

MARKIERUNGEN:

- **Ausgrenzen (OB):**
weisse Pfähle/weisse Linien
- **Boden in Ausbesserung (GUR):**
blaue Pfähle/blaue Linien/blaue Pinsel
- **Penalty Area (PA):**
rote/gelbe Pfähle oder Punkte im Boden/
rote/gelbe Linien
- **Spielverbotszonen (NPZ):**
rote/gelbe/blaue Pfähle mit grünen Kappen

AUS- UND PLATZGRENZEN; Regel 2.1 (OB):

- Die Strasse zwischen den Löchern 1 YELLOW und 9 BLUE ist im **AUS (OB)**. Ein Ball der diese Strasse kreuzt ist im **AUS**, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes liegt.
- Die Strasse rechts von Loch 10 und Loch 11 (1 und 2 RED) ist im **AUS (OB)**, weisse Punkte am Boden.

SPIELVERBOTSZONEN; Regel 2.4 (NPZ):

Erleichterung; Regel 16/17

- Anhäufungen von Erde, Humus, Neueinsaat, Blumenbeete, Steinhäufen; R16.1
 - Bäume/Sträucher, welche mit Holzschnitzeln, Kies oder Steinen umgeben/eingefasst oder mit Pfosten/Drähten gestützt sind; R16.1
 - Schafweiden, welche durch Maschenzäune eingegrenzt sind; R16.1
 - Zum Abtransport angehäuften Gras/Heu; R16.1
 - Das Biotop links von Loch 8 YELLOW; R17.1
- Das Betreten des Biotops ist verboten!**

UNGEWÖHNLICHE PLATZVERHÄLTNISSSE; UNBEWEGLICHE HEMMNISSE; Regel 16 (GUR): Ungewöhnliche Platzverhältnisse

Als Boden in Ausbesserung behandelt werden:

- Alle Wege mit künstlichen Oberflächen inkl. seitlichen Kiesflächen und Steinansammlungen; Erleichterung nach R16.1a;
- Durch Krähen, Tierlöcher oder zeitweiliges Wasser beschädigte Flächen im Gelände, Erleichterung nach R16.1b, sowie Bunker (R16.1c).

Unbewegliche Hemmnisse

- Ruhebänke und Ballwäscher sowie Schutzgitter und Absperrzäune/-netze; R16.1;
- Alle Markierungen und Pfähle sind bewegliche Hemmnisse; R15.2, ausser die AUS-Pfosten.
- Plastik-Rohre in Bunkern.

STROMMASTEN, -LEITUNGEN:

- Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eine Stromleitung, ein Strommast oder -sockel getroffen hat, welche/r über/auf dem Platz steht, zählt der Schlag nicht. Der Spieler **MUSS** einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlages spielen; R14.6. Befindet sich die Stromleitung, der Strommast oder -sockel im **AUS**, darf diese Regel nicht angewendet werden.

BESTANDTEILE DES PLATZES; Regel 19

Bestandteile des Platzes, von welchen keine straflosen Erleichterungen gewährt werden, sind:

- Auskleidungen von Bunker-Kanten in ihren vorgesehenen Lagen.
- Enganliegende Hülsen zum Schutz von Bäumen.
- Künstliche Stützmauern und -pfählungen in Penalty Areas.
- Steinmauer hinter dem Green auf Loch 2 BLUE.

INSEL-GRÜN Loch 17 (8 RED):

- Ist es so gut wie sicher, dass ein Ball in der PA liegt, kann der Spieler nach R17 verfahren.

SPIELTEMPO; Regel 5.6:

- An speziellen Turnieren ist die **PIN IN** Zeit auf der Score Karte aufgedruckt. Grundsätzlich gilt, Anschluss an den vorderen Flight zu halten.

SPIELUNTERBRUCH; Regel 5.7:

- Spielunterbruch** → 1 Kanonenschuss
- Wiederaufnahme** → 1 Kanonenschuss
- Sofortiger Abbruch** → 2 Kanonenschüsse

- Bei Spielunterbruch unverzüglich ins Clubhaus oder zum Unterstand beim WC Nähe Abschlag 3, Green 4, Green 11 (Werkhof) oder WC hinter Green 13 gehen.

VERHALTENSRICHTLINIEN/«CODE OF CONDUCT»:

- Ball- und Pitch Marks sofort ausbessern;
- Alle Bunkerspuren beseitigen. Rechen **IM** Bunker deponieren;
- Herausgeschlagene Rasenstücke (Divots) zurücklegen und festtreten;
- Probeschwünge mit Bodenkontakt nur abseits der Abschläge;
- Mit Trolley oder Cart weder über das Vorgrün noch auf dem Streifen zwischen Green und Bunker fahren.

Verletzung der Platzregeln:

- 1. Verstoss → Verwarnung
- 2. Verstoss → 1 Strafschlag
- 3. Verstoss → DQ

BEMERKUNGEN:

Angaben auf Sprinklerdeckeln sowie die Distanzpfosten geben die Distanzen bis Green-Anfang an:
weiss-rote Pfosten → 100m;
weiss-schwarze Pfosten → 150m;
weiss-blaue Pfosten → 200m.

Fahnenpositionen:

rot → vorne; gelb → Mitte; weiss → hinten

WC-Code: E 09 18 27

NOTFALL: 081 650 35 00 / 144