

# Was tun wenn .... ? - Strafe bei Nichteinhaltung: Zählspiel = Grundstrafe / Lochspiel = Lochverlust

Diese Tabelle listet die 4 häufigsten Situation auf dem Platz und zeigt wie zu Verfahren ist. Sie ist kein Ersatz für das Regelbuch und auch nicht vollständig!



Regel	Beschreibung	Proviso- rischer Ball falls unklar (Ankündigen!)	Spielen wie er liegt	Stelle letzter Schlag	Rückwärtige Linie Fahne-Ball	Droppen nächst gelegener Punkt der Erleichterung	Droppen innerhalb x Schlaglängen
16	<p><b>Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Nicht in Penalty Area!)</b>                      = Tierlöcher, Boden in Ausbesserung, zeitweiliges Wasser, Unbewegliche Hemmnisse (Hütten, Bänke, Straßen, Wege, Schutznetze, ...)                      "Aus"-Gegenstände und "Stäbe mit Grüner Kappe" sind keine Hemmnisse; dürfen nicht bewegt/entfernt werden!                      Erleichterung wenn <u>Stand</u> oder <u>Schwung</u> behindert oder wenn Ball <u>in</u> (z.B. Hütte) oder <u>auf</u> (z.B. Straße) liegt.                      Nur auf dem Grün: auch bei Behinderung der Spiellinie!                      Achtung: R16.1a(3) Keine Erleichterung, wenn es eindeutig unvernünftig ist, den Ball zu spielen (z.B. Ball in Busch, Spieler steht auf unbeweglichem Hemmnis)                      Achtung: Platzregel 4 = "Busch auf Fairway Bahn 5" → ungewöhnliche Platzverhältnisse                      = "vom Wasser ausgeschwemmte Stellen im Bunker" und "Traktorspuren 12m parallel zum Bach an Bahn 3+4" → ungewöhnliche Platzverhältnisse                      Achtung: Platzregel 5 = Spielverbotszonen nicht betreten, keine Ballangel benutzen! Zuwiderhandlung = 1 Strafschlag                      = Anpflanzungen - mit Pfählen, Manschetten, Bändern oder Seilen gekennzeichnet - sind Spielverbotszonen                      Achtung: Platzregel 7 = Wird eine Freileitung getroffen → Schlag zählt nicht und straflos einen neuen Ball von "Stelle letzter Schlag" spielen</p>						
	<b>Spielverbotszone (Blauer Stab mit grüner Kappe)</b>					1xSL	
	Abschlag					1xSL	
	Gelände					1xSL	
	Grün (Ball hinlegen, nicht droppen)			Kann auch außerhalb des Grüns sein →		1xSL	
	Bunker (z.B. Treppenstufen mit künstlicher Oberfläche)			außerhalb →	1xSL + 1	1xSL	← innerhalb
17	<p><b>Penalty Area (PA)</b>                      Keine Erleichterung von ungewöhnlichen Platzverhältnissen!                      Stäbe mit Grüner Kappe dürfen nicht bewegt/entfernt werden!                      Achtung: Platzregel 2 = Rote PA hinter Grün Bahn 5 → zus. Erleichterung mit 1 Strafschlag: Dropzone rechts hinter Grün                      Achtung: Platzregel 3 = Provisorischer Ball beim Überqueren an Bahn 3+4 erlaubt!</p>			Rückwärtige Linie Penalty Area →	Fahne- Kreuzungspunkt	bzw.	Kreuzungspunkt Grenze PA
	<b>Spielverbotszone (Gelber oder roter Stab mit grüner Kappe)</b>				1xSL + 1	1xSL	
	<b>Ball außerhalb Spielverbotszone, aber Stand oder Schwung behindert</b>				1xSL + 1	1xSL	
	Gelbe Penalty Area	(nur Bahn 3+4)	✓		1xSL + 1	1xSL + 1	
	Rote Penalty Area		✓		1xSL + 1	1xSL + 1	2xSL + 1
18	<b>Ball im Aus oder verloren (z.B. Rough) - Suchzeit: 3 Min.</b>	✓			1xSL + 1		
19	<p><b>Ball unspielbar (nicht in Penalty Area!)</b>                      Spieler kann jeden Ball für unspielbar halten!</p>						
	auf dem Platz				1xSL + 1	1xSL + 1	2xSL + 1
	im Bunker				1xSL + 1	1xSL + 1	← innerhalb → 2xSL + 1
	im Bunker - zusätzliche Erleichterungsmöglichkeit				1xSL + 2	← außerhalb	

Bei jeder Inanspruchnahme einer Erleichterung (egal ob mit oder ohne Strafschlag) kann Ball gereinigt bzw. ausgetauscht werden!

Signale für Spielunterbrechung und -wiederaufnahme: 1 langer Ton = unverzüglich Spielunterbrechung (Gefahr) // 3 kurze Töne = Spielunterbrechung // 2 kurze Töne = Wiederaufnahme

Erklärung: SL = Schlägerlänge // Rot = mit Strafschlag (z.B. +1) Grün = ohne Strafschlag