



PLATZREGELN

Diese PLATZREGELN gelten für den gesamten Spielbetrieb, soweit nicht durch die Spielleitung anders ausdrücklich bestimmt oder ergänzt.

1. Aus [Regel 18.2]

Wird durch weiße Pfähle, Zäune oder Mauern gekennzeichnet. Sofern weiße Linien auf dem Boden „Aus“ kennzeichnen, haben diese Vorrang.

Überschreitet ein Ball die Aus-Grenze an der **Spielbahn 10, 11, 15 oder 16** und kommt dieser Ball auf dem Platz jenseits der Aus-Grenze zum Liegen, so gilt der Ball als im „Aus“, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt, der für die anderen Löcher nicht „Aus“ ist.

2. Penalty Areas


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

3. Spielverbotszonen [Regel 2.4]

Sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet.

Liegt der Ball in einer Spielverbotszone, darf der Ball nicht gespielt werden, wie er liegt. Der Spieler **muss** Erleichterung nach einer anwendbaren Regel [16.1f oder 17.1e] in Anspruch nehmen.





Die durch durchgängige elektrische Zäune gesicherte Schafweide ist eine Spielverbotszone, die je nach der Lage inner- oder außerhalb der durch die Spielleitung definierten Platzgrenzen als

„Boden in Ausbesserung“ (ungewöhnliche Platzverhältnisse), als Penalty Area mit Betretungsverbot/Spielverbotszone bzw. „Aus“ zu behandeln ist.

Sollte die Schafweide in einer **Penalty Area** liegen, gilt die gesamte Penalty Area als Spielverbotszone und es muss Erleichterung mit Strafschlag in Anspruch genommen werden. [siehe Regel 17.1e]

Sollte zwischen einzelnen Zaunelementen kein Leitungsdraht gespannt sein, gilt dieser gesamte Bereich als Gelände!

Sollte der Ball innerhalb der Spielverbotszone aber außerhalb der Penalty Area liegen, gilt wie gewohnt straflose Erleichterung [16.1f].

Liegt der Ball **außerhalb** einer Spielverbotszone im Gelände, im Bunker oder auf dem Grün, aber eine Spielverbotszone beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Stands oder beabsichtigten Schwungs des Spielers, muss der Spieler nach Regel 16.1f (2) verfahren.

Wenn Ihr Ball vom Abschlag der Bahn 8 im Biotop sein könnte:

1. Erst nach unten bis zum Fairway gehen den Ball suchen um sicher festzustellen, dass der Ball im Biotop (und nicht auf der Bahn) liegt.





a) Wenn Ihr Ball noch auf der Bahn liegt, spielen wie er liegt.

b) Wenn Sie ihn am Rande des Biotopes eindeutig identifizieren können, dürfen Sie auf Ballhöhe, nicht näher zur Fahne einen Ball dropfen und von dort straffrei weiterspielen.

2. Wenn sicher ist, dass der Ball im Biotop ist, bitte zurückgehen zur neuen Dropzone [neues Rasen-Bauwerk der Bahn 8] und von dort ohne Strafschlag weiterspielen.

Bitte bedenken Sie, dass Sie dieses Biotop nicht betreten dürfen. [grüne Kappen auf den blauen Pfählen]

Liegt die Spielverbotszone im „Aus“, der Ball aber auf dem Platz außerhalb einer Spielverbotszone und der beabsichtigte Stand oder Schwung des Spielers ist durch etwas in der Spielverbotszone behindert, muss der Spieler Erleichterung nach Regel 16.1f [2] in Anspruch nehmen.

Für alle Spielverbotszonen gilt **Betretungsverbot**. Ein Verstoß gegen das Betretungsverbot wird als schwerwiegendes Fehlverhalten gegen die Verhaltensvorschriften angesehen.

4. Rindenmulch & Kunstrasenbunkerwände/Soden

Rindenmulch sowie Kunstrasenbunkerwände bzw. Kunstrasensoden sind Bestandteil des Platzes.

5. Stromleitungen

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers irgendeinen Teil einer Stromleitung oder deren Mast getroffen hat, zählt der Schlag nicht. Der Spieler **muss** einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen [siehe Regel 14.6 zum Verfahren].





6. Ungewöhnliche Platzverhältnisse [Regel 16.1]

[a] Boden in Ausbesserung

Als Boden in Ausbesserung gelten auch:

- [1] jede Fläche, die im Gelände oder einem Grün durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet ist; sind beide vorhanden, gilt die Linie.
- [2] frisch verlegte Grassoden.

[b] Neuanpflanzungen, markiert durch Pflock, Manschette, Bänder oder Seile und/oder ringförmigen Bewässerungserdwall, sind **Spielverbotszonen**. Liegt der Ball eines Spielers an einer solchen Neuanpflanzung oder berührt diese, oder eine solche Neuanpflanzung behindert den Stand des Spielers oder seinen beabsichtigten Schwung, **muss** der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 16.1f in Anspruch nehmen.

[c] Unbewegliche Hemmnisse u.a. der „Berschi-Stein“ auf der Spielbahn 7. Liegt der Ball eines Spielers an einem solchen Hemmnis oder berührt dieses, oder es behindert den Stand des Spielers oder seinen beabsichtigten Schwung, **darf** der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 16.1f in Anspruch nehmen.

7. Verwendung motorisierter Beförderungsmittel

Während einer Runde dürfen ein Spieler oder sein Caddie nicht auf irgendeinem motorisierten Beförderungsmittel fahren, außer dies wurde von der Spielleitung/Referee genehmigt oder später gebilligt. Gleiches gilt in Mannschaftsturnieren für den Mannschaftskapitän während des Spiels seiner Mannschaft.





Ausnahme: Spielern mit einer Gehbehinderung, die von der zuständigen Behörde durch Ausstellung eines Schwerbehindertenausweises mit einem sich auf die Gehbehinderung beziehenden Merkzeichen im Sinne des § 3 Abs. 1 Schwerbehindertenausweisverordnung anerkannt ist, ist ausnahmsweise die Nutzung eines Beförderungsmittels gestattet, sofern dieses nicht auch als Hilfsmittel bei der Ausführung des Schlages benötigt wird. Die Gehbehinderung ist mit der Meldung vor dem jeweiligen ersten Turniertag durch Vorlage des Schwerbehindertenausweises nachzuweisen. Das Beförderungsmittel ist vom Spieler zu stellen. Im Einzelfall kann die Nutzung des Beförderungsmittels von der Spielleitung aus sachlichen Gründen (z.B. unter Verweis auf Witterungsbedingungen) eingeschränkt oder untersagt werden.

Bei den Clubmeisterschaften und Viererclubmeisterschaften ist die Cart Nutzung ausschließlich mit Attest oder dauerhafter Gehbehinderung erlaubt.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel durch den Spieler/Caddie:

Grundstrafe für den Spieler für jedes Loch, an dem er gegen diese Platzregel verstößt. Findet der Verstoß zwischen zwei Löchern statt oder wird er dort fortgesetzt, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu.

Strafe bei Verstoß gegen diese Platzregel durch einen Mannschaftskapitän:

Disqualifikation als Mannschaftskapitän für den Rest des Turniertags. Ein Spieler seiner Mannschaft darf ersatzweise die Kapitänsfunktion übernehmen.





8. Softspikes/Golfschuhe

Für die Benutzung der Golfanlage des Golfclub Lauterhofen e.V. sind Softspikes oder spikelose Golfschuhe Pflicht.

9. Caddies [Regel 10.3]

a) Einzel: Professionals sind als Caddie nicht erlaubt.

b) Mannschaft: Der Mannschaftskapitän darf, unabhängig ob er Amateur oder Professional ist, als Caddie eingesetzt werden. Andere Professionals sind als Caddies nicht erlaubt. Bei Jugendmannschaftsturnieren dürfen nur Mannschaftsmitglieder und der Mannschaftskapitän als Caddies eingesetzt werden.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel:

Der Spieler zieht sich die Grundstrafe für jedes Loch zu, auf dem er durch einen Caddie unterstützt wird. Geschieht der Verstoß zwischen zwei Löchern oder dauert er dort an, zieht sich der Spieler die Grundstrafe für das nächste Loch zu.

10. Beratung

Bei Mannschaftsturnieren darf entsprechend Regel 24.4 auch durch den benannten Mannschaftskapitän Beratung erteilt werden. Ein selbst spielender Kapitän darf während seines eigenen Spiels nur seinem Partner Beratung erteilen.

11. Üben

Regel 5.5b wird im Zählspiel wie folgt abgeändert:

Ein Spieler darf 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: Grundstrafe mit Wirkung am nächsten Loch
Strafe für Verstoß am letzten Loch: Grundstrafe an diesem Loch

Abweichend zur Regel 5.2. ist es Teilnehmern von 9-Loch Turnieren gestattet, die jeweils anderen 9-Loch vor dem Turnier zu spielen.

12. Unterbrechung des Spiels/Wiederaufnahme des Spiels

Eine Spielunterbrechung in einer gefährlichen Situation wird durch 1 langen Sirenen-Signalton bekannt gegeben.

Alle anderen Unterbrechungen werden durch wiederholt 3 kurze Sirenen-Töne bekannt gegeben.

In beiden Fällen wird die Wiederaufnahme des Spiels wiederholt durch 2 kurze Sirenen-Töne bekannt gegeben.

Hat die Spielleitung das Spiel wegen Gefahr ausgesetzt, so dürfen Spieler, die sich zwischen dem Spielen von zwei Löchern befinden, das Spiel nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Fortführung bestimmt hat. Befindet der Spieler sich beim Spielen eines Lochs, so muss er das Spiel unverzüglich unterbrechen und darf es nicht wieder aufnehmen, bevor die Spielleitung eine Wiederaufnahme angeordnet hat. Befinden sie sich beim Spielen eines Loches, so müssen sie das Spiel unverzüglich unterbrechen.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.7b: Disqualifikation Anmerkung: Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers, vgl. Regel 5.7a.



13. Spielgeschwindigkeit [Regel 5.6]


Der Spieler hat sicherzustellen, die Richtlinien für zügiges Spiel [Regel 5.6] zu kennen.

Strafe für den 1. Verstoß: Verwarnung durch die Spielleitung und Mitteilung der Strafe bei weiterem Verstoß

	<u>Zählspiel</u>	<u>Lochspiel</u>
2. Verstoß:	ein Strafschlag	ein Strafschlag
3. Verstoß:	zusätzlich zwei Strafschläge	Lochverlust
4. Verstoß:	Disqualifikation	Disqualifikation

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, so wird die Spielergruppe ermahnt. Wird danach eine Verbesserung des Spieltempos nicht 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. Überschreiten Spieler die Zeit von 40 Sekunden für die Ausführung des Schlages, so wird dies als Verstoß gegen Regel 5.6. angesehen. Sanktionen betreffen nur den oder die jeweiligen Spieler, nicht die Spielergruppe als Ganzes. 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.





Für Turniere sind folgende Höchstspielzeiten festgesetzt, bei deren Überschreitung ebenfalls nach Regel 5.6 verfahren werden kann:

Maximum Score & Zählspiel – 4:27 Stunden

Stableford – 4:27 Stunden

Klassischer Vierer – 4:00 Stunden

Vierer-Auswahldrive – 4:27 Stunden

Vierball-Bestball – 4:27 Stunden

Anfängerturnier – 5:00 Stunden

In den Zeitvorgaben sind nach 9 Loch fünf Minuten Pause eingeplant.

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL SOWEIT NICHT ANDERS ANGEGBEN

Grundstrafe: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – 2 Strafschläge

Die Spielleitung – Lauterhofen, Mai 2026

Hinweise:

Blaue Pfähle mit grüner Haube: Spielverbotszone/Boden in Ausbesserung.

Weißer Pfähle mit grüner Haube: Spielverbotszone/Aus. Biotop.

Blaue Pfähle: Ungewöhnliche Bodenverhältnisse/Boden in Ausbesserung [Regel 16.1]

Gelbe Pfähle: Penalty Area [Regel 17.1d, Abb.1]

Rote Pfähle: Penalty Area [Regel 17.1d, Abb.2]

Weißer Pfähle: Aus





Abstandsmarkierungen zum Grünanfang [Mitte Fairway]:

weiß = 100 m bis Anfang Grün
rot = 150 m bis Anfang Grün
gelb = 200 m bis Anfang Grün

Bitte vergewissern Sie sich vor ihrem Abschlag an allen Bahnen, dass ein angrenzender Weg bzw. die Straße frei ist.

Bitte vergewissern Sie sich von ihrem Abschlag an Bahn 3, 9 und 17, dass sich keine Personen auf oder unmittelbar um das Grün der Vorbahn befinden.

Einspielen auf Bahn 10 ist nur mit gebuchter Startzeit oder nach Rücksprache mit dem Sekretariat gestattet. Gruppen von Bahn 9 haben zu jeder Zeit Vorrang. Sollten Spieler einer 18-Loch Runde auf neu eingespielte Flights auflaufen, so haben diese ein Durchspielrecht.

Die Spielleitung

Lauterhofen im Mai 2026



GOLFCLUB LAUTERHOFEN