



Gespielt wird nach den Regeln des DGV, und den Platzregeln des GC Ruhpolding e.V. (die Verbandsordnung ist im Sekretariat einzusehen)

Stand: 07.09.2023

Platzregeln:

1. Aus (Regel 18.2)

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

An allen Bahnen auf oder jenseits der frontal und/oder parallel zur Spielbahn verlaufenden öffentlichen Straßen und Wege (dies gilt auch für die Straße auf der anderen Seite des Baches bei der Bahn 11).

Alternative zu Schlag und Distanzverlust (Platzregel E-5)

Ist der Ball im Aus oder verloren, darf der Spieler – anstatt mit einem Strafschlag an die Stelle des letzten Schlags zurückzugehen – einen Ball mit **zwei Strafschlägen** in folgendem Erleichterungsbereich dropfen. (siehe auch Regel 14.3):

Bezugspunkt A für den Ball:

Die Stelle, an welcher der ursprüngliche Ball wahrscheinlich auf dem Platz zur Ruhe gekommen ist oder zuletzt die Ausgrenze gekreuzt hat und dann ins Aus geflogen ist.

Bezugspunkt B auf dem Fairway:

Die Stelle auf dem Fairway des zu spielenden Lochs, die am nächsten zu Bezugspunkt A (für den Ball) liegt, aber nicht näher zum Loch als Bezugspunkt A. Für die Anwendung dieser Platzregel umfasst der Begriff Fairway jeden Bereich von Gras im Gelände, der auf Fairway-Höhe oder niedriger geschnitten ist (zum Beispiel der Abschlag).

Der gesamte Erleichterungsbereich liegt zwischen einer gedachten Linie vom Loch durch Bezugspunkt A verlaufend – sowie zweier Schlägerlängen auf der Außenseite dieser Linie – und einer gedachten Linie vom Loch durch Bezugspunkt B verlaufend – sowie zweier Schlägerlängen auf der Fairway-Seite dieser Linie. Dabei muss sich der **Erleichterungsbereich im Gelände** befinden und darf nicht näher zum Loch als Bezugspunkt A liegen.

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 auch Regel 6.3b).

Der Spieler darf diese Alternative zu Schlag und Distanzverlust nicht wählen, wenn es bekannt oder so gut wie sicher ist, dass der Ball in einer Penalty Area zur Ruhe gekommen ist oder wenn der Spieler einen provisorischen Ball gespielt hat (siehe auch Regel 18.3).



Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers im Aus ist, darf der Spieler Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen oder, falls die Musterplatzregel E-5 in Kraft gesetzt wurde, hat der Spieler die zusätzliche Möglichkeit, einen Ball mit zwei Strafschlägen in dem unten beschriebenen Erleichterungsbereich zu dropen und von dort zu spielen:

Bezugspunkte	Größe des Erleichterungsbereichs	Einschränkungen des Erleichterungsbereichs
A. Bezugspunkt für den Ball: Die Stelle, an der der ursprüngliche Ball geschätzt auf dem Platz zur Ruhe kam oder die Ausgrenze kreuzte und im Aus zur Ruhe kam (Punkt A). B. Bezugspunkt im Fairway: Die Stelle des Fairways des zu spielenden Lochs (Punkt B), die am nächsten zum Bezugspunkt für den Ball liegt, aber nicht näher zum Loch liegt als der Bezugspunkt für den Ball.	Dieser erstreckt sich zwischen → einer Linie vom Loch durch den Bezugspunkt für den Ball (Punkt A) und innerhalb zweier Schlägerlängen auf der Außenseite dieser Linie, und → einer Linie vom Loch durch den Bezugspunkt am Fairway (Punkt B) und innerhalb zweier Schlägerlängen auf der Fairwayseite dieser Linie.	Der Erleichterungsbereich → darf nicht näher zum Loch liegen als der Bezugspunkt für den Ball, und → muss im Gelände liegen

Hinweis für Spieler:

Da der Erleichterungsbereich wahrscheinlich sehr groß sein wird, könnte der Ball von dem Punkt aus, an dem er auf den Boden auftrifft, eine beträchtliche Strecke rollen und müsste nicht erneut gedroppt werden.



Wurde der Ball eines Spielers nicht gefunden, darf der Spieler Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust in Anspruch nehmen oder, falls die Musterplatzregel E-5 in Kraft gesetzt wurde, hat der Spieler die zusätzliche Möglichkeit, einen Ball mit 2 Strafschlägen in dem unten beschriebenen Erleichterungsbereich zu dropen und von dort zu spielen.

Bezugspunkte	Größe des Erleichterungsbereichs	Einschränkungen des Erleichterungsbereichs
A. Bezugspunkt für den Ball: Die Stelle, an der der ursprüngliche Ball geschätzt auf dem Platz zur Ruhe kommt ist (Punkt A). B. Bezugspunkt im Fairway: Die Stelle des Fairways des zu spielenden Lochs (Punkt B), die am nächsten zum Bezugspunkt für den Ball liegt, aber nicht näher zum Loch liegt als der Bezugspunkt für den Ball.	Dieser erstreckt sich zwischen → einer Linie vom Loch durch den Bezugspunkt für den Ball (Punkt A) und innerhalb zweier Schlägerlängen auf der Außenseite dieser Linie, und → einer Linie vom Loch durch den Bezugspunkt am Fairway (Punkt B) und innerhalb zweier Schlägerlängen auf der Fairwayseite dieser Linie.	Der Erleichterungsbereich → darf nicht näher zum Loch liegen als der Bezugspunkt für den Ball, und → muss im Gelände liegen

Hinweis für Spieler:

Da der Erleichterungsbereich wahrscheinlich sehr groß sein wird, könnte der Ball von dem Punkt aus, an dem er auf den Boden auftrifft, eine beträchtliche Strecke rollen und müsste nicht erneut gedroppt werden.

2. Penalty Areas (Regel 17)

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

Straflose Erleichterung von unbeweglichen Hemmnissen in einer Penalty Area

Erleichterung von einer Beeinträchtigung durch **unbewegliche Hemmnisse in der Penalty Area auf Bahn 1 rechter hinterer Weiher (Gullideckel) und Bahn 2 Strommast**, ist nach Regel 16 1b mit folgenden Einschränkungen zulässig:

- **Bezugspunkte:** der nächstgelegene Punkt vollständiger Erleichterung **muss in der Penalty Area sein**
- **Größe des Erleichterungsbereich, gemessen vom Bezugspunkt:** eine Schlägerlänge, aber mit diesen Einschränkungen:
- **Einschränkungen der Größe des Erleichterungsbereichs:**
 - Muss in der Penalty Area sein, in der der Ball zur Ruhe kam
 - Darf nicht näher zum Loch sein als der Bezugspunkt, und
 - es muss vollständige Erleichterung von jeder Beeinträchtigung durch das unbewegliche Hemmnis geben.



3. Spielverbotszone (Regel 2.4)

ist durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Liegt der Ball in einer Spielverbotszone (Bahn 11), darf der Ball **nicht gespielt** werden, wie er liegt. Der Spieler - **muss** Erleichterung nach der Regel 17.1e, mit einem Strafschlag in Anspruch nehmen. Liegt der Ball außerhalb einer Spielverbotszone im Gelände, aber die Spielverbotszone beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Stands oder beabsichtigten Schwungs des Spielers, **muss** der Spieler straffrei Erleichterung nach Regel 16.1f (2) in Anspruch nehmen.

4. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

sind künstlich angelegte Wege, die mit Kies, Steinen, oder gepflastert angelegt sind. Ebenso Drainagen, **wenn nicht zugewachsen**, Entfernungsplatten auf den Fairways, eingelassene Steine (z. B. Waste Area Bahnen 4/5) und Holzskulpturen, Metallskulpturen, Schutzhütten, Sprinkler, Schutzzäune, der Strommast Bahn 7, angelegte Blumenbeete, junge Bäume, Baumwurzeln (**im Gelände nicht Penalty Area** z. B auf Bahn 2 links und Bahn 11 rechts), aufgewühltes Erdreich im Gelände, neuer Abschlag Bahn 5 (hinter weißen Abschlag) und Befestigungen von Bunkerrändern aus Holz oder Metall.

Es **kann** straffreie Erleichterung nach **Regel 16.1 b** in Anspruch genommen werden.

5. Strommasten/Stromleitungen

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers eine Stromleitung oder Strommasten innerhalb der Platzgrenzen getroffen hat, zählt dieser Schlag nicht. Der Spieler **muss** einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen. (Regel 14.6)

6. Carts

Der Spieler/Caddie darf **nicht** über den Abschlagsbereich bzw. das Vorgrün/Grün fahren und auch nicht zwischen Bunker bzw. Gewässer und den Grüns.

Benutzen Sie ein **Cart**, dann fahren Sie, wo vorhanden, nur auf den ausgewiesenen Wegen und halten Sie mindestens **10 m Abstand** um die Grüns herum ein.

Achtung: Auf der **Bahn 16** müssen Sie bei Regen oder Nässe **unbedingt** mit dem **Cart** die Straße benutzen und zu Fuß zu Ihrem Ball gehen.

Hier besteht sehr große Rutsch- und Schleudergefahr.

7. Spielunterbrechung (Regel 5.7)

Die Spielleitung ist berechtigt, das Spiel auf dem Platz zu unterbrechen.

Es gelten hierbei in Übereinstimmung mit den Regeln des DGV folgende Signale:

Sirene 25 Sekunden ohne Pause = Spielunterbrechung wegen Gefahr

Versäumt ein Spieler, das Spiel unverzüglich zu unterbrechen, ist er zu disqualifizieren.

Sirene ertönt 3x5 Sekunden = Spielunterbrechung wegen Witterungsverhältnissen

Sirene ertönt 2x6 Sekunden = Wiederaufnahme des Spiels



8. Spielgeschwindigkeit

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. Diese werden strikt durchgesetzt.

Strafe für Verstoß gegen die Richtlinien:

1. Verstoß: Verwarnung durch die Spielleitung und Mitteilung der Strafe bei weiterem Verstoß
2. Verstoß: Zählspiel: ein Strafschlag Lochspiel: ein Strafschlag
3. Verstoß: Zählspiel: zusätzlich zwei Strafschläge Lochspiel: Lochverlust
4. Verstoß: Zählspiel: Disqualifikation Lochspiel: Disqualifikation

9. 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 Golfsport 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 und 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.

10. Strafen

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