

PLATZREGELN

1. MARKIERUNG:

- Weiße Pflöcke/Linien: Ausgrenzen
Beim Spielen der Bahn 15 gilt die durch weiße Pflöcke/Linien markierte Fläche der Bahn 6 als Aus
- Gelbe Pflöcke/Linien: Frontale Wasserhindernisse
- Rote Pflöcke/Linien: Seitliche Wasserhindernisse
- Blaue Pflöcke/Linien: Boden in Ausbesserung, **es darf nicht gespielt werden**

2. BIOTOPE

- Gelbe Pflöcke mit grüner Kappe: Frontale Wasserhindernisse
- Rote Pflöcke mit grüner Kappe: Seitliche Wasserhindernisse

Biotope dürfen weder betreten noch darf aus Ihnen gespielt werden.

Beim Spielen eines Schläges dürfen unbewegliche Hemmnisse in Wasserhindernissen berührt werden, jedoch ist eine straflose Erleichterung nicht gestattet. (Holzzäune im Biotop Loch 8)

3. BEWEGLICHE HEMMNISSE (Regel 24-1)

- Steine im Bunker (bewegt sich dabei der Ball, muss er straflos zurückgelegt werden)

4. UNBEWEGLICHE HEMMNISSE (Regel 24-2)

- Gestützte Bäume und alle Jungpflanzen mit einem blauen Band

5. EINGEBETTETE BÄLLE IM GELÄNDE DER SPIELBAHN 3 (Regel 25-2)

Ist im Gelände der Spielbahn 3 ein Ball in sein eigenes Einschlagloch gebettet, Sandstellen ausgenommen, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe seiner ursprünglichen Lage wie möglich, nicht näher zum Loch, fallengelassen werden.

6. BODEN IN AUSBESSERUNG (Regel 25-1)

Als Boden in Ausbesserung gelten auch alle Schäden, die durch Pflegemaschinen oder E-Carts (ZB. Reifenspuren), Wild oder Bau- und Drainagearbeiten entstanden sind.

Verstoß gegen die Platzregeln:

Lochspiel - Lochverlust

Zählspiel - Zwei Strafschläge

Distanzmarkierungen:

Distanzmarkierungsplatten in Fairwaymitte auf Höhe der Distanzpflöcke

Distanzmarkierungspflöcke am Spielbahnrand

150 m bis Grünanfang = Gelbe Platten - Rot/Weiße Pflöcke

100 m bis Grünanfang = Rote Platten - Grün/Weiße Pflöcke

Sirene: 1 x lang: unverzügliche Spielunterbrechung (Gefahr im Verzug)

2 x kurz: Spielwiederaufnahme

3 x kurz: Spielunterbrechung (Loch darf fertig gespielt werden)