

#### 1. "Aus" Definition und Musterplatzregel A-3

Aus wird durch weiße Pfähle, Zäune und alle asphaltierten oder gepflasterten Straßen bestimmt.

Kommt ein Ball auf oder jenseits der Straße, die zwischen Bahn 18 und Bahn 10 beginnt und zwischen Bahn 2 und 3 endet zur Ruhe, ist er "Aus", auch wenn er auf einem Teil des Platzes zur Ruhe kommt, der für die anderen Löcher nicht aus ist.

#### 2. "Spielverbotszonen" Regel 2.4

"Spielverbotszonen" sind durch rote Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Das Spielen daraus ist verboten. Ein Spieler muss Erleichterung nach Regel 17.1e in Anspruch nehmen.

Das Betreten der Spielverbotszonen ist verboten, es kann als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen werden.

# 3. "Provisorischer Ball für einen Ball in einer Penalty Area" Musterplatzregel B-3

"Weiß ein Spieler nicht, ob sein Ball sich in der Penalty Area an Bahn 7,10,13,14 oder 18 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 17.1 d(1)), die

Erleichterungsmöglichkeit "auf der Linie zurück" (siehe Regel 17.1 d(2)) oder, wenn es sich um eine rote Penalty Area handelt, seitliche Erleichterung (siehe Regel 17.1 d(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 wird der provisorische Ball zum Ball im Spiel des Spielers.

#### 4. "Drop Zone an Bahn 10" Musterplatzregel E-1.1

Liegt ein Ball in der Penalty Area an Bahn 10 oder ist 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:

Er kann Erleichterung nach Regel 17.1 in Anspruch nehmen, oder als zusätzliche Möglichkeit den ursprünglichen oder einen anderen Ball auf der als Drop Zone bezeichneten Kunstrasenfläche droppen. Die Drop Zone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3

#### 5. "Drop Zonen am Grün der Bahn 17 E-1.3

Liegt der Ball am Grün der Bahn 17 in einem Bereich in dem der Spieler nach Regel 16.1a Erleichterung vom Schutzzaun (Hemmnis) in Anspruch nehmen darf, darf der Spieler den Ball spielen wie er liegt oder mit einem Strafschlag Erleichterung nach Regel 19.2a in Anspruch nehmen; zusätzlich darf der Spieler den ursprünglichen oder einen anderen Ball straflos in der Drop Zone droppen. Die Drop Zone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3

## 6. "Ungewöhnliche Platzverhältnisse" Regel 16

Boden in Ausbesserung ist durch weiße Linien und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet.

Mit weißen Linien gekennzeichneter Boden in Ausbesserung und eine daran angrenzende Fläche ungewöhnlicher Platzverhältnisse werden als ein Bereich ungewöhnlicher Platzverhältnisse behandelt.

Auch ohne Kennzeichnung ist Folgendes Boden in Ausbesserung, verlegte Grassoden mit Kies verfüllte Drainagegräben, eine von einem Referee zu Boden in Ausbesserung erklärte Schadstelle und Tierlöcher. Erleichterung von Tierlöchern wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist.

7. "Unbewegliche Hemmnisse nahe am Grün" Musterplatzregel F-5 Ein Spieler darf Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen, wenn innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Grün ein unbewegliches Hemmnis auf seiner Spiellinie liegt und der Ball innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Hemmnis entfernt liegt.



Erleichterung nach dieser Platzregel ist nicht zulässig, wenn der Spieler eine eindeutig unvernünftige Spiellinie wählt.

#### 8. "Gänse- und Hundekot" Musterplatzregel F-12

Nach Wahl des Spielers darf Kot von Gänsen und Hunden behandelt werden als loser hinderlicher Naturstoff, der nach Regel 15.1 entfernt werden darf, oder als Boden in Ausbesserung, von dem Erleichterung nach Regel 16.1 zulässig ist.

### 9. "Alle Wege sind unbewegliche Hemmnisse" Musterplatzregel F-17

Alle Wege und Pfade auf dem Platz die nicht in einer Spielverbotszone liegen werden, auch wenn sie keine künstlichen Oberflächen haben als unbewegliche Hemmnisse behandelt, von denen straflose Erleichterung nach Regel 16.1 zulässig ist.

#### 10. "Driverköpfe und Bälle" Musterplatzregeln G-1 und G-3

Jeder von dem Spieler für einen Schlag verwendete Driver muss einen Schlägerkopf haben, dessen Model und Loft auf der aktuellen "List of conforming Driver Heads" des R&A aufgeführt wird.

Jeder für einen Schlag verwendete Ball muss sich auf der vom R&A herausgegebenen aktuellen "List of conforming Golf Balls" befinden.

# 11. "Fahren / Mitfahren in Golfwagen o. ä. Fahrzeugen" Musterplatzregel G-65

Während einer Runde dürfen ein Spieler oder sein Caddie nicht auf irgendeinem motorisierten Beförderungsmittel fahren, außer dies wurde von der Spielleitung genehmigt oder später gebilligt.

Ein Spieler, der unter Strafe von Schlag und Distanzverlust spielen muss oder gespielt hat, darf immer mit einem motorisierten Beförderungsmittel fahren.

### 12. "Caddies"

Nur Amateure sind als Caddie erlaubt. Bei Jugendspielen sind Caddies nicht zugelassen.

### 13. "Üben" Regel 5.2

Das Üben (wie z.B. Rollen des Balls auf dem Grün oder Ausführen eines Schlags) auf dem Platz am Turniertag eines Zählspiels vor der Runde und/oder bei mehrtägigen Turnieren zwischen den Runden ist untersagt.



### 14. "Spielunterbrechung" Regel 5.7

Ein langer Signalton ist das Signal für das unverzügliche Unterbrechen (es besteht akute Gefahr) des Spiels. Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 5.7a).

Wenn das Spiel wegen drohender Gefahr unterbrochen wird, sind alle Übungseinrichtungen, von der geschützten Abschlaghütte abgesehen, sofort geschlossen.

Drei wiederholte kurze Töne unterbrechen das Spiel, zwei kurze Töne sind das Signal für die Wiederaufnahme des Spiels.

Strafe für Verstoß: siehe Regel 5.7.b (Disqualifikation)

#### 15. "Spielgeschwindigkeit" Musterplatzregel K-2 und K-5

Die Spielleitung setzt die zulässige Höchstzeit für das Spielen der Runde und der einzelnen Löcher fest. (Die Zeitentabelle wird durch Aushang bekannt gegeben, zusätzlich können die Zeiten für das Spielen einzelner Löcher auf den Scorekarten gedruckt sein.)

Es gilt Musterplatzregel K-2 mit nach K-5 abgeänderter Strafe.

Strafe für Verstoß gegen Platzregeln:

Grundstrafe (sofern nicht anders geregelt)

Der Vorstand

In der Fassung vom 5.4.2022