



Platzregeln und Platzhinweise des Golfclubs Wasserburg Anholt e.V.

A. Allgemeines

Es gelten die Rahmenausschreibungen des Golfclubs Wasserburg Anholt e.V. für Wettspiele und Extra Day Scores, die Clubordnung, die nachfolgenden sowie per Aushang bekanntgemachte zeitweilige Platzregeln.

B. Platzregeln

Die **Regelangaben** beziehen sich auf die offiziellen R&A Golfregeln, aus denen sich auch die Strafen für Verstöße ergeben.

1. Aus (Regel 2.1)

Wird durch weiße Pfähle, Zäune oder Mauern (Terrasse am Clubhaus) gekennzeichnet. Sofern weiße Linien die Platzgrenze kennzeichnen, haben diese Vorrang.

2. Penalty-Areas (Regel 17)

Alle Bereiche, die durch rote oder gelbe Pfähle und/oder rote und gelbe Linien gekennzeichnet sind.

3. Boden in Ausbesserung, ungewöhnlich beschaffener Boden (Regel 16.1)

Boden in Ausbesserung ist durch weiße Einkreisungen und/oder blaue Pfähle markiert.

Auch ohne Kennzeichnung ist Folgendes Boden in Ausbesserung:
- Frisch verlegte Soden und Drainagegräben

Erleichterung wird nicht gewährt, wenn durch ein Tierloch, Aufgeworfenes oder den Laufweg eines Tieres lediglich die Standposition behindert ist.

4. Hemmnisse

Mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnete Anpflanzungen sind unbewegliche Hemmnisse (**Regel 16.1**).

Markierungspfähle (Ausnahme Ausgrenzen) sind bewegliche Hindernisse (**Regel 15.2**).

5. Übungsschläge zwischen zwei Löchern (Regel 5.5b) / Grün prüfen (Regel 13.1e)

Regel 5.5b und Regel 13.1e werden im Zählspiel wie folgt abgeändert: Auf dem soeben beendeten Loch ist das Üben von Putts oder Chips auf oder nahe dem Grün ebenso untersagt, wie das Rollen eines Balls um das Grün zu prüfen.

6. Stromleitungen

Ist bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball eine Freileitung getroffen hat, so gilt der Schlag nicht und der Spieler muss straflos einen Ball von der Stelle des vorherigen Schlages spielen (**Regel 14.6**).



Platzregeln und Platzhinweise des Golfclubs Wasserburg Anholt e.V.

7. Unterbrechung und Wiederaufnahme des Spiels (Regel 5.7b)

Unverzögliche Spielunterbrechung:	Ein langer Signalton
Spielunterbrechung:	Drei aufeinanderfolgende Signaltöne
Spielefortsetzung:	Zwei aufeinanderfolgende Signaltöne

Anmerkung: Bei begründeter Blitzgefahr kann jeder Spieler das Spiel eigenverantwortlich unterbrechen, muss dies aber so bald wie möglich der Spielleitung mitteilen (**Regel 5.7a**).

C. Hinweise

1. Entfernungsmarkierungen und Pin-Positions

Entfernungen bis Anfang Grün:
Auf Sprinklerdeckeln und Bodenplatten im Gelände als Zahlangabe
Pfähle mit einem weißen Ring: 100 Meter
Pfähle mit zwei weißen Ringen: 150 Meter
Pfähle mit drei weißen Ringen: 200 Meter

Die Messpunkte auf und die Tafeln an den Abschlägen zeigen die Entfernung in Metern zur Grünmitte an.

2. Pin-Positions

Blaue Fahne:	vorderer Grünbereich
Gelbe Fahne	mittlerer Grünbereich
Rote Fahne:	hinterer Grünbereich

Bei einzelnen Turnieren kann es andere Angaben zu den Pin-Positions geben.