

# SCORE CARD KIDS



	Spieltempo	Par 38	Par 38	Spieler:			
Loch		Abschlag Grün	Abschlag Orange	Par	Hcp		
1	0:17	276	162	5	2		
2	0:32	234	160	5	7		
3	0:43	99	55	3	9		
4	0:59	240	161	5	4		
5	1:14	151	122	4	1		
6	1:28	121	97	4	6		
7	1:40	81	51	3	5		
8	1:56	283	164	5	3		
9	2:10	140	107	4	8		
		1625	1079	38			

UNTERRÜTZT DURCH



Wasserspender   Toilette   Unterstand

Fahnenpositionen: **Rot – Vorne**   **Gelb – Mitte**   Weiss – Hinten  
 Markierungen (Grünanfang): **Rot – 100 m**   **Gelb – 150 m**   Weiss – 200 m

## PLATZREGELN

### 1. Markierungen

Ausgrenzen:.....weiße Pflöcke/weiße Linien  
 Penalty Area:.....rote bzw. gelbe Pflöcke/rote bzw gelbe Linien  
 Boden in Ausbesserung:.....blaue Pflöcke/weiße Linien

### 2. Out of Bounds (Regel 2.1)

Das Clubhaus einschließlich des gepflasterten Weges davor & Driving Range

### 3. Penalty Areas (Regel 17)

Pflöcke oder Linien definieren die Grenzen, sonst Wasserlinien; nicht markierte Penalty Areas sind rote Penalty Areas. Der Spieler kann zusätzlich zu Regel 17.1 für einen Ball, der auf Loch 7, Loch 11, Loch 12 und Loch 16 im Wasserhindernis zur Ruhe kommt, mit einem Strafschlag einen Ball in der dafür vorgesehenen Dropping Zone dropfen und von dort weiterspielen.

### 4. Bewegliche Hemmnisse (Regel 15.2)

Steine im Bunker, Distanzpflöcke und Begrenzungspflöcke (Gelb, Rot und Blau)

### 5. Unbewegliche Hemmnisse (Regel 16.1)

Alles Künstliche einschließlich Holzbohlen beim Bunker, Wege & Steinmauern auf Loch 5 und Loch 14 sowie Marterl auf Loch 2 und Loch 14

### 6. Integrierte Bestandteile des Platzes

Rindenmulch um Bäume

### 7. Ungewöhnliche Platzverhältnisse (Regel 16.)

Blumenbeete & geschnittene Hecken, aus denen nicht gespielt werden darf. Keine Erleichterung für Behinderung der Standposition durch ein Tierloch (Loch, Aufgeworfenes oder Laufweg eines Erdgänge grabenden Tieres)

### 8. Strom- und Hochspannungsleitungen

Ist es bekannt oder so gut wie sicher, dass der Ball eine Strom- bzw. Hochspannungsleitung, Mast, Halteseil oder Stützpfeiler während des Spiels getroffen hat, so zählt der Schlag nicht. Der Spieler muss einen Ball straflos von der Stelle des vorherigen Schlags spielen (siehe Regel 14.6 zum Verfahren). Es gibt keine Erleichterung für die Spiellinie und für Stromleitungen, die das Spiel nicht behindern oder im Aus sind.

### 9. Spielunterbrechung (Regel 5.7)

Sofortige Unterbrechung (Gefahr).....1 Signaltone | Wiederaufnahme des Spiels.....2 Signaltöne

## ETIKETTE

Bitte achte auf angemessene Golfbekleidung, es sind nur Softspikes oder Noppen erlaubt | Maximale Spieleranzahl pro Flight 4 Spieler | Spieldauer: Für einen Flight mit 4 Spielern ist eine maximale Spieldauer von 4 Std. vorgesehen; siehe die Zeitvorgaben auf der Scorekarte | Schnellere Gruppen haben das Recht durchzuspielen | Kleinkinder sind aus Sicherheitsgründen auf der Runde nicht erlaubt | Hunde sind auf der Runde nicht erlaubt | Pitchmarken und Divots sind ausnahmslos auszubessern | Den Anweisungen des Marshalls oder vom GC Linz mit Marshallaufgaben betretenen Personen ist unbedingt Folge zu leisten | Bei Verstößen gegen die Etikette kann über die betroffenen Spieler vom Vorstand des GC Linz ein Platzverbot ausgesprochen werden

**Wir wünschen ein schönes Spiel!**

**Telefon Sekretariat/Marshall: +43(0)7223 82 873**

**Notruf Rettung: 144**