



1. Aus (Regel 27-1)

Die Ausgrenze ist durch weiße oder weiß-grüne Pfähle (Bahn A 6) gekennzeichnet.

2. Biotop

Biotop sind durch rote bzw. weiße Pfähle mit grünen Köpfen markiert(s. Regel 27-1).

Das Spielen des Balles aus dem Biotop ist nicht gestattet.

Liegt der Ball noch im Gelände, aber so nahe am Biotop, dass durch das Biotop eine Behinderung des Standes oder beabsichtigten Schwunges eintritt, so muss der Spieler den nächstgelegenen Punkt bestimmen, der

- a) nicht näher zum Loch liegt,
- b) Behinderung durch das Biotop ausschließt und
- c) nicht in einem Hindernis oder auf einem Grün liegt.

Der Spieler darf den Ball straflos innerhalb einer Schlägerlänge von dem so bestimmten Punkt fallen lassen.

Hinweis:

Das Betreten eines Biotops ist nicht gestattet und kann nach Hausrecht geahndet werden.

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

Boden in Ausbesserung ist durch blaue Pfähle und/oder blaue bzw. weiße Einkreisungen gekennzeichnet. (Erleichterung nach Regel 25-1)

Die Bienenweiden an der A1 und B3 gelten als Boden in Ausbesserung (gekennzeichnet durch blaue Pfähle) Erleichterung nach Regel 25-1.

Das Betreten innerhalb der abgesteckten Bienenweiden ist verboten.

4. Hemmnisse (Regel 24)

- a) Steine in den Bunkern sind bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1) und dürfen straflos entfernt werden.
- b) Wege mit bearbeiteten Oberflächen sind unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2). Erkenntlich auch im Gelände durch aufliegenden Kies (Zugang zu Brücken und Verbindungswege zwischen Grün und Abschlägen).
- c) Palisaden im Bunker Bahn C 2 sind unbewegliche Hemmnisse. Erleichterung nach Regel 24-2 möglich. Die Oberflächen der „Palisaden“ sind bearbeitete Oberflächen, siehe Wege.
- d) Der Wasserschacht rechts Bahn B 5 ist ein unbewegliches Hemmnis (Regel 24-2).
- e) Steine als Entfernungsmarkierungen (Gelb 200 m, rot 150 m, weiß 100 m bis Grünanfang), die Steine zur Markierung der Familienabschläge (grün) und die Steine zur Markierung künstlicher Wasserauslässe sind ebenfalls unbewegliche Hemmnisse.

Strafe für Verstoß gegen eine Platzregel:

Lochspiel - Lochverlust; Zählspiel - 2 Strafschläge

5. Entfernungsmesser

Ein Spieler darf sich über Entfernungen informieren, indem er ein Gerät verwendet, das ausschließlich Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Gerät, mit dem andere Umstände geschätzt oder gemessen werden können (z.B. Steigungen, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.) so verstößt der Spieler gegen Regel 14-3, wofür die Strafe Disqualifikation ist, ungeachtet ob die zusätzliche Funktion tatsächlich benutzt wurde.

Stand: April 2016