

Name	Vorgabe
Spiel	Datum

Hole	Herren	Herren	Damen	Damen	Par	Stoke Index	Spieler/in	Spieler/in	Spieler/in	Zähler/in	Herren	Herren	Par	Stoke Index
	Hinterere Abschläge (Weiss)	Hinterere Standard-abschläge (Gelb)	Mittlere Abschläge (Blau)	Vordere Standard-abschläge (Rot)							Mittlere Abschläge (Blau)	Vordere Standard-abschläge (Rot)		
CR Sl.	73,6 133	72,2 130	75,5 132	73,8 128							69,5 125	68,2 122		
1	345	345	303	303	4	9					303	303	4	13
2	163	163	137	137	3	17					137	137	3	17
3	333	333	296	296	4	13					296	296	4	9
4	486	467	429	412	5	5					429	412	4	1
5	388	368	339	322	4	1					339	322	4	5
6	474	453	417	398	5	7					417	398	4	3
7	348	348	304	304	4	3					304	304	4	7
8	329	298	298	268	4	15					298	268	4	15
9	393	351	334	295	4	11					334	295	4	11
Out	3259	3126	2857	2735	37						2857	2735	35	
10	355	315	315	277	4	16					315	277	4	10
11	344	344	302	302	4	12					302	302	4	12
12	388	371	342	325	4	4					342	325	4	6
13	355	355	313	313	4	6					313	313	4	8
14	191	172	172	153	3	18					172	153	3	18
15	460	443	405	392	5	14					405	392	4	4
16	337	337	297	297	4	8					297	297	4	16
17	152	135	118	101	3	10					118	101	3	14
18	517	500	454	441	5	2					454	441	5	2
In	3099	2972	2718	2601	36						2718	2601	35	
Out	3259	3126	2857	2735	37						2857	2735	35	
Tot.	6358	6098	5575	5336	73						5575	5336	70	

Spieler/in:	Brutto:		Zähler/in:
	Spielvorgabe:		
	Netto:		

Eine schöne und erfolgreiche Runde wünscht Ihnen Ihr GC Leverkusen e.V.

# PLATZREGELN

<p><b>AUS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aus-Grenzen sind durch weiße Pfähle, Zaunpfosten oder weiße Linien gekennzeichnet. Ist beides vorhanden, gilt die Linie.</li> <li>Öffentliche Straßen und Wege sind AUS. Auch das Gelände jenseits dieser Wege und Straßen ist AUS.</li> </ul>
<p><b>HEMMISSE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sterne in Bunkern sind bewegliche Hemmnisse.</li> <li>Alle innerhalb des Geländes angelegten Wege sind unbewegliche Hemmnisse.</li> </ul>
<p><b>WASSERHINDERNISSE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>An allen Wasserhindernissen gilt die Mauer, soweit vorhanden, als Grenze des seitlichen Wasserhindernisses.</li> <li>Wenn ein verlorenen Ball ausschließlich in einem Wasserhindernis verloren sein kann, gilt, ist es nicht sicher, ob ein Ball tatsächlich in einem Wasserhindernis ist oder dann verloren ist, so darf der Spieler einen anderen Ball provisorisch nach der angewandten Wahlmöglichkeit von Regel 26-1 spielen. Wird der ursprüngliche Ball außerhalb des Wasserhindernisses gefunden, so muss der Spieler das Spiel mit ihm fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball im Wasserhindernis gefunden, so darf der Spieler entweder den ursprünglichen Ball spielen, wie er liegt, oder das Spiel mit dem provisorisch nach Regel 26-1 gespielten Ball fortsetzen. Wird der ursprüngliche Ball nicht innerhalb der fünf Minuten Suchfrist gefunden oder identifiziert, muss der Spieler das Spiel mit dem provisorisch gespielten Ball fortsetzen.</li> </ul>
<p><b>WASSERVOGEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nach Billigkeit gilt: Halfet Kot am Ball, darf der Ball markiert, straflos aufgenommen, gereinigt und zurückgelegt werden. Dies gilt für den gesamten Platz ausgenommen Hindernisse. Wird der Stand eines Spielers oder die Lage des Balles durch Kot behindert, so darf straflos Erleichterung in Anspruch genommen werden. Es muss der nächstgelegene Punkt bestimmt werden, bei dem die Behinderung nicht mehr gegeben ist (nicht näher zur Fahne).</li> <li>Wird der Stand oder der Raum des beschichtigten Schwunges eines Spielers durch Wasservogel behindert, darf er soweit Erleichterung in Anspruch nehmen, dass die Behinderung nicht mehr gegeben ist. In Gefahrensituationen darf der Ball notfalls ersetzt werden.</li> <li>In beiden Fällen wird der Ball im Gelände fallen gelassen und auf dem Grün hingelegt.</li> </ul>
<p><b>BODEN IN AUSBESSERUNG</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Boden in Ausbesserung (Regel 25-1) ist durch blaue Pfähle und/oder weiße oder blaue Einkreisungen gekennzeichnet. Sind beide Markierungen vorhanden, gilt der Verlauf der Linie.</li> </ul>
<p><b>STRAFE FÜR VERSTOSS GEGEN PLATZREGEL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lochspiel, Lochverlust - Zählspiel: Zwei Schläge</li> </ul>
<p><b>ENTFERNUNGSMESSE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Für alle Spiele auf dem Platz darf ein Spieler sich über Entfernungen informieren, indem er ein Gerät verwendet, das ausschließlich Entfernungen misst. Benutzt ein Spieler während der festgesetzten Runde ein Gerät, mit dem andere Umstände geschätzt oder gemessen werden können, die sein Spiel beeinflussen können (z.B. Steigung, Windgeschwindigkeit, Temperatur usw.), so verstößt der Spieler gegen Regel 14-3, wofür die Strafe Disqualifikation ist, ungeachtet ob die zusätzliche Funktion tatsächlich benutzt wurde.</li> </ul>
<p><b>HINWEISE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Die Brücke ist Teil des Wasserhindernisses.</li> <li>Die Rechen sind außerhalb der Bunker, längs der Spielrichtung (mit den Zinken nach unten) abzuliegen.</li> <li>Entfernungsmarkierungen an Grünen Posier: 2 Ringe: 150 m / 1 Ring: 100 m</li> <li>Farbige Sterne im Boden: BLAU – 50 m / WEISS – 100 m / ROT – 150 m / GELB – 200 m</li> <li>Zusätzliche Angaben auf den Sprinklerdeckeln. Alle Angaben bis Anfang Grün</li> </ul>