

## MARKIERUNGEN:

### Ausgrenzen (OB):

weisse Pfähle/weisse Linien

### Boden in Ausbesserung (GUR):

blaue Pfähle/blaue Linien

### 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. Ein Ball, der diese Strasse kreuzt, ist im AUS, auch wenn er auf einem anderen Teil des Platzes liegt.

## 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 angehäuftes Gras/Heu; R16.1

Das Biotop links von Loch 8 YELLOW; R17.1

**Das Betreten des Biotops ist verboten!**

## UNGEWÖHNLICHE PLATZVERHÄLTNISSE; 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.

## STROMMASTEN, -LEITUNGEN:

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eine Stromleitung, -mast oder -sockel getroffen hat, zählt der Schlag nicht. Der Spieler **MUSS** einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen; R14.6.

## BESTANDTEIL DES PLATZES:

Steinmauer hinter dem Green auf Loch 2 BLUE: spielen wie er liegt oder R19 anwenden.

## 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 Unterbruch** → 2 Kanonenschüsse

Bei sofortigem 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