

# Golf Club Deinster Geest

## Örtliche Platzregeln



1. Boden in Ausbesserung, ungewöhnlich beschaffener Boden  
Boden in Ausbesserung ist durch blaue Pfosten und / oder weiße Linien gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die weiße Linie. Auch ohne Kennzeichnung ist folgendes Boden in Ausbesserung: frisch verlegte Soden, Anhäufung von Steinen. Der Ball muss gedroppt werden (Regel 16.1b)  
Strafe für Verstoß gegen die Platzregel:  
Lochspiel: Lochverlust                      Zählspiel: zwei Strafschläge
2. Bodenbelüftungslöcher  
Auf dem **Grün** darf ein Ball, der in oder auf einem Bodenbelüftungsloch zur Ruhe kommt, in die nächstgelegene Lage, die einen solchen Umstand ausschließt und nicht näher zum Loch, hingelegt werden. (Erleichterung nach Regel 16.1d)
3. Ball reinigen (Vogelkot)  
Ausgenommen der Ball liegt in einem Hindernis, darf ein mit Vogelkot verschmutzter oder in Vogelkot liegender Ball straflos aufgenommen, gereinigt und nahe der ursprünglichen Stelle und nicht näher zur Fahne besser gelegt werden. Vor dem Aufnehmen ist der Ball zu markieren.
4. Blitzgefahr, Unwetter, drohende Gefahr  
Bei Blitzgefahr oder drohendem Unwetter muss der Ball unverzüglich markiert werden. Alle Spieler haben unverzüglich Schutz in der nächstgelegenen Schutzhütte zu suchen (Regel 5.7b)  
Strafe bei Verstoß: **Disqualifikation**
5. Spielverbotszone/Unbewegliche Hemmnisse  
Die Feuerstelle am Grün der Bahn 15 und die mit blauen Pfosten markierten Flächen, Versenkregner, Steuerschächte, Markierungssteine zum nächsten Abschlag und Entfernungsmarkierungen, Pfosten (Rot & Gelb) der Penalty Areas. Der Ball muss gedroppt werden (Regel 16.1 b und 16.1f).  
**Ausnahme: gilt nicht innerhalb einer Penalty Area**  
Strafe bei Verstoß gegen die Platzregel:  
Lochspiel: Lochverlust                      Zählspiel: zwei Strafschläge
6. Foot-Golf-Abdeckungen
  - a) Liegt der Ball eines Spielers auf einer Foot-Golf-Abdeckung im Gelände oder ist der Spieler durch eine solche im beabsichtigten Stand oder Schwung beeinträchtigt, so ist nach Regel 16.1f i.V.m. Regel 16.1b zu verfahren. Der Spieler muss innerhalb einer Schlägerlänge vom nächsten Punkt der vollständigen Erleichterung seinen Ball dropfen.
  - b) Springt der Ball eines Spielers unkontrolliert von einer Foot-Golf-Abdeckung entweder ins Aus oder in ein Hindernis (Bunker, Penalty Area) darf der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 16.1f i.V.m. Regel 16.1b an der entsprechenden Foot-Golf-Abdeckung beanspruchen.
  - c) Von dieser Platzregel ist das Rough und das Semi Rough ausgeschlossen

# Golf Club Deinster Geest

## Örtliche Platzregeln



### 7. Range-Bälle

Spielen von ‚Driving-Range‘ und ‚Warm-up-Range‘-Bällen ist auf dem Golfplatz strikt verboten. Range-Bälle sind Eigentum der Golfanlage und der Golfschule und dürfen ausschließlich auf der ‚Driving-Range‘ und ‚Warm-up-Range‘ gespielt werden

### 8. Match Play

Spieler sollten nach Möglichkeit durchgespielt werden lassen. Eine Match Play Gruppe führt gut sichtbar eine farbige Fahne mit sich

### 9. Besserlegen

**Zeitraum: 01. Oktober bis zum 30. April**

Liegt der Ball des Spielers in einem Teil des **Geländes, das auf Fairway-Höhe oder niedriger (Vorgrün)** geschnitten ist, darf der Spieler **einmal straflose Erleichterung** in Anspruch nehmen, in dem er den ursprünglichen Ball oder einen anderen **Ball in folgendem Erleichterungsbereich hinlegt** und ihn daraus spielt:

- Bezugspunkt: Stelle des ursprünglichen Balls.
- Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt: eine Schlägerlänge

**aber mit diesen Einschränkungen:**

- Ball muss im Gelände liegen und
- Ball darf nicht näher zum *Loch* als der Bezugspunkt liegen.

Bei Anwendung dieser Platzregel muss der Spieler eine Stelle zum Hinlegen des Balls wählen und das Verfahren zum Zurücklegen eines Balls nach den **Regeln 14.2b(2) und 14.2e** anwenden.

**Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen diese Platzregel: Grundstrafe nach Regel 14.7a.**

### 10. Zügiges Spiel

Es liegt in der Verantwortung einer Spielergruppe, Anschluss an die Gruppe vor sich zu halten. Fällt sie ein ganzes Loch hinter der Gruppe vor sich zurück und hält sie die darauf folgende Gruppe auf, sollte sie dieser das Durchspielen anbieten

Der Spielführer