



## Platzregeln

### Aus (Regel 27-1)

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

Aus beim Spielen des Loches 1 ist der gesamte Platz jenseits der durch weiße Pfosten markierten Ausgrenze links des Loches 1.

### Eingebetteter Ball (Regel 25-2)

Ist ein Ball im Gelände eingebettet, darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum Loch, fallen gelassen werden (Es gilt Ziffer 3a in Anhang I Teil A der Golfregeln (S.190-191).

### 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 (ausgenommen am Biotop), 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
- die Findlinge und Steinhäufen;
- die Pfosten um das Biotop vor dem 7. Grün;
- Schutzzäune
- bei Anpflanzungen (mit Pfählen angepflockt) **muss** Erleichterung in Anspruch genommen werden!

**Bestanteil des Platzes** ist die Mauer vor dem 8. Grün.

**Das unbeabsichtigte Bewegen des Balles auf dem Grün ist straflos** (es gilt Absatz 21 der Wettspielordnung des GCK)

### Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel

**Zählspiel: 2 Strafschläge, Lochspiel: Lochverlust**

### Warnsignale (Regel 6-8)

Sofortige Spielunterbrechung wegen Gefahr:	<b>1 langer Signalton</b>
Witterungsbedingte Spielunterbrechung:	<b>3 kurze Signaltöne - wiederholt</b>
Wiederaufnahme des Spiels:	<b>2 kurze Signaltöne - wiederholt</b>