

## Platzregeln

Im Golfpark München Aschheim (GPMA) gelten neben den offiziellen Golfregeln die gültigen Turnierbedingungen und Spielordnung des GPMA sowie nachfolgende Platzregeln. Verweise auf Regeln beziehen sich – wenn nicht anders vermerkt – auf die jeweils gültigen offiziellen Golfregeln bzw. auf das Offizielle Handbuch zu den Golfregeln.

### 1. Aus (Regel 18.2)

Wird durch weiße Pfähle gekennzeichnet. Sofern weiße Linien auf dem Boden „Aus“ kennzeichnen, haben diese Vorrang.

Die Ausgrenze zwischen Spielbahn 14 und 15 gilt für beide Spielbahnen. Ein Ball, der die Ausgrenze überquert und jenseits auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt, gilt als aus.

### 2. Penalty Areas (Regel 17)

Alle durch gelbe oder rote Pfähle oder gelbe oder rote Linien gekennzeichneten Bereiche. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.

Weiß ein Spieler nicht, ob sein Ball sich in der Penalty Area an Loch 13 befindet, darf er einen provisorischen Ball nach Regel 18.3 spielen, die wie folgt abgeändert wird:

Beim Spielen des provisorischen Balls darf der Spieler die Erleichterungsmöglichkeit mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen (siehe Regel 17.1d(1)), die Erleichterungsmöglichkeit „auf der Linie zurück“ (siehe Regel 17.1d(2)) oder, wenn es sich um eine rote Penalty Area handelt, seitliche Erleichterung (siehe Regel 17.1d(3)).

Sobald der Spieler einen provisorischen Ball nach dieser Regel gespielt hat, darf er keine weiteren Möglichkeiten nach Regel 17.1 in Bezug auf seinen ursprünglichen Ball anwenden.

Bei der Entscheidung, ob dieser provisorische Ball zum Ball im Spiel des Spielers wird oder ob er aufgegeben werden muss oder darf, finden Regeln 18.3c(2) und 18.3c(3) Anwendung, mit der Ausnahme:

- Der ursprüngliche Ball wird innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten in der Penalty Area gefunden. Der Spieler darf wählen
  - » das Spiel mit seinem ursprünglichen Ball, wie er in der Penalty Area liegt, fortzusetzen. In diesem Fall darf der Spieler den provisorischen Ball nicht spielen. Alle mit dem provisorischen Ball, bevor er aufgegeben wurde, gemachten Schläge (gespielte Schläge einschließlich der Strafschläge, die nur beim Spielen dieses Balls anfielen) zählen nicht, oder
  - » das Spiel mit dem provisorischen Ball fortzusetzen. In diesem Fall darf der ursprüngliche Ball nicht gespielt werden.
- Wenn der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der Suchzeit von 3 Minuten gefunden wird, oder es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass er in der Penalty Area ist. Der provisorische Ball wird zum Ball im Spiel des Spielers.

### **3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)**

#### **Boden in Ausbesserung**

(1) Jede Fläche, die durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet ist. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.

(2) Frisch verlegte Soden

(3) Mit Kies verfüllte Drainagegräben

(4) die Blumenbeete an den Spielbahnen 2, 11/14, 17/18

Behinderung gilt nicht als gegeben, wenn ein Tierloch nur den Stand des Spielers behindert.

#### **Unbewegliche Hemmnisse**

sind u.a. mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen

### **4. Spielverbotszone (Regel 2.4)**

Sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Liegt der Ball in einer Spielverbotszone, darf der Ball nicht gespielt werden, wie er liegt. Der Spieler muss Erleichterung nach einer anwendbaren Regel (16.1f oder 17.1e) in Anspruch nehmen. Liegt der Ball außerhalb einer Spielverbotszone im Gelände, im Bunker oder auf dem Grün, aber eine Spielverbotszone beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Stands oder beabsichtigten Schwungs des Spielers, muss der Spieler nach Regel 16.1f (2) verfahren.

Liegt die Spielverbotszone im Aus, der Ball aber auf dem Platz außerhalb einer Spielverbotszone und der beabsichtigte Stand oder Schwung des Spielers ist durch etwas in der Spielverbotszone behindert, muss der Spieler Erleichterung nach Regel 16.1f (2) in Anspruch nehmen.

Die Spielverbotszonen dürfen nicht betreten werden. Ein Betreten kann als schwerwiegender Verstoß gegen die Verhaltensrichtlinien angesehen werden.

### **5. Lose hinderliche Naturstoffe (Regel 15.1)**

Jeglicher Rindenmulch/Holzchips sind lose hinderliche Naturstoffe und keine beweglichen Hemmnisse.

### **6. Caddies**

Nur Amateure sind als Caddies erlaubt. Bei reinen Jugendturnieren sind Caddies nicht erlaubt.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel: Der Spieler zieht sich die Grundstrafe für jedes Loch zu, auf dem er durch einen Caddie unterstützt wird. Geschieht der Verstoß zwischen zwei Löchern oder dauert er dort an, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu.

## 7. Beförderung:

Bei körperlicher Behinderung, die das Absolvieren der Turnierrunde ohne Cart nicht erlaubt, ist die Benutzung eines Carts gestattet. Es besteht Attestpflicht. Sonstigen Bewerbern werden Carts nur dann zur Verfügung gestellt, wenn alle daran interessierten Teilnehmer des Wettspiels von Carts Gebrauch machen könnten.

## 8. Unterbrechung des Spiels/Wiederaufnahme des Spiels

Eine Spielunterbrechung in einer gefährlichen Situation wird durch **einen langen Signalton** bekannt gegeben. Alle anderen Unterbrechungen werden durch **wiederholt 3 kurze Töne** bekannt gegeben. In beiden Fällen wird die Wiederaufnahme des Spiels durch **wiederholt 2 kurze Töne** bekannt gegeben. Siehe Regel 5.7b.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.7b: Disqualifikation

Anmerkung: Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers, vgl. Regel 5.7a.

## 9. Spielgeschwindigkeit (Regel 5.6)

Für jedes Loch wird eine maximale Spielzeit angegeben, basierend auf der Länge und dem Schwierigkeitsgrad des Lochs. Die maximale Spielzeit für die Beendigung der Runde wird durch die Spielleitung vor dem Turnier bekannt gegeben. Der Spieler hat sicherzustellen, die Richtlinien für zügiges Spiel (Regel 5.6) zu kennen. Die Richtlinien für zügiges Spiel werden strikt durchgesetzt.

Strafe für Verstoß gegen die Richtlinien:

Strafe für den 1. Verstoß: Verwarnung durch den Referee / die Spielleitung und Mitteilung, der Strafe bei weiterem Verstoß und

Zählspiel

Lochspiel

Strafe für den 2. Verstoß:

Ein Strafschlag

Ein Strafschlag

Strafe für den 3. Verstoß:

zusätzlich zwei Strafschläge

Lochverlust

Strafe für den 4. Verstoß:

Disqualifikation

Disqualifikation

## 10. Verstoß gegen Verhaltensvorschriften (Regel 1.2)

Sanktionen während des Turniers durch die Spielleitung

Ergänzend zu Regel 1.2a gilt: **Verhaltensvorschriften**

Ein Fehlverhalten bzw. ein schwerwiegendes Fehlverhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golf sport nachhaltig verstoßen wird. Im Falle eines Verstoßes gegen die Verhaltensvorschriften (Regel 1.2b) durch den Spieler und/oder dessen Caddie kann die Spielleitung hierfür eine Golfstrafe aussprechen (Ein Strafschlag, Grundstrafe oder Disqualifikation). Die entsprechende Strafe liegt im Ermessen der Spielleitung und richtet sich nach der Schwere und Häufigkeit des Fehlverhaltens

Ein **Fehlverhalten** ist unter Berücksichtigung aller Umstände z. B. Folgendes: Versäumnis, den Platz zu schonen, einmalige Verwendung vulgärer oder beleidigender Ausdrücke oder Gesten.

Ein **schwerwiegendes Fehlverhalten** ist unter Berücksichtigung aller Umstände z. B. Folgendes: Unehrlichkeit, absichtliches Missachten der Rechte eines anderen Spielers, die Gefährdung der Sicherheit anderer Personen oder mutwilliges Zerstören fremden Eigentums.

## 11. Strafen

Soweit nicht anders angegeben, ist die Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel die Grundstrafe (Lochverlust im Lochspiel oder 2 Strafschläge im Zählspiel).

### Hinweis: nur in Privatrunden gilt:

## 12. Alternative zu Schlag und Distanzverlust

Wurde der Ball eines Spielers nicht gefunden, oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass er im Aus ist, darf der Spieler wie folgt verfahren, anstelle mit Schlag und Distanzverlust zu verfahren.

Der Spieler darf mit zwei Strafschlägen Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in diesem Erleichterungsbereich droppt (siehe Regel 14.3):

Zwei geschätzte Bezugspunkte

**a. 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, um ins Aus zu gehen.

**b. Bezugspunkt am Fairway. Die Stelle des Fairways des zu spielenden Lochs, die am nächsten zum Bezugspunkt für den Ball liegt, aber nicht näher zum Loch liegt als der Bezugspunkt für den Ball**

Für die Anwendung dieser Platzregel bedeutet Fairway jeder Bereich von Gras im Gelände, das auf Fairwayhöhe oder niedriger geschnitten ist.

Ist ein Ball geschätzt auf dem Platz verloren, oder hat er zuletzt die Platzgrenze vor dem Fairway gekreuzt, kann der Bezugspunkt am Fairway ein Grasweg oder ein Abschlag des zu spielenden Lochs sein, dass auf Fairwayhöhe oder niedriger geschnitten ist.

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).

**Aber** mit diesen Einschränkungen:

Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs

- Dieser muss im Gelände liegen und
- darf nicht näher zum Loch liegen als der Bezugspunkt für den Ball. 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. Bei allen Wettspielen des Golfpark München Aschheim (GPMA) gelten die gültige Rahmenturnier-ausschreibung und Spielordnung des GPMA sowie nachfolgende Platzregeln