

Es gelten die offiziellen Regeln des R&A Golf Club of St. Andrews und die aktuelle ÖGV Hard Card.
 Die Platzregeln auf der Scorekarte sind außer Kraft gesetzt

1. Markierungen

- Out of Bounds – Ausgrenze (Regel 18) - gekennzeichnet → weiße Pflöcke oder Linien
- Penalty Area (Regel 17.1) – gekennzeichnet → rote oder gelbe Pflöcke oder Linien
- GUR – Boden in Ausbesserung (Regel 16.1) gekennzeichnet → blaue Pflöcke oder weiße strichlierte Linien
- Drop Zone - Loch 1 und 7 (MPR E-1.1):
 Liegt der Ball in der Penalty Area auf Loch 1 oder 7 oder es ist bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in der Penalty Area zur Ruhe kam, hat er der Spieler jeweils mit einem Strafschlag die Erleichterungsmöglichkeit:
 - Erleichterung nach Regel 17.1 in Anspruch zu nehmen, oder
 - als zusätzliche Möglichkeit den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in der Drop Zone dropfen. Die Drop Zone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3
- Drop Zone – Loch 5 (MPR E-1.2):
 Liegt der Ball auf Loch 5 im linken Wasserabzugsgraben (zw. Weg und Grün), darf der Spieler
 - straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch zu nehmen, oder
 - als zusätzliche Möglichkeit straflose Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball in der Drop Zone [links vor dem Grün, nahe dem Weg] droppt. Die Drop Zone ist ein Erleichterungsbereich nach Regel 14.3

2. Unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1)

- Loch 5 und 6: liegt der Ball bei den Holz-Palisaden hinter dem Grün, darf der Ball straflos gedroppt werden. (Erleichterungsbereich nicht näher zum Loch als der Bezugspunkt, es muss vollständige Erleichterung gegeben sein)
- Straßen und Wege und die dazugehörigen Wasserabzugsgräben, Drainagen, Sickerschächte
- Loch 3 Abschlag bzw. Loch 4, rechts: Netz zum Abschlag 3
- FootGolf Löcher mit oder ohne Kunststoffrasendeckel
- Gestützte Jungbäume
- Lichtmasten auf den Spielbahnen 1, 7, 8 und 9

3. Ungewöhnliche Platzverhältnissen (MPR F-6)

- keine Erleichterung für Behinderung der Standposition durch ein Tierloch (Musterplatzregel F-6)

4. Strommast, Beleuchtungsmasten (MPR E-11)

- Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball nach dem Schlag eine Stromleitung, einen Mast, ein Halteseil oder Stützpfehl während des Spiels auf Loch 1, 7, 8 oder 9 getroffen hat, zählt der Schlag nicht. Der Spieler muss einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen (siehe Regel 14.6 zum richtigen Verfahren)

5. Annäherung eines Zuges (Sonderplatzregel) Loch 7 und 8:

- Bei der Annäherung eines Zuges ist das Abschlagen auf Loch 7 und Loch 8 verboten –
 1. Verstoß: **Verwarnung** durch die Wettspielleitung, Referee oder Marshall
 2. Verstoß: **Disqualifikation** bzw. bei privaten Runden → Platzverweis

6. Spielverbotszone – Betretungsverbot – No Play Zone - Loch 8 (MPR E-8.2)

- Der Bereich der roten Penalty Area, bezeichnet durch rote Pflöcke mit grünen Köpfen auf Loch 8, links vom Grün, ist eine Spielverbotszone. Liegt der Ball in der Spielverbotszone in der Penalty Area, darf er nicht gespielt werden wie erliegt und Erleichterung nach Regel 17.1e muss von der Behinderung durch die Spielverbotszone in Anspruch genommen werden.
Die Spielverbotszone darf nicht betreten werden – **Grundstrafe**

7. Beschädigungen am Grün – Ausbesserungen (MPR F-7) (Regel 16.1a(1))

- Liegt der Ball des Spielers auf dem Grün in den Rändern von geschnittenen Kunst-Soden oder berührt er diese oder befindet sich eine ausgebesserten Kunst-Sode am Grün in der Spiellinie, darf der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 16.1d in Anspruch nehmen, indem er den Ball an den nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung legt. Es muss der ursprüngliche Ball verwendet werden (Regel 14.2a). Erleichterungsbereich nicht näher zum Loch als der Bezugspunkt. (siehe Regel 14.7 – spielen vom falschen Ort – **Grundstrafe**)

8. Spielunterbrechung (Regel 5.7)

- **1 langer Signalton (Schuss):** unverzögliche Unterbrechung wegen **Gefahr** (auch Übungsgelände)
- **3 kurze Signaltöne:** normale Unterbrechung (Loch darf noch fertig gespielt werden)
- **2 kurze Signaltöne:** Wiederaufnahme des Spiels
Evakuierung → Clubhaus

9. Spielgeschwindigkeit auf 9 Loch (1 Std. 30 Min.) und 18 Loch (3 Std.) (MPR K-5) (Regel 5.6)

- Die Zeit um einen Schlag auszuführen beträgt 40 Sekunden. Der erste Spieler einer Gruppe der einen Schlag, Chip oder Putt ausführt, kann zusätzlich 10 Sekunden in Anspruch nehmen. Die Zeitnahme beginnt, sobald der Spieler seinen Ball erreicht hat, er an der Reihe ist und ohne Behinderung oder Ablenkung spielen kann. Die Zeit zum Bestimmen der Entfernung oder der Wahl eines Schlägers zählt als Zeit die für den nächsten Schlag benötigt wird. Auf dem Grün beginnt die Zeitnahme sobald der Spieler Zeit hatte den Ball aufzunehmen, zu reinigen und zurückzulegen, sowie Beschädigungen in der Spiellinie auszubessern und lose hinderliche Naturstoffe aus der Spiellinie zu entfernen. Zeit zum Betrachten der Spiellinie zählt als Zeit die für den nächsten Schlag benötigt wird.
 - Strafe für den 1. Verstoß gg diese Platzregel: mündl. Verwarnung durch Wettspielleitung/Referee
 - Strafe für den 2. Verstoß: 1 Strafschlag
 - Strafe für den 3. Verstoß: Grundstrafe (Matchplay = Lochverlust)
 - Strafe für den 4. Verstoß: Disqualifikation
 - Private Runde: Verwarnung durch Wettspielleitung/Referee/Marshall bzw. im Wiederholungsfall → Platzverweis

10. Verstoß gegen eine Platzregel → Grundstrafe – im Wiederholungsfall Disqualifikation

- Zählspiel: 2 Strafschläge
- Lochspiel: Lochverlust
- Private Runde: Verwarnung durch die Wettspielleitung, Referee oder Marshall (Course Service) bzw. im Wiederholungsfall → Platzverweis

Spielen Sie im Zählspiel auf sichere und verantwortungsbewusste Weise READY GOLF

**Wir wünschen Ihnen ein schönes Spiel!
Ihr GC Klockerhof Team**