

Platzregeln des Golfclub Taunus Weilrod e.V. 2026

Stand: 17.09.2026



Aus

Aus ist durch Zäune (Elektro- oder Drahtzaun) gekennzeichnet.
Sofern weiße Pfähle oder weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

Elektrozaun

Wird ein Elektrozaun als Ausgrenze verwendet, wird straflose Erleichterung für einen innerhalb von zwei Schlägerlängen vom Elektrozaun liegenden Ball, gewährt.

Unter diesen Umständen misst der Spieler zwei Schlägerlängen vom Zaun und eine weitere Schlägerlänge, in der er den Ball nicht näher zum Loch straffrei droppt.

Musterplatzregel E5 – „Aus“ oder „verlorener Ball“

Ist der Ball im Aus oder verloren darf der Spieler, statt mit einem Strafschlag an die Stelle des letzten Schlags zurückzugehen, einen Ball mit zwei Strafschlägen gemäß der [Musterplatzregel E5](#) droppen.

Diese Musterplatzregel darf durch die Spieler nicht angewendet werden bei Ligaspielen (DGL oder AK-Ligen), bei den Clubmeisterschaften des GCTW und wenn es in einer Turnierausschreibung ausgeschlossen ist. Für sonstige Clubturniere, RPR Runden oder private Runden kann diese Regel durch die Spieler angewendet werden.

Sofern diese Regel im Turnier erlaubt ist, kann diese an der Turniertafel eingesehen werden.

Unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1)

- Anpflanzung mit Stützpfehlen, Absperrungen zum Schutz der Anpflanzungen, Bäume mit Schutzgittern- oder matten
- Alle Wege mit künstlicher Oberfläche
- Schutzhütten, Bänke, Ballwascher, Werbebanner, Abschlagschilder usw.
- Sprengwasserauslässe
- Randbefestigungen im Bunker
- Bodenhülsen der Distanzpeile
- Drahtzäune: Linke Seite Bahn 6 (zwischen Weg und Anfang Elektrozaun) und hinter Grün Bahn 15
- Schwarz-weiße Richtungsposten auf den Fairways

Bewegliche Hemmnisse (Regel 15.2)

- Steine im Bunker
- Markierungen für Penalty Areas und Boden in Ausbesserung

Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

Bei durch blaue Pfähle oder Markierungen gekennzeichnete Flächen, muss Erleichterung in Anspruch genommen werden. Zudem gelten auch die schadhaften „getrampelten“ Stellen zu und von den befestigten Wegen als ungewöhnliche Platzverhältnisse.

Des Weiteren sind ungewöhnliche Platzverhältnisse, auch wenn diese nicht explizit markiert sind, z.B. durch das Greenkeeping angehäuften Grasschnitthaufen.

Wasserspeicher zwischen den Bahnen 1 und 18

Das Betreten des Wasserspeichers und des Uferbereichs ist nur erlaubt, wenn der Ball sichtbar und zum Weiterspielen geeignet dort liegt. Das Betreten aus anderen Gründen ist streng verboten und kann bestraft werden. Im Winter ist das Betreten einer vorhandenen Eisfläche lebensgefährlich!

Drop-Zonen Bahn 5 und 6

Die Drop-Zonen befinden sich am Anfang und am Ende des Weges, der Bahn 5 und Bahn 6 verbindet.

Drop-Zone beim Spielen der Bahn 5

Die Drop-Zone auf Bahn 5 ist ausschließlich für Bälle, die auf dem Weg rechts des Grün der Bahn 5 zur Ruhe kommen. Die eingelassenen Schwellen sind Bestandteil des Weges.

- Kommt der Ball auf dem Weg zur Ruhe, dann gilt:

Der Ball **kann straflos** aus der Drop-Zone der Bahn 5 gespielt werden.

Drop-Zone beim Spielen der Bahn 6

Die Drop-Zone auf Bahn 6 ist für Bälle, die auf dem Weg links des Grün der Bahn 5 zur Ruhe kommen oder für Bälle, die in der Penalty Area zur Ruhe kommen.

1. Kommt der Ball auf dem Weg zur Ruhe, dann gilt:

Der Ball **kann straflos** aus der Drop-Zone der Bahn 6 gespielt werden.

2. Kommt der Ball in der Penalty Area zur Ruhe, dann gilt:

Der Ball **kann unter Anrechnung eines Strafschlages** aus der Drop-Zone der Bahn 6 gespielt werden.

Anmerkung

Entfernungsmarkierungen zum Grünanfang:

- Pfosten linksseitig mit **einem Ring** - 100 m
- Pfosten linksseitig mit **zwei Ringen** - 150 m
- Pfosten linksseitig mit **drei Ringen** - 200 m

Information zu Fahnenpositionen sind der Abschlagtafel an der Bahn 1 und an der Infotafel zu entnehmen

STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN EINE PLATZREGEL:

Sofern die Golfregeln keine andere Strafe vorsehen, gilt bei einem Verstoß gegen eine Platzregel die Grundstrafe:

Lochspiel: Lochverlust

Zählspiel: 2 Strafschläge

Golfclub Taunus Weilrod

Die Spielleitung