

PLATZREGELN

Stand 11.07.2017



1. Allgemeines

Bekleidung: siehe Etikette, nur Softspikes. Hunde sind nicht erlaubt.
Alle Zigarettenkippen und Verpackungen bitte in Abfallkübeln entsorgen!

2. Spielbeginn

Vor Spielbeginn ist die Anmeldung im Sekretariat erforderlich.
Start auf Loch 1 oder 10 gemäß Platzanweisung zu reservierten Startzeiten.

3. Wahl Abschlag Farbe

WEISS: Nur für Herren mit Single HCP bis -9,9 erlaubt, nicht Pflicht.

Platzdesign-Empfehlung für Herren: HCP 0-24 GELB, HCP 24,1-45 BLAU, HCP 45,1-54 ROT.

Für Damen: Single HCP BLAU, alle anderen ROT

4. Spieldauer

Maximal 4:20 Stunden für die 18 Loch Runde.

Bei Bällen, die im Hard Rough gelandet sind, sollte ein provisorischer Ball gespielt werden.
Ballsuche im Aus: nur innerhalb eines Streifens von 3 Metern, sofern innerhalb des Platzes.

5. Markierungen

Ausgrenze: weiße Pflöcke / weiße Linien/ weiße Richtungspfeile

Frontales Wasserhindernis: gelbe Pflöcke/ gelbe Linien/ gelbe Steine

Seitliches Wasserhindernis: rote Pflöcke/ rote Linien/ rote Steine

Boden in Ausbesserung: blaue Pflöcke/ weiße Linien

Distanzmarkierungen: zum Grünanfang: 200m weiß, 150 m gelb,
100 m rot

Fahnenposition: rot - Vorne, gelb – Mitte, weiß - Hinten

6. Ausgrenzen (Regel 27)

Spielbahn 1: rechts der rechten Ausgrenze ist „Aus“

Spielbahn 6 und 16: Die auf Fairway-Höhe oder kürzer gemähten Flächen von Bahn 7 bzw. 17 sind „Aus“.

7. Wasserhindernisse (Regel 26)

Sofern keine Pflöcke oder Linien vorhanden sind gilt als Grenze der Wasserhindernisse:

Bei allen Wasserhindernissen ist die Grasnarbe die Grenze, außer bei den Steinmauern, dort ist es die Wasserlinie. Rote/ gelbe Steine sind am Übergang zwischen seitlichem und frontalem Wasser. Die Inseln (14 und 18) sind zur Gänze von frontalem Wasser umgeben.
Der gesamte See bei Bahn 16 und 17 ist seitliches Wasserhindernis.

Drop Zone für Loch 14 und 18 (Inseln): provisorischer Ball. Die ausgewiesene Drop Zone vor der Insel kann für Bälle gemäß Regel „frontales Wasserhindernis“ benützt werden. Falls es nicht sicher ist, ob der Ball von der Insel noch ins Wasserhindernis gegangen ist, kann bzw. soll ein provisorischer Ball gespielt werden.



Drop Zone für Loch 16: Kommt ein Ball beim Abschlag von Loch 16 im Wasserhindernis zur Ruhe, kann die dafür vorgesehene Drop Zone benützt werden.

Brücken: Alle Brücken gelten mit der gesamten Brückenkonstruktion als im Wasserhindernis befindlich. Befindet sich ein Ball auf einer Brücke oder berührt diese, darf keine Erleichterung in Anspruch genommen werden.

8. Unbewegliche Hemmnisse, Blumenwiesen, Äste

Steinmauern, gestützte oder ummantelte Bäume, rote/gelbe Steine, Nistkästen für Insekten, Vogelstangen sowie andere Einrichtungen: Erleichterung nach Regel 24.

Geschützte Blumenwiesen sind durch blaue Pflöcke in der Mitte gekennzeichnet. Die Grenze ist die Mähkante. Erleichterung nach R 25-1.

Der Asthaufen rechts von Bahn 12 ist permanent, keine Erleichterung.

9. Auflagen aus UVP

Spielbahnen 1,5,8 und 10: erst abgeschlagen, wenn die öffentliche Straße frei ist.

Spielbahn 11: von WEISS dürfen nur Spieler mit HCP bis – 5 abschlagen; ab HCP – 5,1 bis – 28 von GELB; ab HCP -28 muss von BLAU gespielt werden.

Auf landwirtschaftliche Bewirtschaftung ist Rücksicht zu nehmen (z.B. Spielbahn 11).

Ausgrenzen zu Nachbargrundstücken dürfen nicht übertreten werden.

10. Platzaufsicht

Den Anweisungen der Platzaufsicht ist Folge zu leisten, ansonsten erfolgt ein Platzverweis bzw. bei Wiederholungen Spielverbot.