



2023 PGA OF GERMANY HARD CARD

Stand: März 2023

Diese Hard Card ist bis zum Widerruf für alle Turnierveranstaltungen der PGA of Germany gültig. Die Hard Card ist in Verbindung mit den offiziellen Golfregeln und den vor Ort gültigen Platzregeln, die für das jeweilige Turnier durch die Spielleitung veröffentlicht werden, anzuwenden. Bei dieser Hard Card handelt es sich um eine „Players Version“, die genannten Musterplatzregeln (MPR) finden sich im offiziellen Handbuch zu den Golfregeln oder sofern diese erst nachträglich von der R&A veröffentlicht wurden, auf dem offiziellen PGA Turnierboard bzw. in den Turnierbestimmungen auf der PGA Website unter <https://www.pga.de/downloads.html>.

1. BESONDERE PLATZREGELN

1.1 Aus (vgl. Regel 18.2)

- a) Ein Ball ist im Aus, wenn er jenseits einer Mauer zur Ruhe kommt, die die Ausgrenze kennzeichnet.
- b) Wird die Ausgrenze durch eine durchgezogene weiße Linie definiert, so liegt die Linie selbst im Aus. Ein Ball liegt im Aus, wenn er vollständig auf oder hinter der Linie liegt.
- c) Ein Ball, der die Straße, die zu Aus erklärt worden ist, kreuzt und jenseits dieser Straße zur Ruhe kommt, ist im Aus, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes liegt.
- d) MPR F-26 ist aktiv: Alle geschlossenen Tore, die mit Grenzmauern und Grenzzäunen verbunden sind, sind Teil der Ausmarkierung. Erleichterung von einem solchen Tor nach Regel 15.2 oder 16.1 wird nicht gewährt. Aber ein offenes Tor wird nicht als Teil der Ausmarkierung behandelt und darf geschlossen oder in eine andere Position bewegt werden.

1.2 Penalty Areas (vgl. Regel 17)

Penalty Areas werden durch rote oder gelbe Pfosten bzw. Linien gekennzeichnet.

- a) Die gegenüberliegende Seite einer roten Penalty Area
Für jedes PGA Turnier wird durch die PGA Platzregel festgelegt, ob und wenn ja für welche rote Penalty Area auch auf der gegenüberliegenden Seite in selber Distanz Erleichterung genommen werden darf.
- b) Gegenüberliegende Seite, wenn der Ball zuletzt eine Penalty Area gekreuzt hat, die in einer Ausgrenze verläuft
Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers in einer roten Penalty Area zur Ruhe gekommen ist, und sein Kreuzungspunkt an einer Stelle war, an der die rote Penalty Area in einer Ausgrenze verlaufen ist, so darf auf der gegenüberliegenden Seite der Penalty Area (in selber Distanz) Erleichterung in Anspruch genommen werden.
- c) Drop-Zonen für Penalty Areas
Wenn es eine Drop-Zone für Penalty Areas gibt, so darf diese als zusätzliche Option zu Regel 17 (ebenfalls mit einem Strafschlag) verwendet werden. Es muss

jedoch immer die nächst mögliche Drop-Zone verwendet werden. Die Drop-Zone ist nach Regel 14.3 ein „Erleichterungsbereich“. Das bedeutet, ein Ball muss in der Drop-Zone gedroppt werden und auch dort zur Ruhe kommen. Ob und für welche Penalty Areas eine Drop-Zone zur Verfügung steht, wird durch die jeweiligen Platzregeln bekannt gegeben.

1.3 Ungewöhnliche Platzverhältnisse (vgl. Regel 16.1)

a) Als “Boden in Ausbesserung” gelten:

- weiß eingekreiste Flächen
- Schnittkanten von Grassoden (Platzregel F-7 ist aktiv)
- mit Kies verfüllte Drainagen (French Drains)
- Tierlöcher oder Löcher verursacht durch unbewegliche Hemmnisse im Gelände, Bodenmarkierungen oder gesprühte Distanzmesspunkte im Gelände.

b) Unbewegliche Hemmnisse sind:

- künstlich angelegte Oberflächen; einzelne Mulchstücke auf den Wegen gelten hingegen als lose hinderliche Naturstoffe
- weiß eingekreiste Flächen, die sich an ein unbewegliches Hemmnis anschließen, sind als eins anzusehen, und Erleichterung ist möglich nach Regel 16.1
- Anpflanzungen in und um ein unbewegliches Hemmnis sind Bestandteil des Hemmnisses
- Angeflockte Pflanzen und Bäume sind ebenfalls unbewegliche Hemmnisse
- Sprinklerdeckel in der Nähe von Grün. MPR F-5 ist aktiv und wie folgt abgeändert

Für einen Ball im Gelände darf Erleichterung unter Regel 16.1b in Anspruch genommen werden, wenn

- der Ball und das Hemmnis in einem Bereich liegen, der auf Fairwayhöhe oder niedriger gemäht ist und
- das Hemmnis sich innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Grün befindet und auf der Spiellinie des Spielers liegt und
- der Ball innerhalb von zwei Schlägerlängen von dem Hemmnis entfernt liegt.

c) Erleichterung wird nicht gewährt für Behinderung der Standposition bei:

Tierlöcher oder Löcher verursacht durch bewegliche Hemmnisse im Gelände, Bodenmarkierungen oder gesprühte Distanzmesspunkte im Gelände (Fairwayhöhe oder kürzer) haben den Status von Boden in Ausbesserung; Erleichterung darf für Balllage und Raum des beabsichtigten Schwungs nach Regel 16.1 in Anspruch genommen werden.

1.4 Eingebetteter Ball

MPR F-2.2 ist aktiv und Regel 16.3 ist wie folgt modifiziert: Straflöse Erleichterung wird nicht gewährt, wenn ein Ball in Wänden aus aufgeschichteten Grassoden oberhalb von Bunkern eingebettet ist.

1.5 Bestandteile des Platzes

- Bestandteile des Platzes sind: Drähte, Kabel, Manschetten oder andere Gegenstände, die eng an Bäumen oder anderen „dauerhaften Einrichtungen“ befestigt sind
- künstlich angelegte Mauern, Gestapeltes und Aufgeschichtetes in Penalty Areas
- künstliche Auskleidung (Flies) in Bunkern in ihrer ursprünglichen Position

1.6 Festeingebaute Hochspannungsleitungen

MPR E-11 ist aktiv, aber nur für einen Ball, der die Hochspannungsleitung trifft, die sich nicht im Aus befindet. Der Spieler muss einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen.

1.7 Zeitweilige, unbewegliche Hemmnisse (TIO) – MPR F-23

Behinderung durch ein zeitweiliges, unbewegliches Hemmnis ist gegeben, wenn

- a) der Ball des Spielers das TIO berührt oder darin liegt oder das TIO den Raum des beabsichtigten Stands oder Schwungs des Spielers behindert.
- b) das TIO auf der Sichtlinie des Spielers zum Loch liegt (gerade Linie zwischen Ball und Loch) oder der Ball innerhalb einer Schlägerlänge gleichweit vom Loch entfernt wie eine Stelle liegt, an der das TIO auf der direkten Sichtlinie des Spielers zum Loch liegt.

2. BESONDERE SPIELBEDINGUNGEN

2.1 Zulässige Schläger und Bälle (vgl. Regel 4)

- a) Liste zugelassener Driver-Köpfe: MPR G-1 ist aktiv.

Jeder für einen Schlag verwendete Driver muss einen Schlägerkopf haben, dessen Modell und Loft auf der aktuellen „List of conforming Driver Heads“ aufgeführt wird.

Strafe für die Ausführung eines Schlags mit einem Schläger, der gegen diese Platzregel verstößt: Disqualifikation.

- b) Rillen und Prägemarken: MPR G-2 ist aktiv.

Der Spieler darf für einen Schlag nur Schläger verwenden, die den Bestimmungen zu Rillen und Prägemarken in den Ausrüstungsregeln, gültig ab 1. Januar 2010, entsprechen.

Strafe für die Ausführung eines Schlags mit einem Schläger, der gegen diese Platzregel verstößt: Disqualifikation.

- c) Verzeichnis zugelassener Golfbälle. MPR G-3 ist aktiv.

Jeder für einen Schlag verwendete Ball muss sich auf der vom R&A herausgegebenen aktuellen „List of conforming Golf Balls“ befinden.

Strafe für die Ausführung eines Schlags mit einem Ball, der gegen diese Platzregel verstößt: Disqualifikation.

2.2 Spieltempo (Anmerkung zu Regel 5.6b (3))

Hat eine Gruppe nach Auffassung der Spielleitung den Anschluss an die vorangehende Gruppe verloren und hat sie, falls Richtzeiten zum Spielen eines oder mehrerer Löcher vorgegeben sind, mehr Zeit als die Richtzeit benötigt, ohne dass mildernde Umstände vorliegen, wird ab sofort für jeden einzelnen Spieler der Gruppe eine Zeitnahme durchgeführt. Der Anschluss an die vorangehende Gruppe ist verloren, wenn eine Verspätung um mehr als ein Startzeit-Intervall hinter der vorausspielenden Gruppe entstanden ist.

Benötigt ein Spieler von Beginn der Zeitnahme an für einen zuerst zu spielenden Annäherungsschlag (einschließlich dem Abschlag auf einem Par 3), Chip oder Putt mehr als 50 Sekunden, oder mehr als 40 Sekunden für einen Abschlag oder einen Schlag als zweiter bzw. dritter Spieler, so wird dies als Verstoß gegen Regel 5.6b angesehen und er hat eine „bad time“. Eine „bad time“ wird nicht annulliert, sondern wird übertragen bis die festgesetzte Runde beendet ist, auch wenn die Gruppe den Anschluss wiederfindet oder wieder „in der Zeit“ ist.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.6b:

1. Verstoß: Verwarnung durch den Referee
2. Verstoß: Ein Schlag plus € 100 Strafe
3. Verstoß: Zwei Schläge plus € 200 Strafe
4. Verstoß: Disqualifikation

Anmerkung: Spieler müssen auf eine Zeitnahme nicht hingewiesen werden. Die Zeit wird von dem Zeitpunkt an genommen, zu dem der Referee bestimmt, dass der Spieler nun an der Reihe ist. Unter bestimmten Umständen kann in einer Gruppe auch nur die Zeit eines einzelnen oder zweier Spieler gemessen werden und nicht die Zeit der ganzen Gruppe.

2.3 Aussetzung des Spiels (vgl. Regel 5.7)

Die folgenden Signale werden benutzt, um das Spiel zu unterbrechen und wiederaufzunehmen:

- Ein langer Signalton: Unverzögliche Unterbrechung des Spiels
- Drei aufeinander folgende Signaltöne: Unterbrechung des Spiels
- Zwei kurze Signaltöne hintereinander: Wiederaufnahme des Spiel.

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen.

Anmerkung: Im Falle einer Aussetzung des Spiels auf Grund einer gefährlichen Situation sind alle Übungseinrichtungen automatisch so lange gesperrt, bis die Spielleitung das Üben wieder gestattet (siehe Turnierbestimmungen Ziffer 11).

2.4 Üben (vgl. Regel 5.2/5.5)

a) Üben auf dem Platz, vor der Runde oder zwischen den Runden während des Turniers. Musterplatzregel I-1.1 ist aktiv:

- Zählspiel: Ein Spieler darf vor einer Zählspielrunde und zwischen den Runden nicht auf dem Turnierplatz (bzw. Turnierplätze) üben.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.2:

1. Verstoß: Grundstrafe
2. Verstoß: Disqualifikation

- Lochspiel: Ein Spieler darf auf dem Turnierplatz (bzw. Turnierplätze) vor oder zwischen den Runden eines Lochspiel-Turniers üben.

b) Einschränkung von Übungsschlägen zwischen zwei Löchern – Regel 5.5b. Musterplatzregel I-2 ist aktiv:

- Ein Spieler darf keinen Übungsschlag auf oder nahe dem Grün des soeben beendeten Lochs spielen, oder
- nicht Oberfläche des Grüns durch Reiben am Grün oder Rollen eines Balls prüfen.

Strafe für Verstoß gegen Regel 5.5b: Grundstrafe

2.5 Beförderung (vgl. Regel 4.3a) – MPR G-6

Während einer Turnierrunde dürfen ein Spieler oder sein Caddie nicht auf irgendeinem motorisierten Beförderungsmittel fahren, außer dies wurde von der Spielleitung genehmigt.

Ausnahme: Ein Spieler, der unter der Strafe von „Schlag und Distanzverlust“ spielen muss oder gespielt hat, darf immer auf einem E-Cart mitfahren. Das Fahren während der festgesetzten Runde aus gesundheitlichen Gründen ist nur mit ärztlichem Attest und nach Genehmigung durch die Spielleitung unter Berücksichtigung der örtlichen Gegebenheiten zulässig.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregel: Grundstrafe für jedes Loch, an dem ein Verstoß vorliegt. Ein Verstoß zwischen zwei Bahnen zählt zur nächsten Bahn.

2.6 Entscheidung bei gleichen Ergebnissen (Handbuch zu den Golfregeln III Turniere 5A (6))

Zur Entscheidung bei Gleichstand für den 1. Platz wird Loch für Loch ein Stechen gespielt (Sudden Death), bis ein Spieler das Loch gewonnen hat und als Sieger feststeht. Die Reihenfolge der zu spielenden Löcher für das Stechen wird durch die Spielleitung festgelegt.

2.7 Recording Area, Scorekarten Abgabe

Die Spielleitung legt für jedes Turnier in den jeweiligen Platzregeln die Recording Area fest. Eine Scorekarte gilt als abgegeben, wenn der Spieler die gekennzeichnete Recording Area mit beiden Füßen verlassen hat.

2.8 Beendigung von Wettspielen (Handbuch zu den Golfregeln III Turniere 5A (7))

Zählspiele gelten mit der offiziellen Bekanntgabe der Ergebnisse als beendet, dies kann sowohl durch das physische Aushängen einer Ergebnisliste als auch durch das Projizieren der Ergebnisse online passieren.

2.9 Schlussbestimmungen

Sofern nicht anders veröffentlicht, ist die Strafe für den Verstoß gegen eine Platzregel die Grundstrafe (Lochverlust im Lochspiel, zwei Strafschläge im Zählspiel).