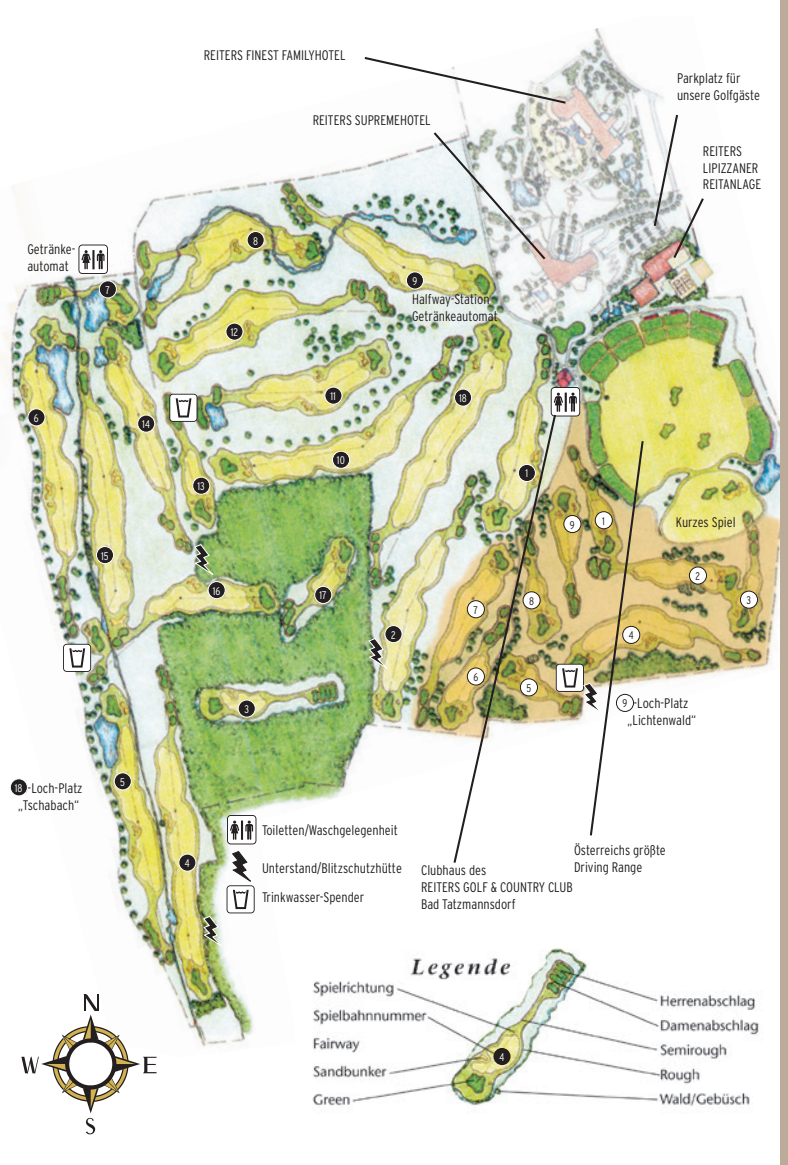

Reiters

WWW.REITERS-HOTELS.COM

SUPREMEHOTEL

FINEST FAMILYHOTEL

GOLF im SPA RESORT STEGERSBACH

POSTHOTEL Achenkirch

Wenn das Übliche nicht genug ist

REITERS **GOLF & COUNTRY** CLUB

Bad Tatzmannsdorf

SCOREKARTE

9-Loch-Lichtenwald Platz

18-Loch-Championship Platz

Scorekarte 9-Loch-Lichtenwald Platz

Loch	Par	Herren	Damen	HCP	Spieler	Mitspieler		
1	3	156	116	9				
2	4	228	210	7				
3	3	149	123	3				
4	4	319	288	1				
5	3	113	106	11				
6	3	186	163	17				
7	4	291	260	15				
8	3	163	132	13				
9	3	168	141	5				
1-9	30	1773	1539					
10	3	156	116	10				
11	4	228	210	8				
12	3	149	123	4				
13	4	319	288	2				
14	3	113	106	12				
15	3	186	163	18				
16	4	291	260	16				
17	3	163	132	14				
18	3	168	141	6				
1-18	60	3546	3078					
			BRUTTO					
			HCP					
			NETTO					

ÖGV Spielvorgaben
9-Loch Platz (bei 2 Runden):

Gelb	CR 60,2	Par 60	Slope 103
Rot	CR 59,2	Par 60	Slope 64

CR = Course-Rating Wert, Slope = Slope-Wert

Scorekarte 18-Loch-Championship Platz

Loch	Par	Herren Champ.	Herren Standard	Damen Champ.	Damen Standard	HCP	Spieler	Mitspieler		
1	4	292	276	257	240	17				
2	4	375	346	332	301	13				
3	3	196	184	177	167	11				
4	5	502	483	440	418	5	45min.			
5	4	414	379	370	360	1				
6	5	477	453	420	402	7				
7	3	136	128	116	104	15	1h 25min.			
8	4	328	308	282	278	9				
9	4	355	340	318	301	3				
1-9	36	3075	2897	2712	2571		2h 15min.			
10	5	458	441	406	393	18				
11	4	306	306	278	274	6				
12	4	403	390	356	345	10				
13	3	184	173	159	149	4	3h			
14	4	342	328	301	284	12				
15	5	486	454	426	412	8				
16	4	330	312	266	246	2	3h 45min.			
17	3	52	140	132	121	14				
18	5	444	427	392	377	16				
10-18	37	3105	2971	2716	2601		4h 30min.			
1-18	73	6180	5868	5428	5172					
					BRUTTO					
					HCP					
					NETTO					

ÖGV Spielvorgaben
18-Loch Platz (bei 2 Runden):

Weiß	CR 72,8	Par 73	Slope 129
Gelb	CR 71,5	Par 73	Slope 126
Schwarz	CR 74,3	Par 73	Slope 128
Rot	CR 73	Par 73	Slope 123

4h 30min. = Spielgeschwindigkeit für 4er Flights

PLATZREGELN

1. Markierungen
- » Weiße Pflöcke/Linien: Ausgrenzen
  Beim Spielen der Bahn 15 gilt die durch weiße Pflöcke/Linien markierte Fläche der Bahn 6 als Aus.
- » Gelbe Pflöcke/Linien: Frontale Wasserhindernisse
- » Rote Pflöcke/Linien: Seitliche Wasserhindernisse
- » Blaue Pflöcke/Linien: Boden in Ausbesserung, es darf nicht gespielt werden.

2. Biotope:
- » Gelbe Pflöcke mit grüner Kappe: Frontale: Wasserhindernisse
- » Rote Pflöcke mit grüner Kappe: Seitliche Wasserhindernisse
  Biotope dürfen weder betreten, noch darf aus ihnen gespielt werden.
  Beim Spielen eines Schlages dürfen unbewegliche Hemmnisse in Wasserhindernissen berührt werden, jedoch ist eine straflose Erleichterung nicht gestattet (Holzzäune im Biotop Loch 6 & 8).

3. Bewegliche Hemmnisse (Regel 24-1)
- » Steine im Bunker (bewegt sich dabei der Ball, muss er straflos zurückgelegt werden)

4. Unbewegliche Hemmnisse (Regel 24-2)
- » Gestutzte Bäume
- » Alle Jungpflanzen, die mit einem blauen Band markiert sind.

5. Eingebettete Bälle im Gelände der Spielbahn 3 (Regel 25-2)
Ist im Gelände der Spielbahn 3 ein Ball in sein eigenes Einschlagloch gebettet, Sandstellen ausgenommen, so darf er straflos aufgenommen, gereinigt und so nahe seiner ursprünglichen Lage wie möglich, nicht näher zum Loch fallengelassen, werden.

6. Boden in Ausbesserung (Regel 25-1)
Als Boden in Ausbesserung gelten auch alle Schäden, die durch Pflegemaschinen oder E-Carts (z.B. Reifenspuren), Wild oder Bau- und Drainagearbeiten entstanden sind.

Verstoß gegen die Platzregeln: Lochspiel-Lochverlust; Zählspiel - Zwei Strafschläge.

Distanzmarkierungen:
Distanzmarkierungsplatten in Fairwaymitte auf Höhe der Distanzpflöcke
Distanzmarkierungspflöcke am Spielbahnrand
150 m bis Grünanfang = Gelbe Platten - Rot/Weiße Pflöcke
100 m bis Grünanfang = Rote Platte - Grün/Weiße Pflöcke

Sirene:
1x lang: unverzügliche Spielunterbrechung (Gefahr in Verzug)
2x kurz: Spielwiederaufnahme
3x kurz: Spielunterbrechung (Loch darf fertiggespielt werden)

Zusätzliche Sonderplatzregeln sind dem Aushang im Clubhaus zu entnehmen.

ETIKETTE

Bitte beachten Sie:
- » **Bunker einebnen**
- » **Rechen zurücklegen**
- » **Pitchmarken ausbessern**
- » **Divots einsetzen**
- » **Schnellere Spielgruppen durchspielen lassen**
- » **4er Flights haben Vorrang gegenüber niedrigeren**
- » **Wird ein Ball von einer Spielgruppe gesucht, muss die dahinter wartende Spielgruppe sofort aufgefordert werden durchzuspielen**
- » **Mit den Trolles, E-Trolley und Carts nicht über Abschläge und Greens fahren**
- » **Keine Probeschwünge auf den Abschlägen machen**