AKTUELLE PLATZREGELN (MAI 2026)

A. Allgemeines

1. Es gelten die Offiziellen Golfregeln (R&A), die Spielordnung des Golfclub Halle e. V. sowie die nachstehenden Platzregeln.
2. Das Spielen ist nur mit gültiger Startzeit und Spielberechtigung erlaubt. Startzeiten sind verbindlich einzuhalten. Die Golfanlage behält sich das Recht vor, in Spitzenzeiten die Spielgruppen aufzufüllen, um eine optimale Ausnutzung des Platzes zu ermöglichen.
Das Abspielen von Tee 10 ist nur nach Absprache mit dem Clubsekretariat gestattet. Startzeiten sind auch hierfür erforderlich. Ankommende Spieler von Bahn 9 haben immer Vorrang!
3. Schutzhütte Bahn 12 und Toilette Bahn 4:
Die Hütte an Bahn 12 und Toilette an Bahn 4 sind keine ausgewiesene Blitzschutzhütten. Ihre Benutzung erfolgt auf eigene Gefahr (Regel 5.7a).

B. Platzregeln

1. Markierungen auf dem Platz:

• Ausgrenzen (Regel 2.1 und 18.2): Sind durch weiße Pfähle (zwischen den Pfählen bodennah), Mauern, Linien oder Zäune (Zäune an Bahn 6,16 und 17) gekennzeichnet. Sofern weiße Linien kennzeichnen, haben diese Vorrang.
• Entfernungsmarkierungen: Entfernung bis Anfang Grün
– 3 blaue Ringe = 200 m
– 2 blaue Ringe = 150 m
– 1 blauer Ring = 100 m

2. Penalty Areas (Regel 17):

Durch rote oder gelbe Pfähle oder gesprühte Linien gekennzeichnet. Linien haben Vorrang. An den zwei Bahnen 16 (innerhalb des Abschlags rot) und 17 (zweiter Brücken-Ponton) ist eine Dropzone als zusätzliche Option zulässig.
Wenn an Loch 17 nicht klar ist, aber so gut wie sicher, dass ein Ball in der Penalty Area liegt oder ggf. doch noch spielbar dahinterliegen könnte (Schilfrand), darf der Spieler einen provisorischen Ball nach modifizierter Regel 18.3 von der Dropzone (Ponton) spielen.
Wird der ursprüngliche Ball innerhalb der Suchzeit in der Penalty Area gefunden oder nicht gefunden, aber es war so gut wie sicher, dass er in der Penalty Area liegt, wird der provisorische Ball zum Ball im Spiel.

3. Spielverbotszonen (SVZ)(Regel 2.4):

sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet (z.B. an Bahn 3, 10, 13 und 17). SVZ ist ein festgelegter Teil ungewöhnlicher Platzverhältnisse (siehe Regel 16.1f) oder einer Penalty Area (siehe Regel 17.1e), aus dem das Spielen sowie in den das Betreten nicht erlaubt sind. Liegt der Ball außerhalb einer SVZ im Gelände, im Bunker oder auf dem Grün, aber eine SVZ beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Schwungs oder beabsichtigten Stands, muss der Spieler nach Regel 16.1f(2) verfahren. Das Betreten der SVZ ist verboten und wird als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen (Platzverweis und ggf. Disqualifikation in Turnieren).

4. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (einschließlich unbeweglicher Hemmnisse) (Regel 16.1):

Gekennzeichnet durch blaue Pfähle oder weiße Linien.
• Erleichterung muss genommen werden.
• Das Betreten zur Ballsuche ist erlaubt, das Befahren mit Trolley oder Cart ist untersagt.
• Bei zusätzlicher Kennzeichnung als Spielverbotszone: Erleichterungspflicht nach Regel 16.1.
• Die ausgestellten Kunstobjekte (gültig bis Ende der Ausstellung ca. 10/2026) sind Unbewegliche Hemmnisse und es ist Erleichterung nach 16.1.zu nehmen

5. Junge Bäume:

Mit rotem Band oder Stützpfahl markiert = Spielverbotszone.
• Straflose Erleichterung muss genommen werden, wenn der Baum den Stand, Schwung oder die Lage des Balls beeinträchtigt – im Gelände nach Regel 16.1f, in der Penalty Area nach Regel 17.1e.

6. Stromleitungen:

Wird eine Stromleitung an Loch 7 oder 8 getroffen, muss der Schlag wiederholt werden (Regel 14.6).

7. Verhaltensvorschriften & Etikette (Regel 1.2):

Rücksichtnahme, zügiges Spiel und Platzpflege (Pitchmarken, Divots, Bunker) sind verpflichtend.
• Das Befahren von Abschlägen, Grüns, Vorgrüns sowie der Flächen zwischen Grün und angrenzendem Bunker oder Grüns und Waste Areas mit Trolley oder Cart ist untersagt.
Verstöße, z. B. Schlägerwerfen oder unsachgemäßer Umgang mit dem Platz, werden wie folgt sanktioniert:

1. Verstoß: Verwarnung
2. Verstoß: 1 Strafschlag
3. Verstoß: Grundstrafe (2 Strafschläge)
4. Verstoß: Disqualifikation

8. Unterbrechung des Spiels; Wiederaufnahme des Spiels (Regel 5.7)

Signaltöne bei Spielunterbrechung:

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

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

9. Spielgeschwindigkeit (Regel 5.6):

Max. Spielzeit:

- 2er-Flight: 3:21 h
- 3er-Flight: 4:15 h
- 4er-Flight: 4:29 h

Zeitüberschreitung kann zu Strafschlägen führen.

10. Strafe für Verstöße gegen Platzregeln:

Soweit nicht anders geregelt: Grundstrafe (Zählspiel: 2 Strafschläge / Lochspiel: Lochverlust)