



Platzregeln

Bahn 1 / 10

Das Hindernis auf der Bahn nach dem Abschlag ist als zwei geteiltes Wasserhindernis zu sehen und nach Regel 26-1 zu spielen. Der Weg durch das Hindernis ist Fairway.

Bahn 6/15:

Das durch gelbe Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnete Biotop darf nicht betreten werden. Liegt der Ball im Biotop, so muss der Spieler(in) unter Hinzurechnung eines Strafschlages nach Regel 27-1 /20-5 vorgehen.

Liegt der Ball im Gelände außerhalb des Biotops und der Stand oder der Schwung des Spielers sind von dem Biotop betroffen, so darf der Spieler den Ball straflos innerhalb einer Schläger-länge vom nächstgelegenen Punkt ohne Behinderung fallen lassen. Liegt der Ball im Gelände außerhalb des Biotops, müsste zum Schlagen des Balles jedoch das Biotop betreten werden (Behinderung durch Beeinträchtigung der Standposition) muss straflos Erleichterung in Anspruch genommen werden.

Vor dem Biotop darf dann ein Ball provisorisch nach Regel 26-1 (Ball im Wasserhindernis) in das Spiel gebracht werden, wenn nicht einwandfrei festgestellt werden kann, ob der Ball im Biotop oder außerhalb liegt. Wird der Ball außerhalb des Biotops gefunden, muss er weitergespielt werden.

Steine in Bunkern gelten als bewegliche Hindernisse und dürfen entfernt werden.

Als unbewegliche Hemmnisse (Regel24-2) gelten: an Pfähle angebundene Bäume, sichtbare Teile der Bewässerungsanlage, Strommasten und Schutzhütten. Trifft ein Ball einen **Leitungsmast** oder eine **Stromleitung**, so muss der Schlag für ungültig erklärt und straflos wiederholt werden.

Boden in Ausbesserung ist durch blaue Markierung gekennzeichnet. Spielen darin ist nicht gestattet.

(Regel 25). Strafe für Verstoß gegen Platzregeln : Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – 2 Strafschläge

Markierungen:	Ausgrenze:	weiße Pfähle
	Frontales Wasser:	gelbe Pfähle
	Seitliches Wasser:	rote Pfähle
	Boden in Ausbesserung:	blaue Pfähle / Markierung

Entfernungsmarken bis Grünanfang:

150 m = rot = 2 rote Ringe
100 m = weiß = 1 weißer Ring

Bitte mit **Trolleys** weder auf/über das Vorgrün noch zwischen Grünbunker und Grün fahren. Bitte ausgeschlagene Rasenstücke (**Divots**) einsetzen und festtreten. **Pitchmarken** auf dem Grün entfernen, **Bunkerspuren** bitte beseitigen, Harken in die vorgesehenen Ständer zurücklegen!

Startzeiten

Abspielzeiten sind dem Aushang zu entnehmen. Die Spieler haben sich 10 Minuten vor dem Abschlag bei dem Starter zu melden. Ein Spieler, der nicht zur angesetzten Zeit abspielt, kann disqualifiziert werden. Die Strafe der Disqualifikation darf bei Verspätung bis zu 5 Minuten im Zählspiel auf 2 Strafschläge und im Lochspiel auf Verlust des 1. Loches abgemildert werden.

Startberechtigung

Nenngeld ist vor dem Spiel zu entrichten, andernfalls können Bewerber gestrichen werden. Mit der Zahlung des Nenngeldes erfolgt die Aushändigung der Zählkarte an den Bewerber. Bewerber, die zu der für sie angesetzten Abspielzeit nicht antreten, müssen das Nenngeld bezahlen. Nach Beendigung des Wettspiels sind die Zählkarten unterschrieben vom Zähler und Spieler im Sekretariat sofort abzugeben.
Terminänderungen sind jederzeit möglich.