

Platzregeln des Golfclub Rheinblick 2024

A. Platzregeln

Ausgrenzen

Elektro – Aus - Zäune:

Liegt der Ball eines Spielers auf dem Platz und innerhalb zwei Schlägerlängen vom Elektro - Aus - Zaun auf den Löchern 1, 2, 3, 5,6 und 13, darf er straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch nehmen. 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.

Strafe für das Spielen eines Balls vom falschen Ort unter Verstoß gegen die Platzregel: Grundstrafe nach Regel 14.7a

Weitere Ausgrenzen sind die **Weidezäune** an Loch 1, 8, 9, 16 und 18, ebenso mit **weissen Pfosten oder Linien** markierte Bereiche. Der Weg an Loch 10 und 11 rechts gilt ebenso als Aus.

Ungewöhnliche Platzverhältnisse/ Boden in Ausbesserung (Regel 16.1)

sind gekennzeichnet mit blauen Pfosten und/oder blauen Linien

Spielverbotszone (Regel 16.1f)

Spielverbotszonen sind an den Löchern 12 und 15. Sie sind durch rote Pfähle mit grüner Kappe gekennzeichnet. Liegt der Ball im Gelände und es besteht eine Behinderung des Standes oder Schwunges durch die Spielverbotszone, muss nach Regel 16.1f Erleichterung genommen werden.

Unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1)

Durch Pfosten gestützte Jungbäume oder Pflanzen mit Drahtgeflecht. Alle Wege mit künstlicher Oberfläche und deren Begrenzungen.

Doppelgreen 12/15

Die Partie, welche zuerst auf dem Green ist, hat Vorrang.

Strafe für Verstoss gegen eine Platzregel

Zählspiel = 2 Schläge - bei Wiederholung Disqualifikation

Lochspiel = Lochverlust - bei Wiederholung Disqualifikation

Rote Penalty Area

Der Teich an Loch 11 gilt als rote Penalty Area. Die Mauer und die losen Steine am Teich 11 gelten als unbewegliche Hemmnisse.

B. Hinweise

Distanzmarkierungen:

Pfahl grün/gelb, gelbe Platte = 100 m bis Grünanfang

Pfahl grün/weiß, weiße Platte = 150 m bis Grünanfang

Distanzangaben auf Sprinklern: = F = Grünanfang; B = Grünende, jeweils in Meter

Spielunterbrechung; Wiederaufnahme des Spiels:

Spielunterbruch wegen Gefahr = 1 Schuss mit der Signalpistole

Wiederaufnahme des Spiels = 2 Schüsse mit der Signalpistole

Turnierabbruch = 3 Schüsse mit der Signalpistole

Anmerkungen:

- Spielunterbrechung bei Blitzgefahr obliegt der Eigenverantwortung des Spielers (Regel 5-7).
- Ergebnismeldungen unmittelbar nach Spielende im Sekretariat.
- Die Verhaltensvorschriften (Regel 1.2) sind strikt einzuhalten.