



# Platzregeln

## 1. Ausgrenzen (Regel 2)

- Rund um das Golfplatzgelände ist die Ausgrenze mit weißen Pfosten oder Zäune gekennzeichnet, sowie links an Bahn 10 und 11 als Grenze zum 9-Lochplatz.
- Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

## 1a. Aus (Regel 18.2)

- Kommt ein Ball auf oder jenseits der Straße entlang der Bahnen 1,3,4,14,15,16 und 18 zur Ruhe ist er „Aus“, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt, der für die anderen Löcher nicht „Aus“ bedeutet.

## 2. Boden in Ausbesserung, ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

- Sind durch blaue Pfähle und oder weißen Einkreisungen gekennzeichnete Flächen. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.
- Auf Boden in Ausbesserung darf nicht gespielt werden.
- Erleichterung wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition durch ein Tierloch, Aufgeworfenes oder den Laufweg eines Tiers behindert ist.
- Frisch verlegte Soden sind auch ohne Kennzeichnung Boden in Ausbesserung

## 3. Hemmnisse (Regel 16)

Unbewegliche Hemmnisse (Regel 16-1)

- Wege Bahn 2, 10, 11, 16,17 18.
- Findlinge, Sponsorensteine (beschildert).
- gepflockte Bäume, gemulchte Flächen (Baumrindenmulch um Bäume u. Wege)
- Holzbrücken Bahn 11

## 4. Elektrozaun

- Liegt der Ball eines Spielers auf dem Platz und innerhalb zweier Schlägerlängen vom Elektrozaun auf den Bahnen 5, 6, 7 und 15, darf er straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch nehmen. Bezugspunkt ist der Punkt, der zwei Schlägerlängen vom Zaun entfernt liegt und gleichweit vom Loch entfernt ist wie die Stelle, an der der Ball ursprünglich lag.

## 5. Spielverbotszone (Regel 2.4)

- Sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Das Spielen daraus ist verboten. Ein Spieler muss Erleichterung nach der anwendbaren Regel 17 in Anspruch nehmen. Liegt der Ball außerhalb einer Spielverbotszone im Gelände, im Bunker oder auf dem Grün, aber eine Spielverbotszone beeinträchtigt den Bereich des beabsichtigten Stands oder beabsichtigten Schwungs des Spielers, muss der Spieler nach Regel 16.1f (2) verfahren.

### Verstoß gegen die Platzregeln

Lochspiel = Lochverlust – Zählspiel = 2 Strafschläge

## 6. Verstoß gegen Verhaltensvorschriften (Regel 1.2) siehe HGV

### Entfernungen

Alle Entfernungsmarkierungen gelten bis Anfang Grün

100m Grüner Pfosten mit einem weißen Ring

150m Grüner Pfosten mit zwei weißen Ringen

200m Grüner Pfosten mit drei weißen Ringen

**Zeitweilige Sonderplatzregeln sind dem Schwarzen Brett zu entnehmen.**

**Gelbe Fahnen hinten, rote Fahnen Mitte, weiße Fahnen vorne**