



Platzregeln MGC Bad Ems

1. Aus (Regel 18.2)

Aus wird durch weiße Pfähle gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang. Aus ist auch der Wildschweinzäun entlang der Bahnen 1, 2, 4, 8 und 14 sowie die Leitplanke (soweit keine weißen Pfosten vorhanden sind) rechts von Bahn 8. Ein Ball, der die öffentliche Straße überquert und auf der jeweils anderen Bahn zur Ruhe kommt, gilt als im Aus befindlich.

2. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.1)

Ungewöhnliche Platzverhältnisse sind durch blaue Pfähle und / oder weiße Einkreisungen gekennzeichnet. Darüber hinaus gelten die folgenden Umstände ebenfalls als ungewöhnliche Platzverhältnisse, selbst wenn sie nicht so gekennzeichnet sind:

1. Junganpflanzungen: Behindert eine junge Pflanze, gekennzeichnet durch Stützpfehl, Manschette oder blaues Band die Standposition oder den beabsichtigten Schwung des Spielers, so MUSS straflos Erleichterung in Anspruch genommen werden. Hierzu zählt auch der jeweils bearbeitete Boden, auch wenn dieser nicht besonders gekennzeichnet ist.
2. Drainagegräben auf kurz gemähten Flächen im gesamten Gelände, auch wenn diese nicht gesondert gekennzeichnet sind, sind ungewöhnliche Platzverhältnisse. Hier MUSS Erleichterung in Anspruch genommen werden.
3. Auf schneebedeckten Bereichen DARF Erleichterung in Anspruch genommen werden.
4. Wintergrün, kenntlich durch die Mähkante, gelten als ungewöhnliche Platzverhältnisse, von dem nicht gespielt werden darf. Hier MUSS Erleichterung in Anspruch genommen werden.

3. Penalty Areas (Regel 17)

Penalty Areas sind durch gelbe oder rote Pfähle und / oder Linien gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt der Verlauf der Linie.

4. Spielverbotszonen (Regel 2.4)

Zwecks Vermeidung von Unfällen ist die Penalty Area rechts an der Bahn 6 eine Spielverbotszone. Nach Regel 17.1e MUSS hier Erleichterung in Anspruch genommen werden. Ein Betreten dieser Zone ist verboten und Zuwiderhandlungen können zu einer Platzsperre führen!

Strafe für Verstoß gegen diese Platzregeln oder eine temporäre Platzregel:

- Zählspiel: 2 Schläge
- Lochspiel: Lochverlust

Hinweise: Blitzgefahr / Spielunterbrechung

1. Ein langer Signalton: Unverzügliches Aussetzen des Spiels wegen Blitzgefahr
2. Wiederholt drei aufeinanderfolgende Signaltöne: Unterbrechung des Spiels
3. Wiederholt zwei kurze Signaltöne: Wiederaufnahme des Spiels

Entfernungsmarkierungen: Pfosten am Spielbahnrand, sowie farbiger Punkt auf der Spielbahnmitte jeweils zum Grünanfang

- Weiß: 100m
- Rot: 150m
- Gelb: 200m