

Platzregeln

Diese Platzregeln haben Vorrang gegenüber den auf der Scorekarte aufgedruckten Platzregeln!

1 PLATZGRENZEN

- (a) Die Platzgrenzen sind mit weissen Pfosten oder Linien sowie Zäunen mit weissen Zaunpfählen definiert.
- (b) Ein Ball, welcher auf der Strasse zwischen den Löchern 4, 5 & 8 oder jenseits davon zur Ruhe kommt, ist im Aus, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes liegt, ausser beim Spielen des 5. Lochs.

2 PENALTY AREAS

- (a) Die Grenze der Penalty Areas hinter dem 5. sowie vor dem 14. und dem 18. Green verläuft, wo nicht durch Pfosten oder Linien markiert, entlang der geländeseitigen Kante der Steinquader (d.h. die Steinquader befinden sich in der Penalty Area).
- (b) Die beiden Teiche vor dem 7. Green bilden zusammen eine Penalty Area.
- (c) Die durch den Damm getrennten Teiche am 9. Loch bilden zusammen eine Penalty Area.

3 DROP-ZONEN (Löcher 2, 5 & 17)

- (a) Löcher 2 & 5: Ist ein Ball in der Penalty Area, einschliesslich wenn bekannt oder so gut wie sicher ist, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in der Penalty Area ist, so hat der Spieler zwei Relief-Optionen, jede mit einem Strafschlag:
 - (i) Relief nach R17 in Anspruch nehmen, oder
 - (ii) als zusätzliche Möglichkeit am 2. Loch, den Originalball oder einen anderen Ball innerhalb der Matte, welche die Drop-Zone begrenzt, fallenlassen. Die Drop-Zone ist eine Relief Area gemäss R14.3.
 - (iii) als zusätzliche Möglichkeit am 5. Loch, den Originalball oder einen anderen Ball innerhalb einer Schlägerlänge von derjenigen DZ-Markierung welche dem Punkt, an dem der Ball die Grenze der Penalty Area zuletzt gekreuzt hat, am nächsten liegt, fallenlassen. Die Drop-Zone ist eine Relief Area gemäss R14.3.
- (b) 17. Loch: siehe 6(d).

4 SCHUTZ JUNGER BÄUME

Bäume, welche mit Pfählen, Seilen oder Schnüren gestützt werden, sind Spielverbotszonen.

Befindet sich der Ball des Spielers ausserhalb einer Penalty Area auf dem Platz und berührt einen solchen Baum, oder ein solcher Baum behindert den Stand oder die Schwungebene des Spielers, **muss** der Spieler straflose Erleichterung in Anspruch nehmen (R16.1f).

Befindet sich der Ball des Spielers in einer Penalty Area und ein solcher Baum behindert den Stand oder die Schwungebene des Spielers, **muss** der Spieler Erleichterung mit Strafschlag ausserhalb der Penalty Area (R17.1e)

oder straflos innerhalb der Penalty Area (R17.1e(2)) in Anspruch nehmen.

5 HOCHSPANNUNGSFREILEITUNGEN

(Löcher 3 – 5, 8 & 9, 12 – 14, 16 & 17)

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball ein Leiterseil einer die Spielbahn querende Hochspannungsfreileitung getroffen hat, zählt der Schlag nicht. Der Spieler **muss** einen Ball vom Ort des letzten Schlages spielen (R14.6).

Wiederholt der Spieler zwar seinen Schlag, aber von einem falschen Ort, verstösst er gegen diese Platzregel.

Wiederholt der Spieler seinen Schlag nicht, erhält der Spieler die **Grundstrafe** und der Schlag zählt, aber der Spieler hat nicht vom falschen Ort gespielt.

6 UNGEWÖHNLICHE PLATZVERHÄLTNISSE & BESTANDTEILE DES PLATZES

- (a) Boden in Ausbesserung („GUR“) ist mit blauen Pfosten und/oder blauen Linien markiert.
- (b) Die Steinquader, welche Abschlagsbauwerke, Teiche oder Wasserläufe einfassen sowie entlang des Wegs am 1. Loch und hinter dem 4. Green, sind unbewegliche Hemmnisse.
- (c) Grenzen Boden in Ausbesserung nach 6(a) oder Steinquader nach 6(b) direkt an einen Weg mit künstlicher Oberfläche, bilden sie zusammen mit dem Weg ein unbewegliches Hemmnis, wenn Erleichterung nach R16.1 in Anspruch genommen wird.
- (d) Die Steinquader entlang der linken Seite des 17. Lochs und das daran befestigte Schutzgitter bilden zusammen ein unbewegliches Hemmnis, wenn straflose Erleichterung nach R16.1 in Anspruch genommen wird. Alternativ kann der Ball unspielbar erklärt und **mit einem Strafschlag**
 - (i) R19.2 angewendet werden, oder
 - (ii) als zusätzliche Möglichkeit der Originalball oder ein anderer Ball innerhalb einer Schlägerlänge von der DZ-Markierung fallengelassen werden. Die Drop-Zone ist eine Relief Area gemäss R14.3.
- (e) Holzwände in Bunkern und künstlich angelegte Steinhäufen im Bereich der Löcher 5 bis 8 sind Bestandteile des Platzes (**keine straflose Erleichterung** nach R16.1).

7 Verhaltensrichtlinien («Code of Conduct»)

Das Betreten des Agrarlands jenseits der Aus-Grenzen an den Löchern 1, 6, 7 und 8 (weisse Aus-Pfosten mit schwarzen Ringen) ist untersagt. Bei wiederholtem Nichtbefolgen kann die Spielleitung, zusätzlich zur Grundstrafe, eine **Platzsperre** verhängen.

Strafe für das Spielen vom falschen Ort unter Verstoss gegen eine Platzregel: GRUNDSTRAFE nach R14.7a.