sich aus den auf der Scorekarte ausgewiesenen Zeiten. Das folgende Verfahren gilt nur, wenn eine Gruppe ihre Position auf dem 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 sie die Zeit eines Startintervalls verloren hat, hinter der Vordergruppe zurück liegt und die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

### 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.

Wird die Zeit der Spieler gemessen, erfolgt die Zeitnahme für jeden Spieler der Gruppe einzeln und durch den Referee wird jedem Spieler mitgeteilt, dass er seine Position verloren hat und seine Zeit gemessen wird.

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

### b) 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; oder
- c) einen 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 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.

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

### **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 jeweils fortgesetzt und nicht neu gestartet.

## **9. Verhaltensvorschriften**

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

Als Fehlverhalten kann beispielsweise angesehen werden:

- Das Befahren mit E-Card oder Trolley von Grüns, Vorgrüns und Abschlägen
- Einen Schläger aus Ärger in den Boden zu schlagen bzw. den Schläger oder Einrichtungen des Platzes zu beschädigen
- Einen Schläger zu werfen
- Einen anderen Spieler während des Schlags durch Unachtsamkeit abzulenken

### ***Strafe für Verstoß:***

- Erster Verstoß: Verwarnung
- Zweiter Verstoß: 1 Strafschlag
- Dritter Verstoß: Grundstrafe 2 Strafschläge
- Vierter Verstoß oder jegliches schwerwiegendes Fehlverhalten (Regel 1-2 a): Disqualifikation

Als schwerwiegendes Fehlverhalten kann insbesondere angesehen werden:

- Absichtlich ein Grün erheblich zu beschädigen
- Abschlagsmarkierungen oder Auspfähle zu versetzen
- Einen Schläger in Richtung anderer Menschen zu werfen
- Einen anderen Spieler absichtlich während eines Schlages abzulenken
- Wiederholte Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke oder Gesten
- Personen zu gefährden oder zu verletzen

### ***Strafe für Verstoß: Disqualifikation***

## **Signaltöne für Spielunterbrechung, Spielwiederaufnahme und Spielabbruch:**

<b>Spielunterbrechung:</b>	<b>ein langanhaltender, wiederholter Signalton</b>
<b>Wiederaufnahme:</b>	<b>zwei kurze Signaltöne</b>
<b>Spielabbruch:</b>	<b>drei lange Signaltöne</b>