



Platzregeln

Aus (Regel 27-1)

Aus ist durch weiße Pfähle und die den Platz umgebenden Zäune (an Loch 13,14, 15,16) gekennzeichnet. Ein Ball, der eine/n öffentliche/n Straße/Weg (zwischen Bahn 5/6 und Bahn 14/15), die/der zu „Aus“ erklärt worden ist, kreuzt und jenseits dieser/s Straße/Wegs zur Ruhe kommt, ist im „Aus“, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes liegt. (Vergl. Dec. 27/20)

Biotop

Das seitliche Wasserhindernis, rechts vor Grün 7, ist ein amtlich geschütztes Biotop, das nicht betreten werden darf.

Boden in Ausbesserung, ungewöhnlich beschaffener Boden (Regel 25-1)

Boden in Ausbesserung ist durch weiße Linien und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, so gilt die Linie. Es **muss** straflos Erleichterung in Anspruch genommen werden.

Hemmnisse (Regel 24) und Bestandteile des Platzes

- **Bewegliche Hemmnisse (R 24-1)** sind alle Entfernungspfosten, rote und gelbe Wasserhindernispfosten, blaue bei Boden in Ausbesserung sowie die grünen Pfähle am Rand des Roughs, ebenso Steine im Bunker.
Unbewegliche Hemmnisse (R 24-2) bei denen Erleichterung in Anspruch genommen werden **darf**, sind alle künstlichen Einrichtungen z. B.:
 - Die Auspfähle zwischen Loch 1 und 2 beim Spielen von Loch 2
 - Schutzzäune einschließlich Stützpfeuern;
 - alle mit Kies aufgefüllten Wege auf dem Platz;
 - die Findlinge und Steinhäufen;
 - die Pfosten um das Biotop vor dem 7. Grün;
 - bei Anpflanzungen (mit Pfählen angepflockt) **muss** Erleichterung in Anspruch genommen werden!
- **Bestandteile des Platzes** sind die Natursteinwälle an der Bahn 16 und die Mauer vor dem 8. Grün..

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel ⇒ **Zählspiel: - 2 Strafschläge**
Lochspiel: - Lochverlust

Entfernungsmesser (Regel 14-3, Anmerkung)

Es dürfen Entfernungsmesser verwendet werden, die **ausschließlich** die Entfernung messen. Bei Verwendung eines Gerätes mit dem andere Umstände geschätzt oder gemessen werden können erfolgt die Strafe der Disqualifikation (nach Regel 14-3), ungeachtet, ob die zusätzliche Funktion genutzt wurde.

Warnsignale

Sofortiges Aussetzen des Spiels wegen Gefahr:
Aussetzen des Spiels:
Wiederaufnahme des Spiels:

1 langer Signalton
wiederholt 3 kurze Signaltöne
wiederholt 2 kurze Signaltöne