



PLATZREGELN

1. **Aus**
Aus ist gekennzeichnet durch weiße Pfähle oder einen Elektrozaun. Sind sowohl weiße Pfähle als auch der Elektrozaun vorhanden, hat der Elektrozaun Vorrang.
Kommt ein Ball innerhalb des Platzes in einer Entfernung von zwei Schlägerlängen zum Elektrozaun zum Liegen, darf straflose Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch genommen werden. Bezugspunkt ist der Punkt, der zwei Schlägerlängen vom Zaun entfernt liegt und gleich weit vom Loch entfernt ist wie die Stelle, an der der Ball ursprünglich lag.
2. **Spielverbotszonen (R.2.4)**
sind durch Pfähle mit grünen Köpfen gekennzeichnet.
Das Spielen daraus ist verboten. Es muss Erleichterung nach der anwendbaren Regel (16 oder 17) in Anspruch genommen werden.
3. **Ungewöhnliche Platzverhältnisse (R16)**
 - a) Boden in Ausbesserung: ist durch weiße Linien und /oder blaue Pfähle gekennzeichnet.
 - b) Mit weißen Linien gekennzeichnete Boden in Ausbesserung und eine daran angrenzende Fläche ungewöhnlicher Platzverhältnisse werden als ein Bereich ungewöhnlicher Platzverhältnisse behandelt.
 - c) Auch ohne Kennzeichnung ist Folgendes Boden in Ausbesserung:
 - neu verlegte Grassoden-mit Kies verfüllte Drainagegräben
 - eine von einem Referee zu Boden in Ausbesserung erklärte Schadstelle.
 - d) Tierlöcher: Erleichterung von Tierlöchern wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist.
4. **Unbewegliche Hemmnisse (R16.1)**
 - a) Mit Pfählen, Manschetten, Draht oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen sind unbewegliche Hemmnisse.
 - b) Vogelsitzstangen sind unbewegliche Hemmnisse.
5. **Wintergrüns (R13.1f)**
Wintergrüns sind falsche Grüns, von denen nicht gespielt werden darf.
6. **Üben (R5.2)**

Lochspiel: Ein Spieler darf auf dem Platz vor oder zwischen den Runden eines Lochspiel Turniers üben.

Zählspiel: Ein Spieler darf vor der Runde nicht auf dem Platz üben, außer dass der Spieler Putten oder Chippen auf oder nahe des für ihn ersten Abschlags und auf jedem Übungsbereich üben darf.
Ein Spieler darf nach Abschluss des Spiels seiner letzten Runde an diesem Tag auf dem Platz üben.
7. **Spielunterbrechung (R5.7)**

Signaltöne:

 - unverzügliches Unterbrechendes Spiels (Gefahr): ein langer Signaltone
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.

 - Unterbrechung des Spiels: wiederholt 3 kurze Töne
 - Wiederaufnahme des Spiels: wiederholt 2 kurze Töne

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

Strafe für Verstoß gegen Platzregeln: Grundstrafe (sofern nicht anders geregelt)