

Platzregeln

A. Hausordnung

Die Betreiberin (Golf in Tessin GmbH) hat auf der gesamten Golfanlage das Hausrecht. Die Regelungen über die Benutzung der Golfanlage und des Clubhauses dienen dem reibungslosen Miteinander von Betreiberin, Club, Clubmitgliedern und Gästen.

B. Allgemeines

Die allgemeine Spiel-, Wettspiel- und Vorgabenordnung sowie das Ligastatut des DGV und die Wettspielordnungen von GV M-V und DGV können im Sekretariat eingesehen werden.

C. Platzregeln

1. "Aus"-Regel (27-1)

Ausgrenzen sind durch weiße Pfosten oder Pfähle oder/und mit weißen Linien auf dem Boden gekennzeichnet. Bei einer zusätzlichen Linienführung nimmt diese den Vorrang ein und setzt die Pfosten außer Kraft.

Der Zaun hinter dem Grünbereich der Bahn 1/10 ist Ausgrenze.

Auslinie Bahn 5/14

Die Auslinie zwischen Bahn 5/14 und Bahn 6/15 gilt nur für die Bahn 5/14. Die Pfähle, die die Auslinie zwischen Bahn 5/14 und Bahn 6/15 beschreiben, sind beim Spielen der Bahn 6/15 (unbewegliche) Hemmnisse.

2. Boden in Ausbesserung (Regel 25-1)

Boden in Ausbesserung ist durch blaue Pfähle und/oder blaue oder weiße Einkreisungen gekennzeichnet. Linienkennzeichnungen und Einkreisungen gehen vor Pfahlmarkierungen. Wildschwein-, Krähen/Dohlen- und Dachsschäden auf den Fairways sind Boden in Ausbesserung.

Erleichterung wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition, durch ein Loch, Aufgeworfenes oder den Laufweg eines Erdgänge grabenden Tieres, eines Reptils oder eines Vogels behindert ist.

3. Hemmnisse (Regel 24)

Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

Steine in den Bunkeranlagen und alle zu Absperrzwecken eingesetzten Pflöcke, Ketten und Seile sind bewegliche Hemmnisse.
Gleiches gilt für Pfähle, die die Entfernung angeben.

Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

Wege mit künstlicher Oberfläche, Entfernungsmarkierungen im Boden, Regner-Deckel und Bodeneinläufe zu den Drainagen sowie Orientierungspfähle auf Bahnen sind unbewegliche Hemmnisse.

Wird ein unbewegliches Hemmnis durch einen geschlagenen Golfball getroffen, so ist dies Spielzufall.

Mauern, auch künstlich angelegte Steinmauern (insbesondere am Grün Loch 2/11) und Findlinge sind Bestandteile des Platzes.

4. Eingebetteter Ball (Regel 25-2)

Ist ein Ball im Gelände in sein eigenes Einschlagloch im Boden eingebettet, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum Loch, fallen gelassen werden (Es gilt Ziffer 4 a in Anhang I Teil A der Golfregeln). Der Ball muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des Platzes im Gelände auftreffen.

5. Ball auf dem Grün unabsichtlich bewegt

Die Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 werden wie folgt abgeändert: Liegt der Ball eines Spielers auf dem Grün, ist es straflos, wenn der Ball oder der Ballmarker unbeabsichtigt durch den Spieler, seinen Partner, seinen Gegner oder einen ihrer Caddies oder ihre Ausrüstung bewegt wird.

Der bewegte Ball oder Ballmarker muss, wie in den Regeln 18-2, 18-3 und 20-1 vorgeschrieben, zurückgelegt werden.

Diese Platzregel gilt ausschließlich, wenn der Ball des Spielers oder sein Ballmarker auf dem Grün liegt und jede Bewegung unabsichtlich ist.

Anmerkung: Wird festgestellt, dass der Ball des Spielers auf dem Grün durch Wind, Wasser oder irgend eine andere natürliche Ursache, wie zum Beispiel die Schwerkraft, bewegt wurde, muss der Ball vom neuen Ort gespielt werden.

Ein Ballmarker wird zurückgelegt, wenn er unter diesen Umständen bewegt wurde.

6. Wasserhindernisse einschließlich seitliche Wasserhindernisse (Regel 26)

Ist es nicht sicher, ob ein Ball, der beim Spielen der **Bahn 2/11** in Richtung auf bzw. über das erste rechts vom Fairway gelegene große seitliche Wasserhindernis geschlagen worden ist, darin oder daran verloren ist, so darf der Spieler einen anderen Ball provisorisch nach jeder der anwendbaren Wahlmöglichkeiten von Regel 26-1 spielen.

Wird der ursprüngliche Ball außerhalb des Wasserhindernisses gefunden, so muss der Spieler das Spiel mit ihm fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball im Wasserhindernis gefunden, so darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt, oder das Spiel mit dem provisorisch nach Regel 26-1 gespielten Ball fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der zulässigen Suchzeit von 5 Minuten gefunden oder identifiziert, muss der Spieler das Spiel mit dem provisorisch gespielten Ball fortsetzen.

Auf **Bahn 9/18** ist links vor dem Grün eine **Drop-Zone** eingerichtet.

Wenn ein Ball im seitlichen Wasserhindernis im Bereich links des Grüns der Bahn 9/18 zur Ruhe kommt und dieser nicht gefunden werden kann, so muss unter Hinzurechnung eines Strafschlages ein Ball in der weiß umrandeten, mit DZ gekennzeichneten Dropzone fallen gelassen werden.

7. Entfernungsmesser

Für alle Spiele auf dem Platz darf ein Spieler Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgerätes erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände, die sein Spiel beeinflussen könnten (z.B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit etc.), verstößt der Spieler gegen Regel 14-3.

8. Strafe bei Verstoß gegen Platzregeln:

- Lochspiel: Lochverlust
- Zählspiel: 2 Strafschläge