

Platzregeln Golf Club Ybrig

(Letzte Aktualisierung Mai 2016)

Markierungen

Aus:	weisse Pfosten, weisse Steine
Boden in Ausbesserung:	blaue Pfosten, weisse Linien, weisse Bänder
Distanzmarker:	Weiss: 200m bis Anfang Grün Gelb: 150m bis Anfang Grün Rot: 100m bis Anfang Grün

Ausgrenzen

Wo nicht anders markiert, bilden die Grenzzäune zur Strasse um den Golfplatz die Ausgrenze. Die Driving-Range und das Clubhaus mit Terrasse sind Aus; bei Loch 18 bildet die Steinmauer rechts des Weges die Grenze, danach der Weg gemäss Bodenmarkierungen.

Hemmnisse

Steine im Bunker sind bewegliche Hemmnisse. Regel 24-1 gilt.

Die *Ruhebänke* und die *Distanzmarker* gelten als unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2).

Die *Holzschwellen* links vom Grün 16 sind unbewegliche Hemmnisse.

Mit *blauen Pfosten* oder *weissen Linien* markierte Bereiche, die an ein unbewegliches Hemmnis anschliessen, sind Teil des Hemmnisses (Regel 24-2 statt 25-1). *Stützmauern* entlang der Wege gelten als Teil der Wege (unbewegliche Hemmnisse), ausser wenn die Mauern die Ausgrenze bilden. Die *Holzzäune* entlang der Strasse zwischen den Löchern 11 und 12 bilden mit der Strasse ein gemeinsames Hemmnis.

Bestandteile des Platzes

Die *aufgeschichteten Steine* beim weissen Abschlag 9, Abschlag 15, sowie hinter den Grüns 11 und 14 sind *Bestandteile des Platzes*. Es kann keine Erleichterung nach Regel 24-2 beansprucht werden.

Erleichterung für eingebetteten Ball

Ist im Gelände ein Ball in sein eigenes Einschlagloch im Boden eingebettet, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe wie möglich der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum Loch, fallen gelassen werden. Der Ball muss beim Fallenlassen zuerst auf einem Teil des Platzes *im Gelände* auftreffen.

Ausnahmen:

1. Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Ball in Sand einer nicht kurzgemähten Fläche eingebettet ist.
2. Ein Spieler darf Erleichterung nach dieser Platzregel nicht in Anspruch nehmen, wenn der Schlag wegen einer Behinderung durch irgendetwas anderes als den Umstand nach dieser Platzregel eindeutig undurchführbar ist.

Drop-Zonen

Liegt der Ball beim Spielen von Loch 16 oder 17 auf der Strasse hinter dem Grün oder in einem daran

anschliessenden unbeweglichen Hemmnis, so kann zusätzlich zu den Möglichkeiten nach Regel 24-2b ein Ball in der markierten *Drop-Zone* straflos fallen gelassen werden.

Gefahrenzonen

Der durch *rot-weisse Bänder* abgesperrte Platzbereich ist *Boden in Ausbesserung*, von dem nicht gespielt werden darf und der **nicht betreten werden darf**. Liegt der Ball eines Spielers in diesem Bereich, ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball, der nicht gefunden wurde, in diesem Bereich liegt, oder behindert solcher die *Standposition* oder den *Raum des beabsichtigten Schwungs* des Spielers, so muss der Spieler straflose Erleichterung nach Regel 25-1 in Anspruch nehmen.

Strafe für Verstoss gegen Platzregel: *Disqualifikation*.

Besserlegen

Wenn die Spielleitung *Winter Rules* anordnet, gilt folgende Platzregel:

Ein auf einer kurz gemähten Fläche im Gelände liegender Ball darf straflos aufgenommen und gereinigt werden. Vor dem Aufnehmen muss der Spieler die Lage des Balls kennzeichnen. Er muss den aufgenommenen Ball an eine Stelle innerhalb einer Skorekartenlänge von seiner ursprünglichen Lage und nicht näher zum Loch hinlegen, die nicht in einem Hindernis oder auf einem Grün ist.

Ein Spieler darf seinen Ball nur einmal hinlegen und er ist im Spiel nachdem er hingelegt wurde (Regel 20-4). Kommt der hingelegte Ball nicht auf der Stelle zur Ruhe, auf die er hingelegt wurde, findet Regel 20-3d Anwendung. Wenn der Ball auf der Stelle zur Ruhe kommt, auf die er hingelegt wurde und sich anschliessend bewegt, so ist dies straflos, und der Ball muss gespielt werden, wie er liegt, es sei denn, die Vorschriften einer anderen Regel finden Anwendung. Versäumt es der Spieler, die Lage des Balls vor dem Aufnehmen zu kennzeichnen, bewegt die Markierung bevor er den Ball zurück ins Spiel bringt oder bewegt er den Ball auf andere Art und Weise, rollt ihn z. B. mit dem Schläger, zieht er sich einen Strafschlag zu.

Entfernungsmesser

Für alle Spiele auf dem Platz darf ein Spieler Entfernungsinformationen durch die Verwendung eines Entfernungsmessgeräts erlangen. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Entfernungsmessgerät zum Abschätzen oder Messen anderer Umstände die sein Spiel beeinflussen könnten (z. B. Höhenunterschiede, Windgeschwindigkeit, usw.), verstösst der Spieler gegen Regel 14-3.

Allgemeine Strafe für Verstoss gegen Platzregel:

Matchplay: *Lochverlust*; Strokeplay: *zwei Schläge*

Rechen bitte in Spielrichtung in die Bunker legen.