



## Platzregeln

### **Aus** (2.1)

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.

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

### **Ungewöhnliche Platzverhältnisse** (Regel 16.1)

Ungewöhnliche Platzverhältnisse sind durch weiße Linien und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, so gilt die Linie.

### **Spielverbotszonen** (Regel 2.4)

Die künstlich angelegten Blumenwiesen, die durch blaue Pfähle mit grünem Kopf gekennzeichnet sind, sind Spielverbotszonen. Hier muss straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden (R.16.1)

### **Hemmnisse und Bestandteile des Platzes**

**Bewegliche** Hemmnisse (Regel 15.2) sind alle Entfernungspfosten, rote und gelbe Pfähle von Penalty Areas, blaue Pfähle von Boden in Ausbesserung sowie die grünen Pfähle am Rand des Rough.

**Unbewegliche** Hemmnisse (Regel 16), 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 Steinhaufen
- Wege mit künstlich angelegter Oberfläche
- Schutzzäune
- Befestigungsstangen der Raubvogelattrappen an den Grüns
- bei angepflochten Anpflanzungen **muss** Erleichterung in Anspruch genommen werden!

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

### **Raubvogelattrappe**

Trifft ein Ball die Raubvogelattrappe, deren Befestigungsseil oder deren Befestigungsstange, zählt der Schlag nicht. Der Spieler muss einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen (s. Regel 14.6)

### **Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel**

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

**Verstoß gegen Verhaltensrichtlinien, schwerwiegendes Fehlverhalten** (Regel 1.2 sowie Wettspielordnung des GCK 1.1)

Fehlverhalten laut Wettspielordnung: erster Verstoß = ein Strafschlag, zweiter Verstoß = Grundstrafe, dritter Verstoß sowie schwerwiegendes Fehlverhalten: Disqualifikation

### **Warnsignale** (Regel 5.7)

Sofortige Spielunterbrechung wegen Gefahr:

**1 langer Signalton**

Witterungsbedingte Spielunterbrechung:

**3 kurze Signaltöne – wiederholt**

Spielabbruch:

**lange Signaltöne – wiederholt**

Wiederaufnahme des Spiels:

**2 kurze Signaltöne – wiederholt**