

Platzregeln des Golf-Club Coburg e.V.

Stand 05.05.2009

1. Aus (Regel 27-1)

- Aus-Grenzen sind gekennzeichnet durch weiße Pfosten und/oder weiße Pfeile oder Verbindungslinien. Sofern weiße Linien die Aus-Grenze kennzeichnen haben diese Vorrang.
- Die platzinterne Aus-Grenze zwischen Bahn 18 und Bahn 10 gilt nur für die Bahn 18 (Decision 24/5).

2. Boden in Ausbesserung, ungewöhnlich beschaffener Boden (Regel 25-1)

- Boden in Ausbesserung ist eine durch blaue Pfähle gekennzeichnete und/oder mit weißer Farbe eingekreiste Fläche. Ist beides vorhanden gilt die Linie.
- Erleichterung nach Regel 25-1 von Löchern, Aufgeworfenem, Laufwegen, Erdgänge grabender Tiere, Reptilien oder Vögel wird nicht gewährt, wenn lediglich die Standposition behindert ist.
- Von jungen Bäumen (gekennzeichnet durch Pfähle) und Blumenbeeten muss Erleichterung in Anspruch genommen werden, wenn Stand und/oder Schwung behindert sind. Der Ball muss aufgenommen und in Übereinstimmung mit Regel 24-2b(I) fallen gelassen werden.
- Auch ohne Kennzeichnung sind frisch verlegte Soden und mit Kies verfüllte Drainagen Boden in Ausbesserung.

3. Hemmnisse (Regel 24)

Unbewegliche Hemmnisse:

- Alle Straßen und Wege mit künstlicher Oberfläche.
- Alle Bänke, Ballwascher, Abfallkörbe, Wetterschutzhütten, Holzbrücken und T-Pfähle für den Naturschutz.
- Alle fest eingegrabenen Entfernungsmarkierungen, Hinweisschilder und eingebaute Sprinkler-Auslässe.
- Elektrozäune einschl. deren Pfähle an den Platzrändern.
- Die grün-weißen Pfosten zur Bezeichnung des Aus zwischen Bahn 10 und 18 gelten nur beim Spielen von Loch 10 als unbewegliche Hemmnisse.

Bewegliche Hemmnisse:

- Steine in Bunkern.
- Herausnehmbare Pfähle zur Entfernungsmarkierung sowie die Pfähle und Seile der Sicherheitsabspernung auf Bahn 10.

4. Stromleitungen

Trifft ein Ball eine Stromleitung oder den Mast, so muß der Schlag für ungültig erklärt und ein anderer Ball nach Regel 20-5 gespielt werden (Dec. 33-8/13)

5. Spielunterbrechung

- Signal für unverzügliches Unterbrechen des Spiels wegen Gefahr = ein langer Signaltön. Das Spiel muss unverzüglich unterbrochen werden und darf erst auf Veranlassung der Spielleitung wieder aufgenommen werden (*Strafe bei Verstoß: Disqualifikation*).
- Signal für normale Spielunterbrechung nach Regel 6-8.b = wiederholt drei aufeinander folgende Töne.
- Signal für Wiederaufnahme des Spiels = wiederholt zwei kurze Signaltöne.
- Unabhängig hiervon obliegt die Spielunterbrechung bei Blitzgefahr der Eigenverantwortung des Spielers nach Regel 6-8.a(II).

Strafe für den Verstoß gegen die Platzregeln:
Zählspiel = 2 Strafschläge; Lochspiel = Lochverlust

Allgemeine Sonderregelungen

- Wetterschutzhütten sind an der Bahn 1, zwischen den Bahnen 3, 4 und 6 sowie hinter Abschlag 12.
- Bitte beachten Sie, auf der gesamten Clubanlage herrscht Softspikespflicht.
- Nach Möglichkeit sollten sich die Spieler auf Bahn 10 rechts des mit herausnehmbaren Pfählen und blauen Seilen gekennzeichneten Teils der Spielbahn bewegen. Dadurch soll eine mögliche Gefährdung durch Bälle von der Bahn 18 vermindert werden.

Wasserhindernisse (Regel 26)

- Wasserhindernisse sind mit gelben Pflöcken und/oder Linien gekennzeichnet.
- Seitliche Wasserhindernisse sind mit roten Pflöcken und/oder Linien gekennzeichnet.

Startmöglichkeiten auf Tee 10

- Es kann an allen Tagen von Tee 10 gestartet werden, wenn die gesamte Bahn 9 frei ist.