

Platzregeln 2019 GC Rheinhessen

Erste Hilfe (Im Notfall) Sekretariat 06701 – 2008-0

1. Aus

Aus (Regel 18.2) wird durch weiße Pfähle, Zäune oder Mauern gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

2. Ungewöhnliche Platzverhältnisse

Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

a) Boden in Ausbesserung ist durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.

Boden in Ausbesserung, von dem nicht gespielt werden darf, ist gekennzeichnet durch blaue Pfähle und/oder weiße Einkreisungen. Es muss Erleichterung nach 16.1 in Anspruch genommen werden.

b) Erleichterung wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition durch ein Loch, Aufgeworfenes oder den Laufweg eines Erdgänge grabenden Tiers, eines Reptils oder eines Vogels behindert ist.

c) Auch ohne Kennzeichnung ist Folgendes Boden in Ausbesserung:

- frisch verlegte Soden ,
- mit Kies verfüllte Drainagegräben

d) Wintergrüns sind Boden in Ausbesserung von dem nicht gespielt werden darf. Es muss Erleichterung nach 16.1 in Anspruch genommen werden. Referenzpunkt ist die Mähkante.

3. Spielverbotszonen

Spielverbotszonen (Regel 2.4) sind durch blaue oder rote Pfähle mit grünen Kappen gekennzeichnet.

Spielt ein Spieler einen Schlag in einer Spielverbotszone, verstößt er gegen Regel 14.7 a (Spielen vom falschen Ort) und zieht sich 2 Strafschläge zu.

4. Hemmnisse

Mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen sowie die Findlinge zur Entfernungsmarkierung sind unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1).

5. Stromleitungen

Trifft ein Ball eine Freileitung, Mast oder Isolatoren, so ist der Schlag annulliert und der Spieler muss einen Ball nach Regel 14.6 spielen.

6. Interne Ausgrenzen

Interne Ausgrenzen rechts Bahn 10 und links Bahn 18, haben nur beim Spielen der jeweiligen Bahnen Bedeutung.

7. Ausgrenze rechts an Bahnen 14 und 18

Dieser Regelpunkt gilt nicht für Wettspiele des LGV, DGV oder der DGL.

Ist der Ball im Aus oder verloren darf der Spieler, statt mit einem Strafschlag an die Stelle des letzten Schlags zurückzugehen, einen Ball mit zwei Strafschlägen in folgendem Erleichterungsbereich dropfen:

- Er schätzt den Punkt, an dem der Ball ins Aus gegangen oder auf dem Platz verloren ist.
- Er bestimmt einen weiteren Punkt am Fairwayrand, gleichweit vom Loch entfernt, wie der erste Punkt.
- Der Erleichterungsbereich erstreckt sich zwischen den beiden Punkten (vordere Grenze) und der rückwärtigen Verlängerung einer jeweils gedachten Linie vom Loch durch jeden der beiden Bezugspunkte, seitlich erweitert um jeweils zwei Schlägerlängen (seitliche Grenzen).
- Der Erleichterungsbereich muss im Gelände liegen und mit keinem Teil näher zum Loch als die Bezugspunkte.

Sobald der Spieler einen Ball nach dieser Platzregel ins Spiel bringt,

- ist der ursprüngliche Ball, der verloren oder Aus war, nicht länger im Spiel und darf nicht gespielt werden.
- Dies gilt auch, wenn der Ball vor dem Ende der Suchzeit von drei Minuten auf dem Platz gefunden wird (siehe Regel 6.3b)

Aber der Spieler darf diese Möglichkeit der Erleichterung für den ursprünglichen Ball nicht wählen, wenn

- es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass der Ball in einer Penalty Area zur Ruhe kam oder

- wenn der Spieler einen anderen Ball provisorisch mit der Strafe von Schlag und Distanzverlust gespielt hat (siehe Regel 18.3).

Ein Spieler darf diese Erleichterungsmöglichkeiten für einen provisorischen Ball anwenden, der nicht gefunden wurde oder von dem bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er im Aus ist.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen die Platzregel:
Grundstrafe nach Regel 14.7a.

8. Entfernungsmesser

Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Gerät oder Anzeigen einer App, mit dem andere Umstände als die einfache Entfernung geschätzt oder gemessen werden können, die sein Spiel beeinflussen können (z. B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Windrichtung, Empfehlung zur Spiellinie oder Schlägerwahl usw.), so verstößt der Spieler gegen Regel 4.3, wofür die Strafe Disqualifikation ist.

9. Ready Golf

Ready Golf ist bei allen Zählspielen (incl. Stableford) erlaubt, wenn dadurch keine Gefährdung oder Störung anderer Spieler entsteht (Regel 6.4b).

Jeder Spieler konzentriert sich dabei vorrangig auf seinen Ball und spielt diesen auf umsichtige Art und Weise, ohne Mitspieler dadurch zu stören oder zu gefährden.

Es gelten folgende Empfehlungen:

- Schlagen Sie Ihren Ball, wenn der weiter vom Loch entfernt liegende Spieler noch etwas mehr Zeit für seine Schlagvorbereitung benötigt.
- Während „Long-Hitter“ auf dem Abschlag oder beim Grünanspiel noch warten müssen, können Spieler mit kurzer Schlaglänge ihre Bälle bereits spielen.
- Schlagen Sie Ihren Ball vom Abschlag, wenn der Spieler, der die Ehre hat, noch nicht zum Schlag bereit ist.
- Schlagen Sie Ihren Ball, bevor Sie Mitspielern bei der Suche nach ihren Bällen helfen.
- Lochen Sie Ihren Ball ein, auch wenn Sie dazu in der Nähe anderer Puttlinien stehen müssen.
- Schlagen Sie Ihren Ball, wenn der Spieler, der eigentlich an der Reihe wäre, noch damit beschäftigt ist, den Bunker zu harken.
- Wenn ein Spieler seinen Ball über das Grün hinaus gespielt hat und etwas Zeit für die Vorbereitung auf den nächsten Schlag braucht, sollten die Spieler von der Vorderkante des Grüns ihre Bälle in der Zwischenzeit schon auf das Grün chippen.
- Notieren Sie Ihren Score bei Ankunft am nächsten Abschlag. Nur der erste Spieler sollte zuerst abschlagen und den Score des letzten Lochs danach notieren.

10. Verhaltensrichtlinien

- Die Bunker sind nach dem Spiel aus dem Bunker zu harken und die Harke ist wieder zurückzuhängen. Sollte der Harkenständer gezogen worden sein, so ist er wieder in den Sand zu stecken.
- Auf den Grüns sind Pitchmarken zu entfernen.
- Auf den Fairways sind Divots zurückzulegen.
- Teichfolien dürfen nicht betreten werden.
- Trolleys sind nicht über das Grün zu ziehen
- Mit den Carts (Buggies) wird nicht auf die Abschlagsbauwerke gefahren
- Mit den Carts (Buggies) wird nicht auf das Vorgrün oder das Grün gefahren

Verstößt ein Spieler gegen diese Vorgaben zieht er sich beim ersten Verstoß 1 Strafschlag zu, beim zweiten Verstoß die Grundstrafe (2 Strafschläge) und beim dritten Verstoß erfolgt die Disqualifikation durch die Spielleitung (Regel 1.2.b Verhaltensrichtlinien).

11. Hinweise

Schutzhütten befinden sich an den Bahnen 3, 5, 7, 8, 15 u. 18 .

Toiletten befinden an der Rückseite des Halfway-Hauses zwischen den Bahnen 9 und 10 sowie hinter dem Grün der Bahn 6 (Code zur Türöffnung auf der Scorekarte).