

bestimmten Clubs (z.B. VcG), für bestimmte Zeiten (z.B. an Wochenenden) oder für bestimmte Ereignisse (z.B. Tag der offenen Tür) Spielbeschränkungen auszusprechen.

## 2.3 Driving Range, Training

Die Driving Range und die anderen Übungseinrichtungen können auch von Gästen gebührenfrei benutzt werden.

**Das Spielen mit Driving-Range-Bällen auf dem Platz ist ausdrücklich verboten!**

Trainerstunden sind mit dem jeweiligen Golflehrer zu vereinbaren. Dazu steht unter anderem das Online Buchungssystem im Internet zur Verfügung. Nichtmitglieder und Gäste können ebenfalls verfügbare Trainerkapazitäten belegen.

## 2.4 Eingeschränkte Platzerlaubnis (ePE)

Die eingeschränkte Platzerlaubnis (ePE) erteilt der Pro nach einer angemessenen Anzahl von Trainerstunden, dem Nachweis, dass mindestens 3 Regelabende besucht wurden, sowie ausreichenden praktischen Kenntnissen.

Spieler mit eingeschränkter Platzerlaubnis dürfen den Platz zusammen mit erfahrenen Spielern (Hcp -36 und besser) nutzen. An Sonn- und Feiertagen ist nur ein ePE Spieler pro Flight spielberechtigt. Der Spielausschuss kann diese Erlaubnis bei Bedarf weiter zeitlich einschränken.

Die eingeschränkte Platzerlaubnis (ePE) berechtigt zur Teilnahme an Schnupperturnieren.

## 2.5 Platzerlaubnis (PE/PR)

Die Platzerlaubnis wird nach den Regeln des DGV erteilt. Der Spielführer des Golfclubs Johannesthal e.V. erteilt die Platzerlaubnis (PE/PR) auf der Basis der Empfehlungen des Spiel- und Wettspielhandbuches (SWSH) des DGV.

Hierzu müssen folgende Voraussetzungen vorliegen

- Eine durch den Pro erteilte sogenannte eingeschränkte Platzerlaubnis (ePE).
- Nachweis, dass mindestens 5 Regelabende besucht wurden, sowie bestandene theoretische Prüfung gemäß Regeltest des DGV.
- Eine praktische Prüfung durch Spielen einer 9-Loch-Runde gezählt durch eine durch den Spielausschuss autorisierte Person. Gespielt wird ein Zählspiel nach Stableford auf der Rechenbasis von Vorgabe 54. Auf dieser Basis sind 12 Stableford Punkte an 6 gewerteten Bahnen zu erspielen. Die Spielzeit für die 9 Spielbahnen beträgt maximal 140 Minuten. Während der praktischen Prüfung wird besonderer Wert gelegt auf Spieltempo, Verhalten auf dem Golfplatz, Rücksichtnahme und Anwendung der wichtigsten Golfregeln. Diese praktische Prüfung kann erst erfolgen, wenn die beiden obigen Voraussetzungen erfüllt sind.
- Vor einer Turnierteilnahme ist die weitere bestätigte Teilnahme an einem Regelabend C erforderlich.
- Die EGA-Vorgabe -54 wird in einem vorgabewirksamen Wettspiel oder in einer EDS-Runde erspielt.

### 3.5.6 Ausrüstung

Jeder Spieler muss ein eigenes Bag oder Tragegestell für die Schläger mit sich führen. Mehrere Spieler dürfen nicht aus einer gemeinsamen Golftasche (Bag) spielen.

Die Mitgliedsplakette oder die Greenfeekarte muss gut sichtbar an der Golftasche befestigt sein.

### 3.5.7 Vorrecht auf dem Platz

Auf dem Platz sollte ein schnellerer Flight durchspielen können, wenn es spieltechnisch Sinn macht. Dies ist der Fall wenn eine Spielbahn vor einem langsameren Flight frei ist und die durchschnittliche Spielzeit des langsameren Flights pro Loch mehr als 15 Minuten beträgt (Startzeit an Bahn 1 notieren). Das gilt auch bei Turnieren!

Einzelspieler werden nicht als Flight betrachtet und haben prinzipiell kein Vorrecht auf dem Platz. Es liegt im Ermessen der vorausspielenden Flights, ob sie einen Einzelspieler durchspielen lassen. Hier wird an die Fairness der Flights appelliert, ein Durchspielen in beiderseitigem Interesse zu regeln.

Generell ist erwünscht, dass sich Vierer- bzw. Dreiergruppen bilden. Die Ranger sind angewiesen darauf zu achten, dass solche Gruppen gebildet werden.

Den entsprechenden Anweisungen der Ranger ist Folge zu leisten. Das Spiel ist grundsätzlich an Abschlag 1 zu beginnen, wenn auf den Infotafeln nichts anderes gesagt wird.

Die Startreihenfolge an Abschlag 1 wird mit Hilfe der Ballspirale festgelegt, wenn keine Startzeiten vergeben sind. Jeder Flight bzw. jeder Spieler, wirft einen markierten Ball oben in die Ballspirale. Der abschlagende Flight nimmt seinen Ball unten wieder aus der Spirale. Der Flight, dessen Ball dann am weitesten unten liegt, schlägt als nächstes ab. Ist zu diesem Ball kein Spieler innerhalb von 3 Minuten am Abschlag, verwirkt er seine Position und muss seinen Ball wieder oben einwerfen. Bei diesem Verfahren sollten mindestens 10 Minuten zwischen den Abschlägen zweier Flights liegen. An Tagen mit Startzeiten regeln die Startzeiten die Spielabstände.

Wird am Abschlag 10 (gilt nicht am Wochenende und an Feiertagen) begonnen, müssen sich die Spieler davon überzeugt haben, dass die **gesamte Bahn 9 frei** ist. Flights, die nach Spielen der ersten 9 Löcher an Abschlag 10 kommen, haben absolutes Vorrecht. Flights, die nach 9 Löchern eine Pause einlegen, verlieren ihr Vorrecht auf Bahn 10. Spieler, die von Loch 18 kommen, haben kein Recht zum Durchspielen an Abschlag 1. **Ebenso verlieren Spieler das Platzrecht, falls sie Löcher auslassen (Beispiel: 14 + 15) oder die Reihenfolge der Bahnen nicht einhalten.** Die Ranger sind ermächtigt, solchen Spielern das Weiterspielen zu untersagen. **An Wochenenden und an Feiertagen darf an Abschlag 10 kein Spiel begonnen werden. Ausnahmen dürfen nur von der Platzaufsicht (Ranger) oder vom Spielführer/in erteilt werden.**

### **3.5.12 Sonderplatzregeln für außergewöhnliche Umstände**

Diese werden gegebenenfalls an den Infotafeln bekannt gegeben.

### **3.5.13 Platzkontrolle**

Den Anordnungen der Spielaufsicht durch Ranger, Mitglieder des Spelausschusses oder deren Beauftragte ist Folge zu leisten.

## 4.10 Scorekarten

Der Spieler muss sich im Aushang bei der Startliste informieren

- wo die Scorekarten ausgegeben werden (Sekretariat oder am Start)
- von welchen Abschlägen gestartet wird
- wo am Ende des Spiels die Scorekarten abgegeben werden müssen.

Ist auf den Scorekarten nichts anderes vermerkt, wird in der Spielergruppe in der umgekehrten Reihenfolge der aufgeführten Spieler gezählt: 1 zählt 4, 2 zählt 1, 3 zählt 2 und 4 zählt 3. Die ausgefüllte Scorekarte ist nach dem Spiel unverzüglich der Spielleitung einzureichen (Regel 3.3 b). Die Scorekarte gilt als endgültig abgegeben, wenn der Spieler die Scoring-Area (üblicherweise Sekretariat des GCJ) verlassen hat.

## 4.11 Abschlüge

Sofern die Ausschreibung nichts anderes vorsieht, wird in Turnieren von den Abschlägen Gelb/Rot abgespielt. Am ersten Abschlag wird in der Reihenfolge der Startliste abgeschlagen. Im Zählspiel schlagen die Damen nach den Herren ab, auch wenn die Startliste etwas anderes vorsieht.

## 4.12 Zügiges Spiel; unangemessene Verzögerung

Um allen Turnierteilnehmern, d.h. vor allem späten Startern faire Chancen zu geben, ist **zügiges Spiel unabdingbar**. Jede Spielergruppe muss deshalb immer versuchen, Anschluss an die vorhergehende Spielergruppe zu halten.

Wird beobachtet, dass ein Flight seine Position verloren hat, oder wird von ihm nach Meinung der Turnierleitung eine unangemessene Zeit beansprucht, wird die Spielleitung ihn darauf aufmerksam machen. Dies ist für den betroffenen Flight die eindeutige Ermahnung, schneller zu spielen und den Anschluss wieder herzustellen.

Spieler sollen sich im Voraus auf den nächsten Schlag vorbereiten und spielbereit sein, wenn sie an der Reihe sind. Spieler sollen innerhalb von 40 Sekunden den Schlag ausführen. Gewöhnlich wird es möglich sein, noch schneller zu spielen.

Im Zählspiel sollen Spieler auf sichere und verantwortungsvolle Weise außerhalb der Reihenfolge spielen („Ready Golf“), um den Spielfluss zu beschleunigen.

Spieler sollen zügig zum nächsten Abschlag gehen.

Wird keine Verbesserung des Spieltempos festgestellt bzw. kein Anschluss nach vorne gefunden, dann wird dem Flight mitgeteilt, dass ab dem nächsten Loch eine Zeitnahme für jeden einzelnen Spieler vorgenommen wird.

Überschreitet dabei ein Spieler, der zuerst zu schlagen hat, die Zeit von 50 Sekunden oder 40 Sekunden, wenn er als Zweiter, Dritter oder Vierter an der Reihe ist, so wird dies als Verletzung von Regel 5.6 angesehen. Die Zeitmessung beginnt jeweils in dem Moment, in dem der Spieler mit dem Schlag an der Reihe wäre.

Strafe für Verstoß im Zählspiel:

1. Verstoß – 1 Strafschlag, 2. Verstoß – 2 Strafschläge, 3. Verstoß – Disqualifikation

Strafe für Verstoß im Lochspiel:

1. Verstoß – Lochverlust, 2. Verstoß – Lochverlust, 3. Verstoß – Disqualifikation