



PLATZREGELN

1. **Aus**
Ein Ball auf oder jenseits der asphaltierten Straßen im Bereich des gelben und grünen Kurses liegt im Aus (Bahnen: gelbe 1,2,3,4 + grüne 1,7,8), auch wenn er auf dem anderen Teil des Platzes liegt.
2. **Das Spielen des Balles aus dem Biotop (gelbe 9) ist verboten (Dec. 33-8/43)**
 - a) Ist der Ball im Biotop verloren, kann, außer nach Regel 26-I (Wasserhindernis), der Ball mit einem Strafschlag von der markierten Dropzone rechts neben dem Biotop gespielt werden.
 - b) Tritt durch das Biotop eine Behinderung des Standes oder des Schwunges auf, muss straflos, nicht näher zur Fahne gedroppt werden.
 - c) Ist nicht sicher, dass der Ball das Biotop überflogen hat, darf ein provisorischer Ball nach Regel 26-I von der Dropzone gespielt werden.
3. **Wasserhindernisse (Regel 26)**
Ist es nicht sicher, ob ein Ball im Wasserhindernis (Bahnen 1 und 9 grüner Kurs) ist oder darin verloren ist, so darf der Spieler provisorisch nach jeder anwendbaren Wahlmöglichkeit in Regel 26-I spielen. Wird der ursprüngliche Ball außerhalb des Wasserhindernisses gefunden, so muss der Spieler das Spiel mit ihm fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball im Wasserhindernis gefunden, so darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt oder das Spiel mit dem provisorisch nach Regel 26-I gespielten Ball fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der 5-Minuten-Suchfrist gefunden oder identifiziert, so muss der Spieler das Spiel mit dem provisorisch gespielten Ball fortsetzen.



PLATZREGELN

1. **Aus**
Ein Ball auf oder jenseits der asphaltierten Straßen im Bereich des gelben und grünen Kurses liegt im Aus (Bahnen: gelbe 1,2,3,4 + grüne 1,7,8), auch wenn er auf dem anderen Teil des Platzes liegt.
2. **Das Spielen des Balles aus dem Biotop (gelbe 9) ist verboten (Dec. 33-8/43)**
 - a) Ist der Ball im Biotop verloren, kann, außer nach Regel 26-I (Wasserhindernis), der Ball mit einem Strafschlag von der markierten Dropzone rechts neben dem Biotop gespielt werden.
 - b) Tritt durch das Biotop eine Behinderung des Standes oder des Schwunges auf, muss straflos, nicht näher zur Fahne gedroppt werden.
 - c) Ist nicht sicher, dass der Ball das Biotop überflogen hat, darf ein provisorischer Ball nach Regel 26-I von der Dropzone gespielt werden.
3. **Wasserhindernisse (Regel 26)**
Ist es nicht sicher, ob ein Ball im Wasserhindernis (Bahnen 1 und 9 grüner Kurs) ist oder darin verloren ist, so darf der Spieler provisorisch nach jeder anwendbaren Wahlmöglichkeit in Regel 26-I spielen. Wird der ursprüngliche Ball außerhalb des Wasserhindernisses gefunden, so muss der Spieler das Spiel mit ihm fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball im Wasserhindernis gefunden, so darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt oder das Spiel mit dem provisorisch nach Regel 26-I gespielten Ball fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der 5-Minuten-Suchfrist gefunden oder identifiziert, so muss der Spieler das Spiel mit dem provisorisch gespielten Ball fortsetzen.

4. Hemmnisse (Regel 24)

- a) Steine in den Bunkern sind bewegliche Hemmnisse.
- b) Schwarz-weiße Pfähle (innere Ausgrenzen) sind auf der schwarzen Seite unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2) (Bahn 6 roter Kurs).
- c) Mit Pfählen und Spanndrähten versehene Anpflanzungen sind unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2).
- d) Ein Ball, der die Hochspannungsleitung trifft (Bahn 1 roter Kurs), muss straflos wiederholt werden (20-5).

5. Boden in Ausbesserung (Regel 25-1)

Kenntlich gemacht durch blaue Pfähle oder Zeichnungen am Boden. Liegt der Ball in diesem Bereich oder wird die Standposition bzw. der Raum des beabsichtigten Schwungs behindert, so muss der Spieler Erleichterung nach Regel 25-1 in Anspruch nehmen.

6. Entfernungsmesser (Regel 14-3, 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.

Die Benutzung von Handys auf dem Platz ist nicht gestattet!

Strafe bei Verstoß gegen Platzregel: Lochspiel = Lochverlust
Zählspiel = Zwei Strafschläge

Unterbrechungen:

- **Aussetzen des Spiels wegen Gefahr (z.B. Blitzgefahr) =** unverzügliches Unterbrechen des Spiels: ein Dauersignalton
- **Witterungsbedingte Spielunterbrechung:** drei aufeinander folgende, kurze Signaltöne
- **Wiederaufnahme des Spiels:** zwei kurze Töne, die mehrmals wiederholt werden

4. Hemmnisse (Regel 24)

- a) Steine in den Bunkern sind bewegliche Hemmnisse.
- b) Schwarz-weiße Pfähle (innere Ausgrenzen) sind auf der schwarzen Seite unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2) (Bahn 6 roter Kurs).
- c) Mit Pfählen und Spanndrähten versehene Anpflanzungen sind unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2).
- d) Ein Ball, der die Hochspannungsleitung trifft (Bahn 1 roter Kurs), muss straflos wiederholt werden (20-5).

5. Boden in Ausbesserung (Regel 25-1)

Kenntlich gemacht durch blaue Pfähle oder Zeichnungen am Boden. Liegt der Ball in diesem Bereich oder wird die Standposition bzw. der Raum des beabsichtigten Schwungs behindert, so muss der Spieler Erleichterung nach Regel 25-1 in Anspruch nehmen.

6. Entfernungsmesser (Regel 14-3, 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.

Die Benutzung von Handys auf dem Platz ist nicht gestattet!

Strafe bei Verstoß gegen Platzregel: Lochspiel = Lochverlust
Zählspiel = Zwei Strafschläge

Unterbrechungen:

- **Aussetzen des Spiels wegen Gefahr (z.B. Blitzgefahr) =** unverzügliches Unterbrechen des Spiels: ein Dauersignalton
- **Witterungsbedingte Spielunterbrechung:** drei aufeinander folgende, kurze Signaltöne
- **Wiederaufnahme des Spiels:** zwei kurze Töne, die mehrmals wiederholt werden