



PLATZREGELN

1. Aus (Regel 18.2)

Auf den Bahnen 1 bis 9 bildet die Sandbahn der Pferderennbahn die natürliche Ausgrenze des Golfplatzes. Die Sandbahn selbst liegt im Aus. Auf den Bahnen 10 bis 18 ist die Ausgrenze durch weiße Pfähle oder Zäune gekennzeichnet. Die Zäune selbst liegen im Aus.

2. Penalty Areas (Regel 17) / Dropzonen (MPR E-1)

Penalty Areas auf der gesamten Anlage, bezeichnet durch rote Pfähle mit grünen Köpfen, sind Spielverbotszonen.

Liegt der Ball eines Spielers in der Penalty Area am Grün 10 oder 13 oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball in der Penalty Area zur Ruhe kam, muss der Spieler den Ball in der Dropzone fallen lassen.

Fliegt ein Ball an Bahn 15 frontal in die linke oder rechte Penalty Area, so muss der Ball mit Strafschlag in der Dropzone fallengelassen werden.

Der Erleichterungsbereich der Dropzone erstreckt sich über den Radius einer Schlägerlänge zum Schild, welches die Dropzone kennzeichnet.

3. Spielverbotszonen (Regel 2.4)

Das Betreten einer Spielverbotszone ist verboten. Die Zuwiderhandlung wird als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen.

4. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16)

Auch ohne Kennzeichnung ist folgendes Boden in Ausbesserung:

- Der Reitweg, welcher die Spielbahnen 1, 3 und 9 quert.

Tierlöcher: Erleichterung nach Regel 16 von Tierlöchern wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist (MPR F-6).

Sämtliche Pferdesprünge sind Bestandteil des Platzes; straflose Erleichterung wird nicht gewährt.

Sämtliche Pfähle sowie Schilder welche Dropzonen kennzeichnen, sind unbewegliche Hemmnisse und dürfen nicht entfernt werden (MPR F-18).

5. Ball nicht gefunden oder im Aus (MPR E-5)

Wurde der Ball eines Spielers nicht gefunden, oder ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass er im Aus ist, darf der Spieler, anstelle mit Schlag und Distanzverlust, wie folgt verfahren:

Der Spieler darf mit zwei Strafschlägen Erleichterung in Anspruch nehmen, indem er den ursprünglichen Ball oder einen anderen Ball wie folgt droppt:

- Bezugspunkt für den Ball ist die Platzgrenze, die der Ball zuletzt gekreuzt hat, um ins Aus zu gehen.
- Bezugspunkt am Fairway ist die Stelle auf dem Fairway des zu spielenden Lochs, die am nächsten zum Bezugspunkt für den Ball liegt, aber nicht näher zum Loch als dieser.

6. Spielunterbrechung (Regel 5.7)

Signaltöne bei Spielunterbrechung:

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

Strafe für Verstoß: siehe Regel 5.7b (Disqualifikation).

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 5.7a). Wenn das Spiel wegen drohender Gefahr unterbrochen wird, sind alle Übungseinrichtungen ab sofort geschlossen, bis sie von der Spielleitung wieder zum Üben freigegeben sind. Spieler, die gegen diese Regelung verstoßen, können vom weiteren Spielbetrieb ausgeschlossen werden.

STRAFE FÜR VERSTOß GEGEN PLATZREGELN: Lochspiel – Lochverlust; Zählspiel – zwei Schläge

Entfernungspfähle und Entfernungsmarkierungen bis Anfang Grün:
ein Strich = 100 m; zwei Striche = 150 m; drei Striche = 200 m (nur Par 5)

Hinweis Mähroboter

Trifft ein Ball den Mähroboter, ist das nach Regel 11.1a straffrei. Der Ball muss an dem Punkt, an dem er zur Ruhe gekommen ist, gespielt werden, wie er liegt (Regel 11.1b). Sollte der Mähroboter einen Ball verschieben oder zerstören, gilt der Ball als „durch äußeren Einfluss“ bewegt (Regel 9.6) und muss an die ursprüngliche Stelle zurückgelegt werden – die, wenn nicht bekannt, geschätzt werden muss (Regel 14.2). Der Ball darf gereinigt werden. Ist der Ball beschädigt, darf ein neuer Ball ins Spiel gebracht werden. Mähroboter gelten als unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1). Ist die Balllage, die Stand- oder Schwungposition durch den Mähroboter beeinträchtigt, muss straflose Erleichterung in Anspruch genommen werden und der Ball muss gemäß Regel 14.3 im entsprechenden Erleichterungsbereich droppedt werden.