

Örtliche Platzregeln der Golfanlage des Golf Club Deinster Geest



1. Boden in Ausbesserung, ungewöhnlich beschaffener Boden
Boden in Ausbesserung ist durch blaue Pfosten und / oder weiße Linien gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die weiße Linie. Auch ohne Kennzeichnung ist folgendes Boden in Ausbesserung: frisch verlegte Soden, Anhäufung von Steinen. Der Ball muss gedroppt werden(Regel 16.1b)
Strafe für Verstoß gegen die Platzregel:
Lochspiel: Lochverlust Zählspiel: zwei Strafschläge
2. Bodenbelüftungslöcher
Auf dem **Grün** darf ein Ball, der in oder auf einem Bodenbelüftungslloch zur Ruhe kommt, in die nächstgelegene Lage, die einen solchen Umstand ausschließt und nicht näher zum Loch, hingelegt werden. (Erleichterung nach Regel 16.1d)
3. Ball reinigen(Vogelkot)
Ausgenommen der Ball liegt in einem Hindernis, darf ein mit Vogelkot verschmutzter oder in Vogelkot liegender Ball straflos aufgenommen, gereinigt und nahe der ursprünglichen Stelle und nicht näher zur Fahne besser gelegt werden. Vor dem Aufnehmen ist der Ball zu markieren.
4. Blitzgefahr, Unwetter, drohende Gefahr
Bei Blitzgefahr oder drohendem Unwetter muss der Ball unverzüglich markiert werden. Alle Spieler haben unverzüglich Schutz in der nächstgelegenen Schutzhütte zu suchen(Regel 5.7b)
Strafe bei Verstoß: **Disqualifikation**
5. Unbewegliche Hemmnisse
Versenkregner, Steuerschächte, Abdeckungen der Footgolf-Löcher, Markierungssteine zum nächsten Abschlag, Entfernungsmarkierungen, Pfosten (Rot & Gelb) der Penalty Areas
6. Spielverbotszone
Die Feuerstelle am Grün der Bahn 15 und die mit blauen Pfosten markierten Flächen. Der Ball muss gedroppt werden (Regel 16.1 b und 16.1f)
7. Range-Bälle
Spielen von ‚Driving-Range‘ und ‚Warm-up-Range‘-Bällen ist auf dem Golfplatz strikt verboten. Range-Bälle sind Eigentum der Golfanlage und der Golfschule und dürfen ausschließlich auf der ‚Driving-Range‘ und ‚Warm-up-Range‘ gespielt werden
8. Match Play
Spieler sollten nach Möglichkeit durchgespielt werden lassen. Eine Match Play Gruppe führt gut sichtbar eine farbige Fahne mit sich

<p>Es liegt in der Verantwortung einer Spielergruppe, Anschluss an die Gruppe vor sich zu halten. Fällt sie ein ganzes Loch hinter der Gruppe vor sich zurück und hält sie die darauf folgende Gruppe auf, sollte sie dieser das Durchspielen anbieten.</p>

Der Spielführer