

Platzregeln

1. Aus (R 27-1)

wird durch weiße Pfähle gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

Der platzseitige Straßenrand hinter Grün 4 und Grün 9 ist Ausgrenze für die Bahnen 4 und 9, der Zaun links an Bahn 7 ist dort Ausgrenze, die RWE-Pfähle an Bahn 6 links sind Begrenzungspunkte. Weiße Markierungen sind Eckpunkte dieser Grenzen.

2. Boden in Ausbesserung, ungewöhnlich beschaffener Boden (R 25-1)

Boden in Ausbesserung ist durch weiße Einkreisungen und / oder blaue Pfähle gekennzeichnet.

Erleichterung nach R 25-1 von Löchern, Aufgeworfenem oder Laufwegen, Erdgänge grabender Tiere oder Vögel wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist.

Gänsekot ist ungewöhnlich beschaffener Boden.

Nicht zu bespielende **Wintergrüns** sind „Boden in Ausbesserung“. Es muss nach Regel 25-1 verfahren werden.

3. Eingebetteter Ball (R25-2)

Ist im Gelände ein Ball in sein eigenes Einschlagloch im Boden eingebettet, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum Loch, fallen gelassen werden.

4. Hemmnisse (R 24)

a) bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

Steine im Bunker gelten als bewegliche Hemmnisse

b) unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2):

Wege mit künstlicher Oberfläche;

mit Pfählen und/oder Manschetten und/oder Spanndrähten versehene Anpflanzung;

Markierungspfähle von Wasserhindernissen und Entfernungen; die durch Rasensteine eingefassten Bereiche unter den Buchen an Bahn 1;

5. Wege

Die zu den Wasserhindernissen liegenden Wegekanten (Tee 2, Tee 10, Grün 2, Grün 8) sind die Grenzen der Wasserhindernisse. Gelbe oder rote Markierungen sind Eckpunkte dieser Grenzen.

6. Wasserhindernisse

Am Teich vor Grün 4 ist die platzseitige Kante der Mauer Grenze des Wasserhindernisses.

Die platzseitige Mauer des Teiches der Bahn 3 ist Grenze des Wasserhindernisses. Gelbe Markierungen sind Eckpunkte dieser Grenzen.

7. Entfernungsmesser (R14-3, Anmerkung)

Ein Spieler darf sich über Entfernungen informieren, indem er ein Gerät verwendet, das ausschließlich Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Gerät, mit dem andere Umstände geschätzt oder gemessen werden können, so verstößt er gegen Regel 14-3, wofür die Strafe Disqualifikation ist, ungeachtet, ob die zusätzliche Funktion genutzt wurde.

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

Hinweise

Entfernungsmarkierungen bis Anfang Grün:

3 Ringe	200 m
2 Ringe	150 m
1 Ring	100 m

Signal für Spielunterbrechung:

ein langer Signalton	sofortiges Aussetzen des Spiels wegen Gefahr
wiederholt 2 kurze Töne	Signal für Wiederaufnahme des Spiels
Unabhängig hiervon, kann jeder Spieler / jede Spielerin bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich ab- oder unterbrechen. (Regel 6-8 a. II)	

Vorrecht auf dem Platz

An Wochenenden haben spielbereite Vierball- bzw. Dreiballspiele am Abschlag 1 gegenüber spielbereiten Zweiballspielen Vorrecht.

Die Startfolge richtet sich nach der Reihenfolge der eingeworfenen Bälle in der Ballspirale am Tee 1. Ist eine startberechtigte Gruppe nicht spielbereit, wenn Abschlag 1 frei wird, verliert diese ihr Startrecht und muss ihren Ball neu einwerfen.