

3. Platzregeln

1. Aus (Regel 18.2a)

Ausgrenzen sind gekennzeichnet durch weiße Pfosten und/oder weiße Pfeile oder Verbindungslinien. Sofern weiße Linien die Ausgrenze kennzeichnen haben diese Vorrang.

2. Boden in Ausbesserung, ungewöhnliche Platzverhältnisse einschließlich unbeweglicher Hemmnisse (Regel 16.1)

- a) Boden in Ausbesserung ist eine durch blaue Pfähle gekennzeichnete und/oder mit weißer Farbe eingekreiste Fläche. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.
- b) Erleichterung nach Regel 16.1a von Löchern, Aufgeworfenem, Laufwegen, Erdgänge grabender Tiere, Reptilien oder Vögel wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist.
- c) Von jungen Bäumen (gekennzeichnet durch Pfähle) und Blumenbeeten muss Erleichterung in Anspruch genommen werden (Spielverbotszone), wenn Stand und/oder Schwung behindert sind. Der Ball muss aufgenommen und in Übereinstimmung mit Regel 16.1b fallen gelassen werden.
- d) Auch ohne Kennzeichnung sind frisch verlegte Soden und mit Kies verfüllte Drainagen ungewöhnliche Platzverhältnisse.
- e) Unbewegliche Hemmnisse sind alle Straßen und Wege mit künstlicher Oberfläche, Bänke, Ballwascher, Abfallkörbe, Wetterschutzhütten, Schutzgitter, Holzbrücken und T-Pfähle für den Naturschutz, alle fest eingegrabenen Entfernungsmarkierungen, Hinweisschilder und eingebaute Sprinkler-Auslässe, Elektrozäune einschl. deren Pfähle an den Platzrändern. Es darf straflose Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch genommen werden, wenn sowohl der beabsichtigte Stand oder der Raum des beabsichtigten Schwungs beeinträchtigt ist.

3. Eingebetteter Ball (Regel 16.3)

Die Regel 16.3 (eingebetteter Ball) gilt im gesamten Gelände (nicht Penalty Areas und Bunker). Es darf Erleichterung nach Regel 16.3b in Anspruch genommen werden.

4. Penalty Areas (Regel 17)

Penalty Areas sind mit gelben oder roten Pflöcken und/oder Linien gekennzeichnet.

Soweit Linien die Penalty Areas kennzeichnen, haben diese Vorrang.

5. Spielunterbrechung

- a) Signal für unverzügliches Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr = ein langer Signalton. Das Spiel muss unverzüglich unterbrochen werden und darf erst auf Veranlassung der Spielleitung wieder aufgenommen werden.
- b) Signal für normale Spielunterbrechung = wiederholt drei aufeinander folgende Töne.
- c) Signal für Wiederaufnahme des Spiels = wiederholt zwei kurze Signaltöne.
- d) Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers.

Strafe für den Verstoß: Disqualifikation

6. Entfernungsmarkierungen

- a) Pfosten am Spielbahnrand und Markierungspunkte auf dem Fairway für 100 m (1 Ring), 150 m (2 Ringe) und 200 m (3 Ringe) bis Grünanfang.
- b) Vorhandene Entfernungangaben auf den Sprinklern beziehen sich auf den Grünanfang.

7. Fahnenpositionen

Jedes Grün ist in 5 Sektoren eingeteilt. Diese sind auf den Abschlagstafeln und im Birdiebook eingezeichnet. Die aktuelle Pinposition wird an der Infotafel und am Starterhaus Tee 1 und Tee 10 bekannt gegeben.

8. Zeitlich begrenzte Platzregeln

Zusätzliche und zeitlich begrenzte Platzregeln sind gesondert ausgehängt.

9. Alternative zu Schlag und Distanzverlust für einen verlorenen Ball oder einen Ball im Aus

Ball im Aus oder im Gelände (aber nicht in einer Penalty Area) verloren

Ist der Ball im Aus oder wird er innerhalb der zulässigen Suchzeit von 3 Minuten nicht gefunden, kann der Spieler gemäß Regel 18.2 b verfahren. Zusätzlich hat er aufgrund dieser Platzregel aber auch die Möglichkeit, mit 2 Strafschlägen „vorne zu droppen“. Dafür ist folgendes Verfahren anzuwenden:

- Sie schätzen die Stelle, an der Sie Ihren ursprünglichen Ball im Gelände vermuten oder die Stelle, an der er die Auslinie zuletzt überschritten hat, und wie weit diese vom Loch entfernt ist. Stellen Sie sich eine gerade Linie vor, die vom Loch durch diese Stelle läuft. Bestimmen Sie nun einen Punkt gleich weit vom Loch entfernt am Rand des Fairways des zu spielenden Lochs und stellen Sie sich eine gerade Linie vom Loch durch diesen Punkt auf dem Fairway vor.
- Der Erleichterungsbereich, in dem Sie mit zwei Strafschlägen droppen und spielen können liegt innerhalb dieser beiden gedachten Linien zuzüglich jeweils zwei Schlägerlängen zu den jeweiligen Außenseiten dieser Linien und muss im Gelände liegen.
- Sobald der Spieler einen Ball nach dieser Platzregel ins Spiel bringt, ist der ursprüngliche Ball, der verloren oder im Aus ist, nicht länger im Spiel und darf nicht gespielt werden. Dies gilt auch, wenn der ursprüngliche Ball anschließend vor Ablauf der dreiminütigen Suchzeit auf dem Platz gefunden wird (siehe Regel 6.3b).

Diese Regel dürfen Sie nicht anwenden, wenn der Ball in einer Penalty Area verloren ist oder wenn Sie einen provisorischen Ball (Regel 18.3) gespielt haben. Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen diese Platzregel: Grundstrafe nach Regel 14.7a. Diese Platzregel gilt nicht für Verbandsturniere und darf für besonders sportliche Turniere (z.B. Clubmeisterschaften) in deren Ausschreibung oder in einer separaten Ankündigung ausgesetzt werden.

10. Spieltempo, Vorrechte

- a) Grundsätzlich haben Zweier-Gruppen Vorrecht vor Dreier- und Vierer-Gruppen und Dreier-Gruppen Vorrecht vor Vierer-Gruppen. An Wochenenden und gesetzlichen Feiertagen gilt die umgekehrte Vorrechts-Folge. Einzelspieler haben kein Vorrecht. Das Spielen in Flights mit mehr als vier Spielern ist unzulässig.

b) Die Runde ist grundsätzlich am 1. Tee (Loch 1) zu beginnen. Der Beginn einer Runde am 10. Tee (Loch 10) ist nur dann zulässig, wenn die gesamte Bahn 9 frei ist oder die Spieler auf Bahn 9 signalisieren, dass sie die Runde hier beenden werden. Bei roter Flagge an der Brücke zu Tee 10 ist das Einspielen an Bahn 10 nicht gestattet. Spieler, die ihre Runde am 1. Tee begonnen haben, haben jederzeit - auch nach der 9. Spielbahn - Vorrang vor Spielern, die ihre Runde am 10. Abschlag begonnen haben; sie sind unverzüglich zum Durchspielen aufzufordern. Der Beginn einer Runde an anderen als der 1. und 10. Spielbahn ist nicht erlaubt. Das Abkürzen oder Querspielen durch Auslassen oder Überspringen von Löchern ist nicht zulässig.

11. Sicherheit

a) Mit Blitzableiter versehene Wetterschutzhütten befinden sich an der Bahn 1, zwischen den Bahnen 3, 4 und 6 sowie hinter Abschlag 12 und am Abschlag 18. Bei Gewitter darf die Golfausrüstung nicht in die Schutzhütten mitgenommen werden sondern ist in ausreichendem Abstand von den Hütten abzustellen.

b) Auf dem Rettungsplan des Golfclubs Coburg sind die Zufahrtswege für den Rettungsdienst gekennzeichnet, die Notrufnummern und mögliche Rettungspunkte angegeben. Im Einsatzfall ist in diesem Bereich das Spiel sofort zu unterbrechen, den Rettungskräften ist der Zugang zum Einsatzort uneingeschränkt freizuhalten. Erste Hilfe – Kästen befinden sich in den Schutzhütten. Ein Defibrillator steht im Clubhaus zur Verfügung.

12. Weisungsbefugnis

a) Die Spielleitung, der Marshall, die Golflehrer und die Greenkeeper handeln im Auftrag des Vorstandes. Ihren Weisungen auf dem Platz und Übungsgelände ist Folge zu leisten.

13. Platzsperre wegen Wettspielen

Bei Wettspielen wird der Platz bereits vor Beginn des Wettspiels ganz oder teilweise gesperrt. Sollten Wettspielteilnehmer auf vor ihnen spielende, nicht am Wettbewerb teilnehmende Spieler treffen, so haben diese den Platz unverzüglich zu verlassen.

14. Benutzung von Golf-Carts

a) Die Nutzung von Golf-Carts ist ausschließlich Erwachsenen und Jugendlichen ab 16 Jahren gestattet, die mindestens im Besitz der Fahrerlaubnisklasse AM sind.

b) Die Nutzung eigener, nicht durch den Golfclub Coburg zur Verfügung gestellter Golf-Carts muss durch den Golfclub genehmigt werden. Hierfür ist der Nachweis einer gültigen Haftpflichtversicherung zwingend erforderlich.

Der Vorstand

Weitramsdorf, 16.04.2019