



### 1. Aus (Regel 18.2)

Aus wird durch weiße Pfähle und den stromführenden Wildschutzzaun an den Löchern 11 bis 14 gekennzeichnet.

Liegt der Ball eines Spielers auf dem Platz und innerhalb von 2 Schlägerlängen vom Wildschutzzaun darf er straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch nehmen.

Bezugspunkt ist der Punkt, der 2 Schlägerlängen vom Zaun entfernt liegt und gleichweit vom Loch entfernt ist wie die Stelle, an der der Ball ursprünglich lag.

Beim Berühren des Zauns besteht Verletzungsgefahr.

### 2. Spielverbotszonen (Regel 2.4)

- Spielverbotszonen sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet.
- Junge Bäume, markiert durch Pfähle, Manschetten, Bänder oder Seile sind Spielverbotszonen.

Bei Behinderung durch die Spielverbotszonen muss straflose Erleichterung in Anspruch nach Regel 16.1 f in Anspruch genommen werden.

### 3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse; einschl. unbeweglicher Hemmnisse (Regel 16.1)

· Boden in Ausbesserung ist jede durch weiße Linien oder blaue Pfähle eingekreiste Fläche.

· Gänsekot kann nach Wahl als „lose hinderliche Naturstoffe“ (Regel 15.1) oder „ungewöhnliche Platzverhältnisse“ (Regel 16.1) behandelt werden.

· Auch ohne Kennzeichnung ist Boden in Ausbesserung:

- Mit Kies befestigte Wege,
- Sodenränder,
- mit Kies verfüllte Drainagegräben und
- Reifenspuren und andere kahle Stellen im Gelände, die auf Fairwayhöhe oder kürzer geschnitten sind.

· Unbewegliche Hemmnisse sind

- Alle Steinhäufen und Findlinge
- Werbetafeln am Grün der Bahn 18, wahlweise kann hier auch die Dropzone links neben dem Grün straffrei genutzt werden.

Die Dropzone ist ein Bereich von zwei Schlägerlängen um das Schild „Dropzone“

### 4. Penalty Areas (Regel 17)

Bahn 3 und 11:

Ist es nicht sicher, ob ein Ball, der beim Spielen der Löcher 3 und 9 in Richtung auf die Penalty Area geschlagen worden ist, darin oder darin verloren ist, so darf der Spieler einen anderen Ball provisorisch nach jeder der anwendbaren Wahlmöglichkeiten von Regel 17 spielen. Wird der ursprüngliche Ball außerhalb der Penalty Area gefunden, so muss der Spieler das Spiel mit ihm fortsetzen.

Wird der ursprüngliche Ball in der Penalty Area gefunden, so darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt oder das Spiel mit dem provisorisch nach Regel 17.1 gespielten Ball fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der 3 Minuten Suchfrist gefunden oder identifiziert, muss der Spieler das Spiel mit dem provisorisch gespielten Ball fortsetzen.

#### 5 .Drop-Zone Loch 5

Landet der Ball in der Penalty Area um das Grün, markiert durch die grauen Pfosten, kann der Spieler zwischen der Anwendung der Regel 17 (Penalty Area) oder der Benutzung der Drop-Zone (mit Strafschlag) wählen.

Die Dropzone ist ein Bereich von zwei Schlägerlängen um das Schild „Dropzone“.

#### 6. Bewegliche Hemmnisse (Regel 15)

Die Richtungsposten an Bahn 8 und 10 sind bewegliche Hemmnisse.

#### 7. Mähroboter

Der Mähroboter darf auf keinen Fall berührt oder bewegt werden. Es besteht Verletzungsgefahr!

#### 8. Verhaltensrichtlinien (Regel 1.2)

Ein Fehlverhalten bzw. ein schwerwiegendes Fehlverhalten liegt vor, wenn gegen traditionell herausgebildete und allgemein anerkannte Verhaltensregeln beim Golfsport nachhaltig verstoßen wird.

Direkte Disqualifikation

Bei grober Unsportlichkeit (z.B. Beleidigung oder mutwillige Zerstörung) kann die Spielleitung ohne vorherige Verwarnung eine Disqualifikation aussprechen.

#### 9. Hinweise

- Strafen

Sofern die Golfregeln keine andere Strafe vorsehen, gilt die Strafe für den Verstoß gegen eine Platzregel: Grundstrafe ·

Die grünen Pfosten der zur Entfernungsmarkierung stehen bei

- 100 m            1 weißer Ring
- 150 m            2 weiße Ringe
- 200 m            3 weiße Ringe

Alle Entfernungsmarkierungen sind bis Grünanfang gemessen.

·Signale für Spielunterbrechung

- Sofortige Spielunterbrechung des Spiels (Gefahr): ein langer Signalton
- Unterbrechung des Spiels: wiederholt 3 Töne
- Wiederaufnahme des Spiels: wiederholt 2 kurze Töne