

Platzregeln 2013 des GC Schloss Kressbach für den Meisterschaftsplatz „Schloss Kressbach“

1. **Ausgrenzen (Regel 27)**

Die dem Platz zugewandte Innenkante der Fahrstraße, welche hinter Grün 9/18 bzw. Abschlag 1 verläuft.

2. **Wasserhindernisse (Regel 26)**

sind durch gelbe, seitliche Wasserhindernisse durch rote Pfosten bzw. Teller gekennzeichnet.

3. **Ungewöhnlich beschaffener Boden, Boden in Ausbesserung (Regel 25)**

3.1 Boden in Ausbesserung, von dem **nicht** gespielt werden darf, ist durch blaue Pfähle gekennzeichnet. Es muss Erleichterung nach Regel 25-1 in Anspruch genommen werden.

3.2 Boden in Ausbesserung, von dem gespielt werden darf, ist durch weiße Linien gekennzeichnet.

3.3 Materialanhäufungen wie Sand am Rande der Bahn 7 (in der Nähe der Scheune) ist BiA von dem gespielt werden darf.

4. **Hemmnisse (Regel 24)**

4.1 Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)

Steine im Bunker, leicht entfernbare Markierungspflöcke/Teller und Schilder

4.2 Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)

- Alle Schotterwege/Feldwege und Straßen/Drainagen auf den Spielbahnen
- Entfernungsteller Mitte Fairway, Sprinkler, Absperrmaterial vor/neben den Grüns
- Durch Pfähle markierte Anpflanzungen
- Wildschweinzaun (**Achtung Strom!**)

5. **Ball reinigen**

Ein Ball darf im Gelände (Gelände ist der gesamte Bereich des Platzes außer Abschlag, Hindernisse) straflos aufgenommen, gereinigt und zurückgelegt werden. Die Lage des Balls muss vor dem Aufnehmen gekennzeichnet werden.

6. **Eingebetteter Ball**

Ist im Gelände ein Ball in sein eigenes Einschlagloch im Boden eingebettet, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe der Stelle, an der er lag, jedoch nicht näher zum Loch, fallen gelassen werden.

Strafe bei Verstoß gegen die Platzregel:

Lochspiel = Lochverlust

Zählspiel = 2 Strafschläge

Hinweise:

Entfernungsmarkierungen

Weißer Teller Mitte Fairway: 100 m bis Anfang Grün

Roter Teller Mitte Fairway: 150 m bis Anfang Grün

Gelber Teller Mitte Fairway: 200 m bis Anfang Grün

Par 3 Löcher: Messpunkt auf dem Abschlag zeigt die Entfernung zur Grünmitte an

Richtzeiten zur Ermittlung „langsames Spiel“ sind bei Wettspielen auf den Scorekarten vermerkt

Bitte legen Sie Divots zurück, bessern Sie Ihre Pitchmarken auf den Grüns aus und ebnen Sie die Bunker nach Verlassen ein. Rechen bitte in die Bunker zurücklegen.