



Platz- und Spielordnung

Wettspielordnung

Startzeitenregelung

Platzregeln

# Platz- und Spielordnung

## 1. Spielberechtigung

### ● 27-Loch-Anlage

Die Berechtigung zum Spielen auf der 27-Loch-Anlage des Golfclub Domäne Niederreutin setzt die Mitgliedschaft in einem anerkannten in- oder ausländischen Golfclub sowie die Vorgabenbestätigung des Heimatclubs voraus.

Stammvorgabenbegrenzung für Gäste

### ● 18-Loch

Montag-Freitag -54

Samstag/Sonntag/Feiertag

Damen -36

Herren -30

### ● 9-Loch -54

Um einen Andrang am Start und die Überschneidung mit Gäste-Gruppen zu vermeiden, muss die Platzbelegung durch Mitgliedergruppen (Startbelegung von mehr als 3 Flights) spätestens 1 Tag vor dem Spieltag im Sekretariat angemeldet werden. Dabei werden keine reservierten Startzeiten vergeben, d.h.: wartende Spieler haben Vorrang. Am Wochenende und an Feiertagen gilt grundsätzlich die generelle „Startzeitenregelung“ (siehe separaten Aushang).

### ● 6-Loch öffentlicher Platz

Voraussetzung für die Spielberechtigung ist die Kurzplatzreife oder mindestens drei Trainerstunden, sowie Kenntnisse in Regeln und Etikette.

## 2. Spielbedingungen, Spielverzögerung und zügiges Spiel

Um allen Golfern ein ungehindertes Spiel zu ermöglichen, wird um Beachtung folgender Spielbedingungen gebeten:

### ● Eine Spielrunde (4 Spieler) auf 18 Löcher soll keinesfalls mehr als 4,5 Stunden dauern.

Unangemessene Verzögerungen sind zu vermeiden. Folgt einer Spielergruppe eine andere in kurzem Abstand, so muss die vordere Gruppe sofort durchspielen lassen, wenn

- die hintere Spielergruppe sichtlich schneller spielt und die vordere Spielergruppe den Anschluss nach vorne mit mehr als einer Spielbahnlänge Abstand verloren hat.
- die vordere Spielergruppe einen Ball zu suchen beginnt.

### ● Am Start – insbesondere bei Andrang – aber auch beim „Auflaufen“ während der Runde sind möglichst 4er-Flights zu bilden

● Spielergruppen bestehen aus 1-4 Spielern. Schnellere Spielergruppen, welche auflaufen, ist ein Durchspielrecht zu gewähren.

● Spieler der 18-Loch-Runde haben an Bahn 10 grundsätzlich Vorrang. Das „Einfädeln“ ist nicht gestattet. In Abstimmung mit dem Marshall oder dem Clubsekretariat können abweichende Ausnahmen zu dieser Regelung getroffen werden.

● Jeder Spieler muss auf dem Platz an seinem Bag die Mitgliedsplakette bzw. das Greenfee-Ticket gut sichtbar anbringen und bei Kontrolle dem Marshall unaufgefordert vorzeigen.

### ● Nicht erlaubt

- sind mehr als 4 Spieler in einem Flight,
- ist das Spielen mit 2 oder mehr Bällen,
- ist das Spielen aus einem Bag durch mehrere Spieler
- ist das Abkürzen der Runde

An Wettspieltagen sind die Turnierrunden während der bekannt gegebenen Zeiten nicht frei spielbar. Die Sperrzeiten werden an den Tafeln in Nähe der Abschlüge und im Internet veröffentlicht.

## 3. Platzpflege und platzschonendes Verhalten

● Spuren im Bunker sind sorgfältig zu beseitigen, ausgeschlagene Divots sind zurückzulegen und fest anzudrücken

● Eine auf dem Grün verursachte Pitchmarke muss sofort sauber ausgebessert werden.

● Bei Probeschwüngen ist jede Beschädigung des Platzes durch Herausschlagen von Grasnarben zu vermeiden. Probeschwünge auf den Abschlügen sind nicht erlaubt.

● Caddiewagen dürfen nicht über Vorgrüns, Abschlüge und Hardroughs, sowie nicht zwischen Bunker und Grüns gezogen werden.

● Das Fahren mit Motorgetriebenen Carts (E-Carts) ist auf den Fairways erlaubt. Die Hinweise/Beschilderung für E-Carts sind zwingend zu beachten.

● Auf der gesamten Anlage sind Hunde ausnahmslos an der Leine zu führen.

● In der Zeit vom 1. November bis 30. April bzw. je nach Wetterlage zu einem anderen Zeitpunkt – dürfen keine E-Trolleys und keine E-Carts benutzt werden. Ausnahme-Regelungen werden rechtzeitig bekanntgegeben.

#### **4. Bekleidung**

- Auf dem Golfgelände und auf der Driving-Range ist angemessene Bekleidung zu tragen:
  - Hemden mit Kragen
  - Blue Jeans sind nicht erwünscht
- Softspikes sind auf der ganzen Anlage Pflicht.

#### **5. Benutzung der Anlagen und Einrichtungen, Haftung**

- Die Benutzung der gesamten Anlagen und Einrichtungen erfolgt auf eigene Gefahr.
- Eine Haftung für Schäden, die dem Benutzer entstehen, ist ausgeschlossen. Clubmitglieder und alle weiteren Spielberechtigten sowie Greenfeespieler haben über eine Privathaftpflichtversicherung zu verfügen.
- Kinder unter 10 Jahren dürfen sich nur in Begleitung Erwachsener bzw. Clubmitglieder auf dem Golfplatz aufhalten. Mitglieder ausgenommen.

#### **6. Platzkontrolle**

Den Anordnungen der Platzaufsicht ist Folge zu leisten. Bei Zuwiderhandlungen gegen die Anordnungen der Platzaufsicht bzw. gegen die Platz- und Spielordnung entscheidet die GmbH bzw. der Vorstand über mögliche disziplinarische Maßnahmen.

Das Spielen ohne gültige Mitgliedsplakette oder Greenfee-Ticket hat eine Geldstrafe zur Folge. Zusätzlich kann eine Platzsperrung verhängt werden.

# Wettspielordnung

## 1. Spielbedingungen

Alle Wettspiele werden ausgetragen:

- Nach den offiziellen Regeln des DGV, den Vorgaben- und Spielbestimmungen und dem Amateurstatut des Deutschen Golfverbandes e. V.
- Nach dieser Wettspielordnung des GC Domäne Niederreutin e. V.
- Nach den Platzregeln des GC Domäne Niederreutin e. V.
- Nach den am Spieltag evtl. geltenden Sonder-Platzregeln, die an der Informationstafel ausgehängt sind

## 2. Ausschreibung

Alle geplanten Wettspiele werden im Turnierkalender veröffentlicht. Für Einzelheiten der Austragung ist eine spezielle Ausschreibung oder die vor Durchführung an der Informationstafel ausgehängte Ausschreibung verbindlich.

Aus ihr geht u.a. hervor:

- Die Art des Wettspiels, die Art der Vorgabe und die Vorgabenwirksamkeit
- Die Teilnahmeberechtigung
- Die Kennzeichnung als »offenes« oder »clubinternes« Wettspiel
- Die Höhe des Nenngeldes und der Anmeldeschluss
- Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zum 1. Abschlag das Recht, die Ausschreibung zu ändern. Nach dem 1. Abschlag sind Änderungen ausschließlich bei Vorliegen außergewöhnlicher Umstände zulässig.

## 3. Turnier-Anmeldung

Meldungen können telefonisch, schriftlich, per Fax, im Internet oder beim Clubsekretariat erfolgen. In besonders gelagerten Fällen kann die Spielleitung Änderungen beim Anmeldeverfahren vornehmen. Jeder Spieler anerkennt mit der Anmeldung die Wettspielordnung des Golfclub Domäne Niederreutin e.V..

## 4. Startlisten

Nach Meldeschluss wird durch die Spielleitung eine Startliste erstellt, aus der folgendes ersichtlich ist:

- Name sowie Stamm- und Spielvorgabe aller Spieler
- Die Preis- und Vorgabenklassen

- Zusammenstellung der Flights
- Genaue Startzeiten für alle Spieler

In Ausnahmefällen kann die Wettspielleitung nach Meldeschluss (gem. Vorgaben- und Spielbestimmungen) noch Spieler in die Startliste aufnehmen. Die Startliste wird spätestens um 13.00 Uhr am Tag vor dem Turnier an der Informationstafel und im Internet veröffentlicht.

## 5. Teilnehmer

Jeder Spieler beim Wettspiel ist verantwortlich für:

- Das Entrichten des Nenngeldes vor Beginn des Wettspiels
- Die Richtigkeit der Eintragung auf der Zählkarte
- Das genaue Einhalten der Startzeit
- Kenntnis der Ausschreibung des Wettspiels

Die Spieler haben sich 10 Minuten vor der festgesetzten Startzeit am Abschlag einzufinden. Bei Nichtantritt bzw. Absage nach Meldeschluss ist das Nenngeld in voller Höhe zu entrichten.

## 6. Zähler / Zählkarte

Die persönliche Zählkarte (Scorekarte) muss im Clubsekretariat abgeholt und nach Beendigung der Runde nach Regel 6-6 dort wieder unverzüglich abgegeben werden. Der jeweilige Zähler wird auf der Scorekarte von der Spielleitung vorgegeben.

## 7. Startverspätung

Bei Startverspätung eines Spielers gilt grundsätzlich für alle Wettspiele Regel 6-3 und Anmerkung.

- Bis 5 Min. nach der festgesetzten Startzeit erhält der Spieler beim Zählspiel 2 Strafschläge, die auf den Score des 1. Lochs hinzugerechnet werden oder beim Lochspiel Lochverlust des ersten Lochs
- Ein späteres Erscheinen bewirkt die Disqualifikation

## 8. Üben (Regel 7)

Ein Spieler darf im Zählspiel keinen Übungsschlag (z.B. Putten oder Chippen) nahe oder auf dem Grün des zuletzt gespielten Lochs ausführen oder zum Prüfen des Grüns einen Ball rollen.

Strafe für Verstoß:

Zählspiel – 2 Schläge am nächsten Loch  
am letzten Loch – 2 Schläge an diesem Loch

## 9. Unangemessene Verzögerung

### langames Spiel (vgl. Regel 6-7)

Hat eine Spielergruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Spielergruppe verloren oder hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, wird die Spielergruppe ermahnt. Wird danach keine Verbesserung des Spieltempos festgestellt, wird der Spielergruppe mitgeteilt, dass ab sofort für jeden einzelnen Spieler eine Zeitnahme durchgeführt wird. Die Zeitnahme beginnt, wenn der Spieler mit seinem Schlag an der Reihe ist. Überschreitet der erste Spieler die Zeit von 50 Sekunden und die folgenden Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so gilt dies als Verstoß gegen

Regel 6-7. angesehen.

#### Strafe für Verstoß:

Lochspiel:

1. Verstoß = Lochverlust
2. Verstoß = Lochverlust
3. Verstoß = Disqualifikation

Zählspiel:

1. Verstoß = 1 Schlag
2. Verstoß = 2 Schläge
3. Verstoß = Disqualifikation

Strafschläge werden an dem Loch hinzugerechnet, an dem der Verstoß begangen wird. Wird das Spiel

zwischen dem Spielen zweier Löcher verzögert, so wirkt sich die Strafe am nächsten Loch aus.

#### Durchspielen lassen:

Die vordere Spielergruppe hat einen wartenden Folgeflight vor einer evtl. Ballsuche durchspielen zu lassen. Hat eine Spielergruppe ihre Position auf dem Platz verloren (mehr als ein Loch Abstand zu vorherspielenden Gruppe) und lässt diese Spielergruppe andere wartende Gruppen nicht durchspielen, verstößt die Gruppe gegen

Regel 6-7

Richtzeiten für 18 Löcher:

3er-Flights: 4:15 Std.; 4er-Flights: 4:30 Std.

#### „Ready Golf“:

Im Zählspiel sollte „Ready Golf“ gespielt werden, jedoch auf sichere und verantwortungsbewusste Art und Weise.

Spielen Sie, wenn Sie bereit sind – Sie müssen nicht warten, bis der am weitesten entfernte Spieler gespielt hat.

Spielen Sie z.B. „Ready Golf“ wenn:

- der weiter entfernte Spieler über einen schwierigen Schlag nachdenkt,
- ein Spieler mit längeren Schlägen wartet, bis das Grün frei wird,
- auf dem Abschlag der Spieler mit der Ehre noch nicht bereit ist.
- Bevor Sie nach einem verlorenem Ball suchen, spielen Sie Ihren Ball zuerst.
- Sie können von einem Referee zu „Ready Golf“ aufgefordert werden, wenn Ihre Gruppe in Rückstand gerät.
- Sofern es möglich ist, machen Sie andere Spieler in der Gruppe darauf aufmerksam, dass Sie zuerst spielen.“

#### Neu im GCDN: Das Flaggen-System



Spieltempo ist in Ordnung – weiter so!



Spieltempo ist zu langsam!  
(mehr als 5 Minuten hinter der Durchgangszeit)

Konsequenz: schneller spielen und/oder durchspielen lassen!



Spieltempo ist zu langsam! (i.d.R. vorher zweimal gelbe Flagge)

Konsequenzen:

- Privatrunde: die Bahn wird nicht zu Ende gespielt! Die Bälle werden aufgenommen und man schließt, ohne zu spielen, auf die davor spielende Gruppe auf.

- Turnier: die Gruppe ist „auf der Uhr“. Braucht der erste Spieler der Gruppe mehr als 50, die folgenden Spieler mehr als 40 Sekunden für ihren Schlag, erhält der betreffende Spieler zwei Strafschläge. Bei Wiederholung Disqualifikation.

## 10. Caddies / Motorgetriebene

### Golf-Carts (E-Carts)

Caddies sind bei Wettspielen zugelassen (Ausnahme: Professionals).

Bei Jugendturnieren ist eine Begleitung von Caddies nicht erlaubt, es sei denn, die Einzelausschreibung sieht eine Ausnahme vor. Die Nutzung von E-Carts ist bei clubinternen Wettspielen erlaubt.

Bei der Turnieranmeldung ist die Reservierung eines Golf-Carts zwingend mit anzugeben. Bei mehr Reservierungen als zur Verfügung stehenden Carts werden die Cartreservierungen in der Startliste berücksichtigt. Ein alleiniges Nutzungsrecht eines Golf-Carts durch eine Person besteht nicht.

Cartnutzer mit einem Behindertenausweis, mit der Kennzeichnung „G“, werden bei der Reservierung vorgezogen.

### 11. Spielleitung

Die Spielleitung ist verantwortlich für die ordnungsgemäße Durchführung der Wettspiele:

Sie kann im Zuge dieser Aufgabe:

- Den Platz ganz oder teilweise für Nichtteilnehmer am Wettbewerb sperren
- Über die Durchführung, Weiterführung und Annullierungen von Wettspielen entscheiden
- Änderungen in der Zusammenstellung von Flights vornehmen
- Alle sonstigen Maßnahmen für einen geregelten Ablauf des Wettspiels ergreifen

Die Spielleitung ist nicht verantwortlich für Nachteile, die der Spieler durch Unkenntnis dieser Wettspielordnung bzw. der Ausschreibung des Wettspiels erlangt.

### 12. Regelentscheidungen durch Spielleitung

Sofern nicht durch Platzrichter entschieden wurde, entscheidet die Spielleitung über strittige Fälle nach Regel 34-3.

### 13. Spielunterbrechung

Für die Spielunterbrechung gilt grundsätzlich Regel 6-8. Die Spielunterbrechung bei Gefahr durch Blitzschlag liegt in der Verantwortung eines jeden Spielers.

- Signal zur sofortigen Spiel-unterbrechung:

1x langer Signalton

- Signal zur Wiederaufnahme des Spiels:

wiederholt 2 kurze Signaltöne

- Signal zum Spielabbruch:

wiederholt 3 kurze Signaltöne

### 14. Stechen bei Spielgleichstand

Im Wettbewerb wird bei Ergebnis-Gleichstand grundsätzlich wie folgt verfahren:

#### Zählspiel

- Für die Platzierung für Spieler mit gleichem Brutto-Ergebnis wird die Spielvorgabe heran gezogen = höhere Spielvorgabe vor niedrigerer Spielvorgabe.
- Für die Platzierung für Spieler mit gleichem Netto-Ergebnis wird die Spielvorgabe herangezogen = niedrigere Spielvorgabe vor höherer Spielvorgabe. Bei weiterem Gleichstand entscheidet das Los.

#### Lochwettbewerb

Bei Lochwettspielen (z. B. Jahres-Matchplay) findet im Anschluss an das Wettbewerb ein Stechen nach »Sudden Death« statt (im Vorgaben-Lochspiel mit Neubeginn der Verteilung des Vorgabenunterschiedes auf die Löcher).

Ein »Sudden Death« beginnt immer in der normalen Spielfolge von Abschlag 1. Änderungen im o.g. Verfahren werden in die Einzel-Ausschreibung aufgenommen.

### 15. Wettbewerb Beendigung/Siegerehrung/Preise

Ein Wettbewerb ist beendet, wenn die Spielleitung das Ergebnis offiziell bei der Siegerehrung bekanntgegeben bzw. unmittelbar nach der Siegerehrung eines Wettspiels eine Gesamtergebnisliste für einen Zeitraum von mindestens 48 Stunden an der Informationstafel veröffentlicht hat. Bei Siegerehrungen wird die Anwesenheit aller Turnierteilnehmer erwartet. Turnierteilnehmer, die nicht an der Siegerehrung teilnehmen können, informieren die Spielleitung bzw. das Club-Sekretariat.

Sofern die jeweilige Turnierausschreibung nichts anderes vorgibt, kann jeder Spieler nur einen Preis erhalten (Doppelpreisausschluss).

Ausnahme: Sonderpreise

Bei Abwesenheit eines Siegers bei der Siegerehrung werden die jeweiligen Preise entsprechend der Ergebnisliste weitergegeben bzw. können im Ausnahmefall einbehalten werden.

## 16. Ergebnisse, Bilder

Nach der Beendigung des Wettspieles werden die Ergebnisse auf der Homepage und an der Infotafel veröffentlicht. Während des Wettspieles werden von Teilnehmenden Bilder gemacht. Die Teilnehmer stimmen durch die Wettspielteilnahme den Fotoaufnahmen und deren Nutzung durch den GCDN oder den Sponsor zu.

## 17. Mobiltelefon

Das Mitführen von sende- und / oder empfangsbereiten elektronischen Kommunikationsmitteln oder deren Benutzung auf dem Platz wirkt störend und rücksichtslos. Stellt die Spielleitung eine schwerwiegende Störung des Spielbetriebs durch die Benutzung eines solchen Gerätes durch einen Spieler oder Caddie fest, kann sie diese

Störung als schwerwiegenden Verstoß gegen die Etikette bewerten und eine Disqualifikation aussprechen.

- Ausnahme: Medizinische und sonstige Notfälle.

## 18. Sonderpreise

- Nearest to the Pin

Auf einem von der Turnierleitung festgelegten Par 3 Loch gewinnt derjenige Spieler, dessen Ball nach dem ersten Schlag (Abschlag) auf dem Grün mit der geringsten Entfernung zur Fahne zur Ruhe kommt. Es zählt meist die Distanz von der Mitte des Balls bis zum Rand des Loches. Ein Spieler, der ein hole in one schafft, also mit dem ersten Schlag einlocht, gewinnt den Sonderpreis auf jeden Fall, da dann die Distanz zum Loch mit 0 cm angegeben wird. Falls ein Ball für den Sonderpreis infrage kommen könnte, wird er vor dem Einlochen markiert und die Distanzmessung erst nach dem Einlochen mittels Maßband, das die Turnierleitung zu diesem Zweck in der Nähe des Grüns bereit gelegt hat, vorgenommen. Der Name des Spielers und die Distanz werden auf einem Schild notiert, das in der Nähe des Grüns gut sichtbar in den Boden gesteckt wird.

- Longest Drive

Seitens der Turnierleitung wird vor Start des Wettkampfes festgelegt, an welchem Loch die Wertung stattfindet. Spieler, die an diesem Loch einen sehr langen Drive spielen und auf dem kurzgemähtem Fairway landen, können sich anschließend in einer Tabelle eintragen, die sich am Loch befindet. Kann ein nachfolgender Kontrahent die Weite auf dem kurzgemähtem Fairway überbieten, trägt er sich nachfolgend in der Tabelle ein. Nach Ablauf der Runde wird ein Gewinner bekannt gegeben.

# Startzeitenregelung

## Startzeitenregelung für die 18- und 9- Loch Runde

Am Wochenende und an Feiertagen sind in der Zeit von 9.00 Uhr bis 15.00 Uhr, sowohl für eine 18-Loch-Runde als auch für eine 9-Loch-Runde, Startzeiten zu reservieren. Die Startzeiten-buchung erfolgt online über unsere Homepage – [www.golf-bondorf.de](http://www.golf-bondorf.de) – persönlich oder telefonisch im Clubsekretariat.

Buchungen für Mitglieder sind möglich:

- für Samstag ab Dienstag
- für Sonntag ab Mittwoch
- für Feiertage jeweils 4 Tage vor dem jeweiligen Spieltag

Die Startzeiten können online ab 07.00 Uhr gebucht werden.

Die telefonische oder persönliche Buchung kann zu den regulären Öffnungszeiten des Clubsekretariats vorgenommen werden.

Jeweils zur vollen und zur ½ Stunden wird ein 4er-Flight freigehalten. Diese Startzeiten sind nur telefonisch, zu den regulären Öffnungszeiten des Clubsekretariats buchbar.

Mitglieder können Ihre Gäste mitbuchen. Dies ist auch bei online-Buchungen möglich.

## Gäste können Startzeiten jeweils 2 Tage vor dem Spieltag buchen.

## Öffentlicher 6- Loch Platz

für den öffentlichen 6- Loch Platz sind keine Startzeiten erforderlich.

## Stornierung/Absagen von Startzeiten

Sollte eine Startzeit nicht wahrgenommen werden können, ist der Spieler verpflichtet, die Startzeit wieder freizugeben, damit eine Weitergabe erfolgen kann.

Die Freigabe muss spätestens 2 Stunden vor der Startzeit erfolgen. Spieler, die nicht rechtzeitig absagen, werden abgemahnt, ggf. im Wiederholungsfalle mit einer Spielsperre belegt. Nicht rechtzeitig abgesagte Gästestartzeiten werden dem Spieler in Rechnung gestellt. Wir bitten um Stornierung/ Absage der Startzeiten auch an Tagen mit schlechtem Wetter.

## Sonstiges

Die Spieler haben sich mind. 5 Minuten vor der Startzeit am Abschlag einzufinden.

# Platzregeln

## Ausgrenzen (Regel 27-1)

Sind durch weiße Pfähle markiert. Sind weiße Linien vorhanden, gelten diese.

## Wasserhindernisse (Regel 26)

Sind durch gelbe oder rote Pfosten/Teller markiert. Sind gelbe oder rote Linien vorhanden, gelten diese. Wird auf B8 der Ball nach links über das Rough ins Wasser gespielt, kann mit einem Strafschlag die Dropzone (links) benutzt werden.

## Ungewöhnlich beschaffener Boden, Boden in Ausbesserung (Regel 25-1)

- Boden in Ausbesserung ist durch blaue Pfähle und /oder weiße Einkreisungen gekennzeichnet. Ist eine Linie vorhanden, gilt diese. Von BiA darf nicht gespielt werden.
- Auch ohne Kennzeichnung ist folgendes Boden in Ausbesserung:
  - frisch verlegte Soden
  - alle nicht näher gekennzeichneten aber sichtbar mit Sand und Kies gefüllte Drainagen und Drainageschlitze auf den Fairways und Vorgrüns.
  - Baumscheiben und Gießringe, soweit an Bäumen vorhanden, außer im Rough. Bei Inanspruchnahme der Erleichterung ist die Standposition ausgenommen.

Bei Beeinträchtigung der Standposition durch Loch, Aufgeworfenes oder Laufweg eines erdgängegrabenden Tieres ist Erleichterung ausgenommen. (Regel 25 1a Anmerkungen)

## Hemmnisse (Regel 24)

- Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)
  - Steine im Bunker
  - Entfernungspfosten
  - Begrenzungspfähle von Wasserhindernissen und BiA
- Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)
  - Künstliche Wegoberflächen
  - Bänke
  - Ballwascher
  - Abschlagstafeln
  - Hinweistafeln
  - Mit Stützpfehlern gekennzeichnete Anpflanzungen

- alle Brücken
- alle Sicherheitsnetze
- orangefarbene Pfosten auf Runde A+C

## Bestandteil des Platzes

Alle Mauern an den Abschlägen und hinter der Spielbahn B8.

## Eingebetteter Ball

Ist ein Ball im eigenen Einschlagloch eingebettet, so darf er im gesamten Gelände, Sandstellen ausgenommen, straflos aufgenommen und nach Regel 25-2 fallen gelassen werden.

## Stromleitungen

Trifft ein Ball eine Stromleitung, so muss der Schlag wiederholt werden. Strommasten sind ausgenommen

## Strafe für Verstoß gegen Platzregeln

Zählspiel: 2 Strafschläge

Lochspiel: Lochverlust

## Hinweise

- Entfernungsmarkierungen zum Grünanfang am Rande und auf den Spielbahnen gem. WSO
- Abschläge, siehe Scorekarte
- Richtzeiten zur Ermittlung „Langsames Spiel“ sind auf der Scorekarte vermerkt
- Blitzgefahr/Spielunterbrechung (s. BWGV Wettspielbedingungen Ziffer 5)
  - Signal zur Spielunterbrechung:
    - 1 langer Signalton
  - Signal zur Wiederaufnahme des Spiels:
    - wiederholt 2 kurze Signaltöne
  - Signal zum Spielabbruch
    - wiederholt 3 kurze Signaltöne

Frühere Spielaussetzung bei Blitzgefahr obliegt der Eigenverantwortung des Spielers

## Entfernungsmarkierungen immer bis Grünanfang

(Luftlinie)

- 100 m
  - weißer Fairway-Teller bzw. Pfosten am Fairway-Rand - ein weißer Ring
- 150 m
  - roter Fairway-Teller bzw. Pfosten am Fairway-Rand - zwei weiße Ringe
- 200 m



- gelber Fairway-Teller bzw. Pfosten am Fairway-Rand - drei weiße Ringe
- Angaben auf Regnerdeckel
  - = Luftlinie bis zum Grünanfang
- Entfernungsmessgeräte, auch in Smartphones integriert, sind gemäß der Wettspielordnung des DGV erlaubt.

### **Etikette**

- Ball im Rough, sofort provisorischen Ball spielen
- Vor der Ballsuche: wartenden Folgeflight durchspielen lassen
- Unangemessene Verzögerungen vermeiden (durchspielen lassen)
- Keine Trolleys im Hardrough, auf dem Vorgrün und nicht zwischen Bunker und Grün
- Divots wieder einsetzen, Pitchmarken ausbessern
- Bunker einebnen, Harke komplett im Bunker ablegen.