

## A. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (R16)

**A1. Unbewegliche Hemmnisse** sind alle festen künstlichen Einrichtungen, darunter u.a. auch sämtliche ... :

- Entfernungspfähle und -platten
- Deckel der Beregnungsanlage und Wintergrünlöcher
- Schilder, Wegweiser und Absperrungen
- feste Markierungen, ausgenommen Ausmarkierungen

**A2. Boden in Ausbesserung** sind auch ohne Kennzeichnung:

- Greenkeepers Work
- frische Sanierungsflächen (Soden, Drainagen etc.)
- Spuren von Bau- und Platzpflegefahrzeugen
- Neuanpflanzungen inklusive Haltevorrichtungen
- Frei liegende Bunkersohlen aus Beton (Grünbunker 2L,3L,7R,8R,15R,18L) sofern die Sandauflage weniger als 1 cm dick ist (Verletzungsgefahr!)

**A3. Zeitweiliges Wasser** liegt vor, sobald Wasser beim Standeinnehmen oder beim Auflegen des Schlägerkopfes sichtbar wird

**A4. Tierlöcher** sind gegrabene Löcher und Wühlspuren von Lebewesen, ausgenommen von Würmern und Insekten.

*Liegt der Ball in einem der erwähnten Umstände (A1.-A4.) , oder wird der Stand oder Schwung dadurch behindert, wird straflose Erleichterung gewährt. Ort der Erleichterung ist (innerhalb einer Schlägerlänge) der nächstgelegene Punkt, an dem der Ball nicht in den ungewöhnlichen Platzverhältnissen liegt, und wo man ohne Behinderung davon stehen oder schwingen kann. Das gilt auch für den Free Drop bei freiliegenden Bunkersohlen (Free Drop im Bunker).*

## B. Sonstige Platzregeln

**B1. Die inneren Ausgrenze** (Übungsgelände etc.) ist durch weiße Pfähle markiert. **Die äußere Ausgrenze** ist der **Wildschweinzaun** (Achtung, stets unter Strom):  
Liegt der Ball eines Spielers innerhalb zweier Schlägerlängen vom Elektro-Auszaun entfernt, darf der Spieler straflos Erleichterung nach Regel 16.1 in Anspruch nehmen."

**B2. Stromleitungen:** Ist bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eines Spielers eine Stromleitung oder einen Strommast getroffen hat, so zählt der Schlag nicht. Der Spieler muss einen neuen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen.

**B3. Aussetzung des Spiels bei Gewitter oder Gefahr:**

Unverzögliche Unterbrechung des Spiels: 1 x langer Ton - mehrfach!  
Wiederaufnahme des Spiels: 2 x kurze Töne - mehrfach!  
Spielabbruch: 3 x langer Ton - mehrfach!

**B4. Sonderplatzregeln:** Der Club kann Sonderplatzregeln erlassen. Sie hängen ggfs. in den Schaukästen an Tee 1 und 10 aus.

## Der Spielausschuss