



A. Allgemeines

1. Es gelten die Spielordnung sowie die Rahmenausschreibung des Golfclub Halle e.V. und die nachstehenden Platzregeln.
2. Bei Gefahr durch Blitzschlag können Sie sich im Clubhaus, Sekretariat und der Driving-Range unterstellen. Auf dem Platz finden Sie **Wetterschutzhütten** an den Bahnen 6 und 12. Es sind **keine** ausgewiesenen **Blitzschutzhütten**. Sie handeln auf **eigene Gefahr**. (Regel 5.7)
3. Hunde sind auf der Anlage nicht zugelassen. Eine Ausnahme gilt für Mitglieder, die ihren Hund angeleint mitführen.
4. Das Betreten des Privatweges und -steges an Bahn 17 erfolgt auf eigene Gefahr.

B. Platzregeln

1. Aus (Regel 18.2)

Aus wird durch die Linie zwischen den platzseitigen Punkten auf Bodenhöhe der weißen Pfähle und Zaunpfosten gekennzeichnet.

2. Penalty Areas (Regel 17) / Dropzone

Liegt ein Ball in der *Penalty Area* an Loch 16 bzw. 17 oder ist es *bekannt oder so gut wie sicher*, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in der *Penalty Area* zur Ruhe kam, hat der Spieler jeweils mit **einem Strafschlag** die folgenden Erleichterungsmöglichkeiten:

- a. Er kann Erleichterung nach Regel 17.1 in Anspruch nehmen, oder
- b. als zusätzliche Möglichkeit den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in der **Dropzone** (an Loch 16: roter Abschlag; an Loch 17: zweiter Ponton) dropfen. Die Dropzone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3.

3. Spielverbotszonen (Regel 2.4)

Der Bereich in der *Penalty Area*, bezeichnet durch Pfähle mit grünen Köpfen auf den Löchern 3, 10, 11, 12 und 13 ist eine *Spielverbotszone*. Liegt der Ball in der *Spielverbotszone* in der *Penalty Area*, darf der Ball nicht gespielt werden, wie er liegt und Erleichterung nach Regel 17.1e muss von der Behinderung durch die *Spielverbotszone* in Anspruch genommen werden.

4. Schutz junger Bäume

Die jungen Bäume, markiert durch rote Bänder, sind *Spielverbotszonen*:

- a. Liegt der Ball eines Spielers irgendwo auf dem *Platz* außer in einer *Penalty Area* und liegt er an einem solchen Baum oder berührt diesen, oder ein solcher Baum behindert den *Stand* des Spielers oder seinen beabsichtigten Schwung, muss der Spieler Erleichterung nach Regel 16.1f in Anspruch nehmen.
- b. Liegt der Ball in einer *Penalty Area* und ein solcher Baum behindert den *Stand* des Spielers oder den Raum seines beabsichtigten Schwungs, muss er entweder Erleichterung mit Strafschlag nach Regel 17.1e oder straflose Erleichterung nach Regel 17.1e(2) in Anspruch nehmen.

5. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

Ungewöhnliche Platzverhältnisse ist jede von einer weißen Linie eingekreiste Fläche oder durch blaue Pfähle gekennzeichnet. Liegt der Ball in diesem Bereich, so muss nach Regel 16.1 verfahren werden.

6. Verstoß gegen Verhaltensvorschriften (Regel 1.2)

Im Falle eines Verstoßes gegen die folgenden Verhaltensvorschriften (Regel 1.2) kann die *Spielleitung* hierfür eine Golfstrafe aussprechen. Ergänzend zu Regel 1.2a gilt:

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

- a. Als *Fehlverhalten* wird insbesondere angesehen:
 - i. Mit dem Trolley zwischen Grün und daran angrenzendem/r Bunker/Waste Area hindurchzufahren bzw. über das Vorgrün zu fahren.
 - ii. Einen Schläger aus Ärger in den Boden zu schlagen bzw. den Schläger oder Einrichtungen des Platzes zu beschädigen.
 - iii. Einen Schläger zu werfen.
 - iv. Einen anderen Spieler während des Schlags durch Unachtsamkeit abzulenken.
 - v. Pitchmarken nicht auszubessern, Bunker nicht zu harken oder Divots nicht zurückzulegen.
 - vi. Auf den Abschlagen Divots bei Probeschwüngen herauszuschlagen.

Strafe für Verstoß:

Erster Verstoß – **Ein Strafschlag**

Zweiter Verstoß – **Grundstrafe**

Dritter Verstoß – **Disqualifikation**

- b. Als *schwerwiegendes Fehlverhalten* wird insbesondere angesehen:
 - i. Absichtlich ein Grün erheblich zu beschädigen
 - ii. Abschlagmarkierungen oder Auspfähle zu versetzen
 - iii. Einen Schläger in Richtung einer anderen Person zu werfen
 - iv. Einen anderen Spieler absichtlich während seines Schlags abzulenken
 - v. Wiederholte Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke oder Gesten
 - vi. Personen zu gefährden oder zu verletzen
 - vii. Eine *Spielverbotszone* an den Löchern 3, 10, 11, 12 und 13 zu betreten.

Strafe für Verstoß: **Disqualifikation.**

7. Spielgeschwindigkeit (Regel 5.6)

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

Die zulässige Höchstzeit zur Beendigung von 18 Löchern im Golfclub Halle e.V. beträgt für einen

- a. 2er Flight: 3 Stunden und 21 Minuten
- b. 3er Flight: 4 Stunden und 15 Minuten
- c. 4er Flight: 4 Stunden und 29 Minuten

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 ein ganzes Par 4- oder Par 5 Loch zur Vordergruppe frei ist und sie die für die gespielten Löcher erlaubte Zeit überschritten hat.

Verfahren, wenn eine Gruppe die Position verloren hat

Die Spielleiter 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 ein Spielleiter wird jedem Spieler mitteilen, dass sie ihre Position verloren haben und ihre Zeit gemessen wird.

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 und
- 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, wenn der Spielleiter entscheidet, dass der Spieler an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann.

Wenn eine Gruppe wieder in Position ist, endet die Zeitnahme und dies wird den Spielern entsprechend mitgeteilt.

Strafe für Verstoß:

Strafe für den 1. Verstoß: **Ein Strafschlag**

Strafe für den 2. Verstoß: **Grundstrafe**, gilt zusätzlich zur Strafe für den ersten Verstoß.

Strafe für den 3. Verstoß: **Disqualifikation.**

Solange ein Spieler nicht über eine Zeitüberschreitung informiert wurde, kann er sich keine weitere Zeitüberschreitung zuziehen.

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 bei jeder Gelegenheit angewandt. Zeitüberschreitungen und die Anwendung von Strafen während derselben Runde schreiben sich fort, bis die Runde beendet ist. Ein Spieler kann nicht für eine zweite Zeitüberschreitung bestraft werden, bevor ihm nicht eine frühere Zeitüberschreitung mitgeteilt wurde.

8. Verfahren zum Unterbrechen und Wiederaufnahme des Spiels (Regel 5.7)

Eine Spielunterbrechung in einer gefährlichen Situation wird durch einen langen Signalton bekannt gegeben. Alle anderen Unterbrechungen werden durch drei aufeinanderfolgende Signaltöne bekannt gegeben. In beiden Fällen wird die Wiederaufnahme des Spiels durch zwei kurze Signaltöne bekannt gegeben. Siehe Regel 5.7b.

Sofortige Unterbrechung:	Ein langer Ton einer Sirene
Normale Unterbrechung:	Drei aufeinanderfolgende Töne einer Sirene
Wiederaufnahme des Spiels:	Zu kurze Töne einer Sirene

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.7b: **Disqualifikation**

Anmerkung: Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 5.7a)

9. Stromleitungen

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers eine Stromleitung oder Mast, oder Halteseil oder Stützpfeiler während des Spiels von Loch 7 oder 8 getroffen hat, so muss der Spieler einen Ball nach Regel 14.6 spielen.

10. Strafen

Sofern die Golfregeln oder die entsprechende Platzregel keine andere Strafe vorsehen, gilt: Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel ist die **Grundstrafe**.

C. Hinweise

1. Entfernungsmarkierungen

Sind auf dem Fairway durch weiße Pfosten mit:

drei blauen Ringen:	200m bis Anfang Grün
zwei blauen Ringen:	150m bis Anfang Grün
einem blauen Ring:	100m bis Anfang Grün

gekennzeichnet.

2. Startzeiten buchen

Hat ein Spieler oder eine Spielgruppe in einer Privatrunde keine Startzeit gebucht, so müssen der Spieler oder die Spielgruppe auf Anweisungen des Marshalls, des Vorstandes oder der Mitarbeiter des Clubsekretariats ihren Ball unverzüglich aufheben und bei der nächsten freien Startzeit wieder an Loch 1 beginnen.

Haben weniger Spieler als im Flight tatsächlich spielende Spieler eine Startzeit gebucht, so bemisst sich die Durchspielzeit nach der tatsächlich gebuchten Anzahl der Spieler im Flight. Werden dabei die Durchspielzeiten für ein Loch überschritten, so müssen die Spieler in der Spielgruppe auf Anweisungen des Marshalls, des Vorstandes oder der Mitarbeiter des Clubsekretariats ihren Ball unverzüglich aufheben und zu dem Loch vorgehen, an dem sie laut Durchspielzeit wären.