



## Platzregeln – 18-Loch Platz Kurs Panorama

### Platzgrenzen (Regel 18.2)

«Aus» ist mit weissen Pfosten oder Linien gekennzeichnet. Bei Loch 2, 6, 8, 9, 10, 12, 16 und 17 gelten die Strassen (oder Wege) als Ausgrenzen. Überquert ein Ball die Strasse oder kommt er auf der Strasse oder jenseits der Strasse auf dem Platz zu liegen, so liegt der Ball im Aus.

### Ungewöhnliche Platzverhältnisse und unbewegliche Hemmnisse (Regel 16)

Boden in Ausbesserung (GUR) ist mit blauen Pfosten oder mit blauen oder weissen Linien markiert. Ungewöhnliche Platzverhältnisse oder unbewegliche Hemmnisse sind: Strassen und Wege mit künstlicher Oberfläche, Netze und Zäune die nicht die Platzgrenze markieren, kiesbedeckte Drainagen, ausgewaschene Stellen im Bunker, Bäume mit Stützpfeuern oder Spanndrähten, Ruhebänke und Vogelhochsitze.

### Penalty Areas (Regel 17)

Liegt ein Ball in einer Penalty Area oder ist darin verloren, so hat der Spieler folgende Möglichkeiten der Erleichterung, mit **einem Strafschlag**:

- Erleichterung von der Penalty Area nach Regel 17.1 oder
- Falls eine «Dropping Zone» eingerichtet ist, als zusätzliche Option, einen Ball gemäss Regel 14.3 in der Dropping Zone fallenlassen.

### Spielverbotszone (No Play Zone) (Regel 17.1e)

Die Penalty Area hinter dem Grün 9 ist eine Spielverbotszone (Biotop) und ist mit roten Pfosten mit grünen Kapfen markiert. Liegt der Ball *im* Biotop muss der Spieler mit **einem Strafschlag** nach Regel 17.1e verfahren. Liegt der Ball *ausserhalb* des Biotops, aber die Standposition oder der Schwungraum des Spielers ist durch das Biotop behindert, so muss der Spieler straffrei nach Regel 16.1 verfahren.

### Bestandteil vom Platz

Enganliegende Manschetten an Bäumen und spezielle Ast- und Steinhäufen sind Bestandteil vom Platz.

### Strafe für Verstoß gegen Platzregel: Grundstrafe

## Etikette und allgemeine Richtlinien

### Etikette

- Bitte Etikette einhalten: Kleiderordnung, Divots und Pitchmarken ausbessern etc.
- Schnellere Flights unbedingt durchspielen lassen

### Betreten des Biotops hinter Grün 9 und des Ackerlands hinter Grün 6 ist verboten – Platzverweis

Beachten Sie vor Spielbeginn allfällige zeitweilige Platzregeln am Info-Board!

- Den Anweisungen der Platzaufsicht ist Folge zu leisten. Greenkeeper haben immer Vorrang. Weiterspielen erst nach klarem Zeichen.
- Distanzen auf den Abschlägen: Mitte Grün. Distanzen auf dem Platz: Anfang Grün.
- Die Zeitvorgabe für die 18 Loch-Anlage beträgt maximal 4 ½ Stunden.

Kursübersicht: © 2023 Strokesaver Ltd. - <sup>TM</sup> Strokesaver®

 Golf für alle.

 **Gewitter-  
Warnsystem**



Scorekarte

**18-Loch Platz  
Kurs Panorama**

  
**GOLF PARK**  
O B E R K I R C H  
MIGROS

Premium Partner





Hole	Weiss	Gelb	Biau	Rot	Stroke	Par	Player	♂	♀
1	347	304	269	258	11	4			
2	345	337	311	301	1	4			
3	313	313	282	282	17	4			
4	363	351	296	284	5	4			
5	416	405	369	360	3	4			
6	328	317	301	291	7	4			
7	149	149	129	129	15	3			
8	474	453	445	410	9	5			
9	183	154	135	135	13	3			
<b>Out</b>	<b>2918</b>	<b>2783</b>	<b>2537</b>	<b>2450</b>		<b>35</b>			
10	533	524	506	488	6	5			
11	183	183	172	134	12	3			
12	535	505	481	462	4	5			
13	322	313	264	257	2	4			
14	348	337	312	301	8	4			
15	168	168	144	144	14	3			
16	263	263	241	241	16	4			
17	307	288	245	231	18	4			
18	331	321	308	301	10	4			
<b>In</b>	<b>2990</b>	<b>2902</b>	<b>2673</b>	<b>2559</b>		<b>36</b>			
<b>Out</b>	<b>2918</b>	<b>2783</b>	<b>2537</b>	<b>2450</b>		<b>35</b>			
<b>Tot</b>	<b>5908</b>	<b>5685</b>	<b>5210</b>	<b>5009</b>		<b>71</b>			

Signature Marker:

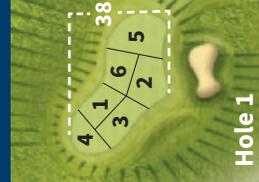
Signature Player:

Distances in meters

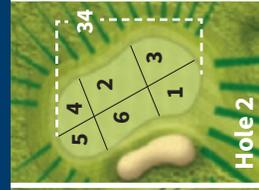
Notfalltelefon: 079 474 04 87



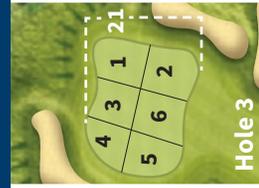
vzug.com



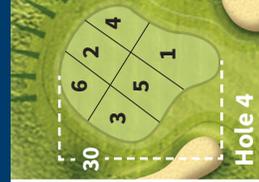
Hole 1



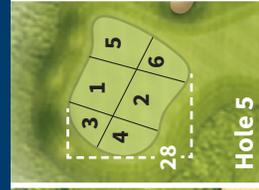
Hole 2



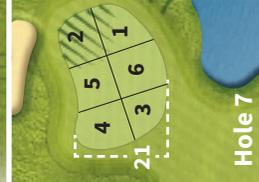
Hole 3



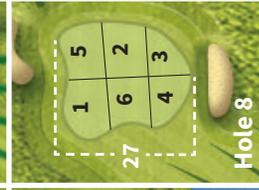
Hole 4



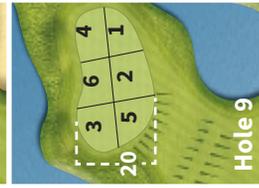
Hole 5



Hole 7



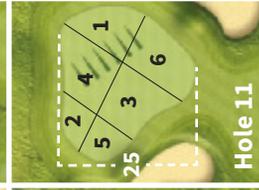
Hole 8



Hole 9



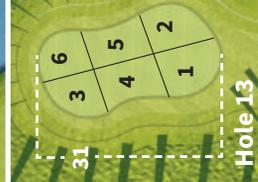
Hole 10



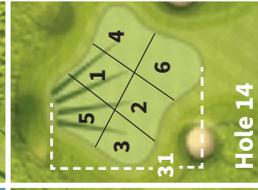
Hole 11



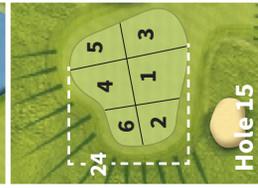
Hole 6



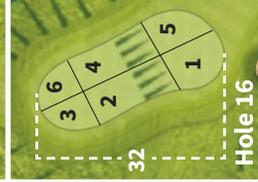
Hole 13



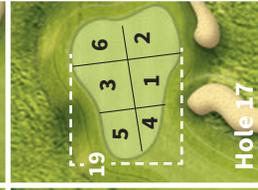
Hole 14



Hole 15



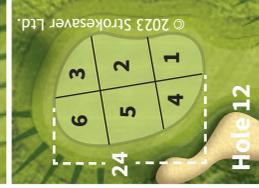
Hole 16



Hole 17



Hole 18



Hole 12

