



## 1. Aus (Regel 18.2)

Aus wird durch weiße Pfähle, Zäune oder Mauern gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

1.1 Die weißen Pfähle zwischen den Bahnen 13 und 14 gelten nur beim Spielen von Bahn 13 als Ausgrenze.

1.2 Die platzseitigen Kanten asphaltierter Straßen hinter Loch 12, links von Loch 13 sowie hinter Loch 14 bilden beim Spielen der jeweiligen Bahn die Ausgrenze. Ein Ball, der diese Straßen überquert, ist auch dann im Aus, wenn er auf einem anderen Teil des Platzes zur Ruhe kommt.

## 2. Spielverbotszonen (Regel 2.4)

Sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet. Das Spielen daraus ist verboten. Ein Betreten kann als schwerwiegendes Fehlverhalten unter Verstoß gegen Regel 1.2 angesehen werden. Ein Spieler muss Erleichterung nach einer anwendbaren Regel (16, 17 oder 18) in Anspruch nehmen. Liegt der Ball im Gelände und der Stand oder Schwung des Spielers ist durch eine Spielverbotszone behindert, muss der Spieler straflose Erleichterung innerhalb einer Schlägerlänge vom nächstgelegenen Punkt vollständiger Erleichterung in Anspruch nehmen.

## 3. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Tierlöcher, Boden in Ausbesserung, unbewegliche Hemmnisse oder zeitweiliges Wasser) (Regel 16.1)

3.1 Boden in Ausbesserung ist durch weiße Einkreisung und/oder blaue Pfähle gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.

3.2 Erleichterung wird nicht gewährt, wenn lediglich der Stand durch ein Loch, Aufgeworfenes oder den Laufweg eines Tiers behindert ist.

3.3 Auch ohne Kennzeichnung ist Folgendes "Boden in Ausbesserung":

- frisch verlegte Soden
- mit Kies verfüllte Drainagegräben

3.4 Mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen sind ungewöhnliche Platzverhältnisse.

3.5 Bearbeitete Steine mit Richtungshinweisen sind unbewegliche Hemmnisse.

3.6 Beim Spielen von Bahn 14 sind die Pfähle der internen Ausgrenze rechts der Spielbahn unbewegliche Hemmnisse.

## 4. Drop Zonen

Bahn 2 / 4 / 6 – ist durch den befestigten Weg rechts von dem Grün eine Behinderung nach Regel 16.1 gegeben, kann als zusätzliche Wahlmöglichkeit die Drop-Zone vor dem Grün, straflos in Anspruch genommen werden.

## 5. Stromleitungen

Trifft ein Ball die Freileitung, ist der Schlag annulliert und der Spieler muss einen Ball nach Regel 14.6 spielen. Ebenso ist zu verfahren, wenn der Mast an der Bahn 3 getroffen wird.

## 6. Aussetzung des Spiels wegen Gefahr (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

Unabhängig hiervon kann jeder Spieler bei Blitzgefahr das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen (Regel 5.7a).

## 7. Strafen

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