



Platzregeln und Allgemeine Turnierbestimmungen 2022 (PAT 2022) des Niederrheinischen Golfclub e.V. Duisburg

A. Allgemeine Bestimmungen und Platzregeln

- 1) Gespielt wird nach den Offiziellen Golfregeln (einschl. Amateurstatut) und den Handicapregeln des Deutschen Golf Verbandes e.V. (DGV).

Es gelten diese hier genannten Platzregeln und Turnierbestimmungen 2022 (PAT 2022) und alle Ergänzungen und Abänderungen dieser Platzregeln durch die jeweilige Spielleitung.

Den vollen Text einer in diesen PAT 2022 genannten Musterplatzregel finden Sie im Offiziellen Handbuch zu den Golfregeln, gültig ab Januar 2019. Die Regeln, das Offizielle Handbuch zu den Golfregeln und alle anderen Bestimmungen können im Sekretariat eingesehen werden.

Zur Vereinfachung wird in den Regeln und Bestimmungen des Niederrheinischen Golfclub e.V. Duisburg (NGCD) die Bezeichnung Spieler synonym für Spielerin und Spieler verwendet.

Wenn nicht anders vermerkt, ist die Strafe für einen Verstoß gegen eine Platzregel die Grundstrafe (Lochverlust im Lochspiel oder 2 Strafschläge im Zählspiel).

- 2) Falls in einer aktuellen Ausschreibung eine von der PAT 2022 abweichende Regelung vorgesehen ist, so gelten die Angaben der aktuellen Ausschreibung.
- 3) Die Spielleitung hat in begründeten Fällen bis zum ersten Start das Recht, die Ausschreibung, die festgelegten Startzeiten und die allgemeinen Platzregeln zu ändern (Ausnahme: Handicapwirksamkeit; für diese ist der Handicapausschuss in Absprache mit dem DGV oder LGV zuständig).
Nach dem ersten Start sind Änderungen der Ausschreibung nur bei Vorliegen außergewöhnlicher Umstände zulässig.
- 4) Die Meldung zu einem Turnier erfolgt durch Eintragung in die im Clubhaus aushängenden Listen oder per Mail.
Der NGCD behält sich vor, bei weniger als 12 Meldungen für ein Turnier, das Turnier nicht auszutragen. Gehen mehr Meldungen ein als die in der Ausschreibung vorgesehene Höchstzahl, so entscheidet die zeitliche Reihenfolge des Meldeeingangs, bei Gleichheit das Los. Es wird eine Warteliste geführt.
- 5) Der Teilnehmer erklärt sich mit seiner Anmeldung zum Wettspiel mit einer Verwendung seiner personenbezogenen Daten (u.a. Name, Vorgabe, Name des Heimatclubs) zur Erstellung und Veröffentlichung von Melde-, Start- und Ergebnislisten, wie in Ziffer 18. (2 e bis i) der Aufnahme und Mitgliedschaftsrichtlinien des Deutschen Golf Verbandes e.V. (AMR) beschrieben, einverstanden. Die AMR in ihrer jeweils gültigen Fassung können im Clubsekretariat oder im Internet unter www.golf.de eingesehen werden.
Auf schriftlichen Wunsch an das Sekretariat des NGCD hin kann der Name des Spielers in den Melde-, Start- und Ergebnislisten anonymisiert werden (N.N).
Mit seiner Anmeldung erklärt sich der Teilnehmer ebenfalls einverstanden, dass Fotos von dem Wettspiel, einschließlich der Vorbereitung der Teilnehmer und der Siegerehrung, auf denen der Teilnehmer abgebildet ist, im Rahmen von Veröffentlichungen seitens des NGCD, z.B. auf der Homepage oder in Presseveröffentlichungen, veröffentlicht werden. Jeder Teilnehmer hat das Recht, der Veröffentlichung

Niederrheinischer Golfclub e.V. Duisburg



Stand: Januar 2022

zu widersprechen, es sei denn, die Veröffentlichung wäre nach § 23 des Gesetzes betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie auch ohne Zustimmung zulässig. Das Sekretariat ist berechtigt, per Brief, Fax, Mail, SMS oder weiterer elektronischer Textform (z.B. whatsapp) im Zusammenhang mit dem Turnier zu unterrichten.

- 6) Teilnahmeberechtigt an den Turnieren des NGCD sind Mitglieder des NGCD und Gäste. Die Ausschreibung eines Turniers kann die Turnierteilnahme auf bestimmte Spielergruppen oder Vorgaben beschränken.
Die Spielleitung entscheidet über die Teilnahme.
- 7) Die Spielleitung behält sich das Recht vor, Nachmeldungen für ein Turnier zu akzeptieren.
- 8) Das Nenngeld ist vor dem Start zu entrichten. Spieler, die nicht zum Turnier antreten, sind von der Zahlung des Nenngeldes nicht befreit.
- 9) Spieler oder Mannschaften, die nicht am Turnier teilnehmen können, haben sich so früh wie möglich im Clubsekretariat abzumelden. Absagen nach Meldeschluss befreien nicht von der Zahlung der Meldegebühr.
- 10) Entscheidung bei gleichen Ergebnissen und notwendigem Gewinner; Sonderpreise
 - a) Lochspiel
 - Endet ein Lochspiel gleich, so wird es Loch für Loch weitergespielt werden, bis eine Partei ein Loch gewinnt. Das Stechen sollte an dem Loch beginnen, wo das Lochspiel begann. Im Netto-Lochspiel werden die Handicapschläge wie in der vorgeschriebenen Runde angerechnet.
 - b) Zählspiel
 - Bei Gleichstand in einem Zählspiel, das ohne Handicap ausgetragen wird, wird ein Stechen durch die Spielfortsetzung erfolgen. Solch ein Stechen kann, je nach Entscheidung der Spielleitung, über 18 oder eine geringere festgelegte Anzahl von Löchern ausgetragen werden. Ist dies nicht durchführbar oder besteht danach weiterhin ein Gleichstand, so wird eine Verlängerung bis zur Entscheidung mit besserem Ergebnis an einem Loch gespielt („sudden death“)
 - Bei Gleichstand in einem Zählspiel mit Handicap entscheiden die besser gespielten schwersten 9, 6, 3, 1 Löcher (bei Turnieren über mehrere Runden die letzten 18 Loch, weiter wie vor) über die Platzierung, danach das Los.
 - c) Sonderpreise: Nearest to the Pin, Longest Drive und Nearest to the Line
 - Nearest to the Pin: Es dürfen ausschließlich Bälle gewertet werden, die sich nach dem ersten Schlag des Spielers auf dem Grün des entsprechenden Lochs befinden. Gemessen wird bis zur Fahnenstange. Ist bei einem Turnier kein Ball auf dem Grün zur Ruhe gekommen, entfällt der Preis. Wird der Preis als „Nearest to the Pin“ mit dem 2.Schlag‘ ausgelobt, gilt Entsprechendes.
 - Longest Drive: Es dürfen ausschließlich Bälle gewertet werden, die sich nach dem ersten Schlag des Spielers auf dem Fairway des entsprechenden Lochs befinden. Ist bei einem Turnier kein Ball auf dem Fairway zur Ruhe gekommen, entfällt der Preis.
 - Nearest to the Line: Es dürfen ausschließlich Bälle gewertet werden, die sich nach dem ersten Schlag des Spielers auf dem Fairway des entsprechenden Lochs befinden. Gemessen wird bis zur gekennzeichneten Linie. Ist bei einem Turnier kein Ball auf dem Fairway zur Ruhe gekommen, entfällt der Preis.



Niederrheinischer Golfclub e.V. Duisburg

Stand: Januar 2022

- 11) Ein Turnier ist mit Bekanntgabe der Sieger durch die Spielleitung in der Siegerehrung beendet. Vorher kann ein vorläufiges Ergebnis ausgehängt werden.
Findet keine Siegerehrung statt, so gilt das Wettspiel eine Stunde nach Veröffentlichung und / oder Aushang der Ergebnisliste als beendet.
- 12) Die Mitglieder der Spielleitung (und ggf. die Referees) werden vor Beginn des Wettspiels auf der Startliste oder durch einen anderen Aushang bekanntgegeben, soweit nicht eine generelle Bekanntgabe der Mitglieder der Spielleitung für eine Anzahl von Turnieren oder einen Zeitraum erfolgt.
Starter und Sekretariat des Golfclubs handeln im Rahmen ihrer Aufgaben im Auftrag der Spielleitung.

B. Sonstige Spielbedingungen und Platzregeln

1. Aus und Platzgrenzen

Die Ausgrenze wird durch den Platz umgebenden Zaun gekennzeichnet; Musterplatzregel A-1 gilt.

2. Penalty Area (Regel 17)

Die rote Penalty Area auf Loch 5 ist nur auf einer Seite definiert und erstreckt sich ins Unendliche.
Die Penalty Area wird durch die „wasserseitige Kante“ der Holzbohlen definiert.
Musterplatzregel B-1 gilt.

3. Ungewöhnliche Platzbedingungen (einschließlich unbeweglicher Hemmnisse) (Regel 16)

3a) Boden in Ausbesserung

- (1) Jede durch eine weiße Linie begrenzte Fläche.
- (2) Jede Fläche mit beschädigtem Erdboden (zum Beispiel durch Fahrzeugbewegungen verursacht), die von einem Referee oder der Spielleitung als ungewöhnlich eingeschätzt wird.
- (3) French Drains (mit Sand/Kies gefüllte Drainageschlitzte).
- (4) Schnittkanten von Rasensoden; Musterplatzregel F-7 gilt.
- (5) Risse im Boden in Bereichen des Geländes, das auf Fairwayhöhe oder niedriger geschnitten ist, sind Boden in Ausbesserung. Der Spieler darf Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen. **Aber** Behinderung gilt nicht als gegeben, wenn der Riss nur den Stand des Spielers behindert.
- (6) Bereiche in Bunkern, in denen der Sand durch Wasser ausgespült wurde und tiefe Rinnen hinterlassen hat.
- (7) Liegt der Ball eines Spielers in einem Teil des Geländes und es existiert eine Behinderung von freiliegenden Baumwurzeln, die auf einem Teil des Geländes, das auf Semiroughhöhe oder niedriger geschnitten ist oder im Rough innerhalb 2 Schlägerlängen vom Semirough oder des niedriger geschnittenen Bereichs, werden diese Wurzeln als Boden in Ausbesserung behandelt. Der Spieler darf straflose Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen. **Aber** Behinderung gilt nicht als gegeben, wenn die Wurzeln nur den Stand des Spielers behindern; Musterplatzregel F-9.2 gilt.
- (8) Durch Tiere beschädigte Flächen im Gelände werden als Boden in Ausbesserung behandelt, von dem Erleichterung nach Regel 16.1b zulässig ist; Musterplatzregel F-10 gilt.



- (9) Nach Wahl des Spielers darf Tierkot behandelt werden als ein loser hinderlicher Naturstoff, der nach Regel 15.1 entfernt werden darf, oder Boden in Ausbesserung, von dem Erleichterung nach Regel 16.1 zulässig ist; Musterplatzregel F-12 gilt.
- (10) Die mit blauem Pfahl markierten Bunker gelten als Boden in Ausbesserung im Gelände. Sie werden während der Runde nicht als Bunker behandelt. Liegt der Ball des Spielers darin oder berührt er diesen Boden in Ausbesserung oder der Boden in Ausbesserung behindert den Stand oder beabsichtigten Schwung des Spielers, darf der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen.
Alle anderen Bunker auf dem Platz, ob zeitweiliges Wasser enthaltend oder nicht, sind noch Bunker im Sinne der Regeln; Musterplatzregel F-16 gilt.
- (11) Die Übungsgrüns hinter dem Grün der Bahn 9, sowie zwischen dem Grün der Bahn 9 und dem Abschlag der Bahn 4 gelten als falsche Grüns. Erleichterung nach Regel 13.1f **muss** in Anspruch genommen werden.

3b) Unbewegliche Hemmnisse

- (1) Weiß markierte Flächen und daran anschließende unbewegliche Platzbedingungen gelten zusammen als einzelnes Vorliegen ungewöhnlicher Platzbedingungen.
- (2) Der Spieler hat auch diese zusätzlichen Erleichterungsmöglichkeiten, wenn ein unbewegliches Hemmnis nahe am oder auf dem Grün und auf seiner Spiellinie liegt:
Ball im Gelände: Der Spieler darf Erleichterung nach Regel 16.1b in Anspruch nehmen, wenn ein unbewegliches Hemmnis auf seiner Spiellinie liegt, und
 - innerhalb von zwei *Schlägerlängen* vom oder auf dem *Grün* und
 - innerhalb von zwei *Schlägerlängen* vom Ball entfernt liegt.Ausnahme: Erleichterung nach dieser Platzregel ist nicht zulässig, wenn der Spieler eine eindeutig unvernünftige Spiellinie wählt.
- (3) Alle Gebäude (ebenso der Greenkeeping Betriebshof, Clubhaus, Parkplatz, etc..) sind unbewegliche Hemmnisse.
- (4) Alle Holzbohlen, welche das Grün 5 zum Wasser hin abgrenzen, sind unbewegliche Hemmnisse.

4. Üben auf dem Platz

Regel 5.2a wird wie folgt abgeändert:

Ein Spieler darf vor oder zwischen den Runden auf dem Wettspielplatz üben.

5. Unterbrechung des Spiels durch die Spielleitung, Regel 5.7b

- a) Signal für sofortige Unterbrechung des Spiels wegen Gefahr: **ein langer Signalton**.
Wenn das Spiel wegen drohender Gefahr unterbrochen wird, sind alle Übungseinrichtungen ab sofort geschlossen
- b) Signal für sonstige Unterbrechung des Spiels: **wiederholt drei aufeinanderfolgende Signaltöne**
- c) Signal für Wiederaufnahme des Spiels: **wiederholt zwei kurze Signaltöne**

Anmerkung: Ein Spieler darf das Spiel unterbrechen, wenn er begründet Blitzgefahr als gegeben ansieht, aber er muss dies so bald wie möglich der Spielleitung mitteilen, Regel 5.7a.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel: Disqualifikation.



Niederrheinischer Golfclub e.V. Duisburg

Stand: Januar 2022

6. Cartnutzung

Bei körperlichen Beeinträchtigungen, die das Absolvieren der Turnierrunde ohne Cart nicht erlauben, ist nach Absprache mit der Spielleitung die Benutzung eines motorgetriebenen Carts gestattet.

Ein Spieler hat keinen Anspruch auf die Benutzung oder alleinige Benutzung eines vereinseigenen Carts. Gehen mehr Wünsche nach Nutzung eines Carts ein als die vorgesehene Höchstzahl an Plätzen in den verfügbaren Carts, so entscheidet die zeitliche Reihenfolge des Eingangs des Wunsches, bei Gleichheit das Los.

Im Einzelfall kann die Nutzung eines Beförderungsmittels von der Spielleitung aus sachlichen Gründen (z.B. unter Verweis auf Witterungsbedingungen) eingeschränkt oder untersagt werden.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel: Disqualifikation für die Runde.

7. Spielgeschwindigkeit

Es wird erwartet, dass 18 Löcher von einem Dreiballspiel in einer Höchstzeit von 4:30 Std. und von einem Vierballspiel in einer Richtzeit von 4:45 Std. absolviert werden, normalerweise aber schneller.

Zur Spielbeschleunigung im Zählspiel wird erwartet, dass sich die Bewerber darauf verständigen, nach den Grundsätzen des „Ready Golf“ zu spielen.

Beendet eine Gruppe die Runde mehr als ein Startzeitintervall hinter der Gruppe vor sich und mehr als 5 Stunden nach ihrer Startzeit, ziehen sich **alle** Spieler in der Gruppe einen Strafschlag zu.

Es gelten die Musterplatzregeln K-1, K-2, K-3, K-4 und K-5.

8. Besserlegen

Falls mit „Besserlegen“ gespielt wird, gilt Musterplatzregel E-3:

Liegt der Ball des Spielers auf einem Teil des Geländes, das auf Fairwayhöhe oder niedriger geschnitten ist, darf der Spieler einmal straflose Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball hinlegt und ihn aus folgendem Erleichterungsbereich spielt:

- Bezugspunkt: Stelle des ursprünglichen Balls
- Größe des Erleichterungsbereichs, gemessen vom Bezugspunkt:
 - eine Schlägerlänge, vom Bezugspunkt, aber mit diesen Einschränkungen:
- Einschränkungen der Lage des Erleichterungsbereichs:
 - er darf nicht näher zum Loch als der Bezugspunkt liegen, und
 - er muss im Gelände 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.

**Der Spielausschuss
(A. Schulte)**

Januar 2022

**1. Änderung Januar 2022
-Änderungen vorbehalten-**