



## Platzregeln

### 1. Aus (Regel 18.2)

„Aus“ wird durch weiße Pfähle gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang. „Aus“ ist auch der Elektrozaun entlang den Löchern 1, 2, 4, 7, 8 und 14, sowie die Leitplanke (soweit keine weißen Pfosten vorhanden sind) rechts von Loch 8. Kommt ein Ball auf oder jenseits der Straße zur Ruhe, ist er „Aus“, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt, der für andere Löcher nicht „Aus“ ist.

Liegt der Ball eines Spielers auf dem Platz und innerhalb zwei Schlägerlängen vom Elektrozaun entfernt, darf er straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch nehmen, aber mit diesem Bezugspunkt: Bezugspunkt ist der Punkt der zwei Schlägerlängen vom Zaun entfernt liegt und gleichweit vom Loch entfernt ist wie die Stelle, an der der Ball ursprünglich lag.

### 2. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

Ungewöhnliche Platzverhältnisse sind durch blaue Pfähle und / oder weiße Einkreisungen gekennzeichnet. Darüber hinaus gelten die folgenden Umstände ebenfalls als ungewöhnliche Platzverhältnisse, selbst wenn sie nicht so gekennzeichnet sind:

Drainagegräben im gesamten Gelände, auch wenn diese nicht gesondert gekennzeichnet sind, sind ungewöhnliche Platzverhältnisse. Hier darf Erleichterung in Anspruch genommen werden.

### 3. Penalty Areas (Regel 17)

Penalty Areas sind durch gelbe oder rote Pfähle und/oder Linien gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt der Verlauf der Linie.

### 4. Spielverbotszonen (Regel 2.4)

Zwecks Vermeidung von Unfällen ist die Penalty Area rechts an der Bahn 6 eine Spielverbotszone. Ein Betreten dieser Zone ist verboten und Zuwiderhandlungen können zu einer Platzsperrung führen. Nach Regel 17.1e muss Erleichterung in Anspruch genommen werden.

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregeln oder eine temporäre Platzregel:

Zählspiel: 2 Schläge

Lochspiel: Lochverlust

### Hinweise: Blitzgefahr/Spielunterbrechung

1. Ein langer Signalton: Unverzügliches Aussetzen des Spiels wegen Blitzgefahr
2. Wiederholt drei aufeinanderfolgende Signaltöne: Unterbrechung des Spiels
3. Wiederholt zwei kurze Signaltöne: Wiederaufnahme des Spiels

### Entfernungsmarkierungen

Pfosten am Spielbahnrand, sowie farbiger Punkt auf der Spielbahnmitte jeweils zum Grünanfang

Weiß: 100m / Rot: 150m / Gelb: 200m