

SONDERREGELUNG / ERKLÄRUNG

WASSERHINDERNIS BAHN 6 - DROPZONE UND DROPPEN

Nehmen wir an, der Ball ist tatsächlich und ohne jeden Zweifel in dem Wasserhindernis (WH) an der Bahn 6 gelandet. Dann ist nach Regel 17.1 vorzugehen:

[...] ein Ball befindet sich in einer Penalty Area, wenn er zum Teil innerhalb der Grenzen der Penalty Area liegt (Regeltext verkürzt).

Hier kann er nun zwischen folgenden Erleichterungen (mit einem Strafschlag) wählen:

- a) **Erleichterung mit Schlag und Distanzverlust**, in dem der Spieler einen neuen Ball von der gleichen Stelle spielt, wo er den vorherigen Schlag gemacht hat.
- b) **Erleichterung auf der Linie zurück**: Der Spieler darf den ursprünglichen oder einen anderen Ball auf einer Bezugslinie vom Loch gerade zurück durch den geschätzten Punkt, an dem der Ball zuletzt die Grenze der Penalty Area gekreuzt hat, droppen. Der Ball muss innerhalb eines Erleichterungsbereiches (eine Schlägerlänge) zum Liegen kommen. Dabei darf der Ball in jede Richtung rollen, auch näher zum Loch.
- c) **Seitliche Erleichterung**: Vom Bezugspunkt gemessen innerhalb eines Erleichterungsbereiches (zwei Schlägerlängen) den ursprünglichen oder einen anderen Ball, nicht näher zum Loch, droppen.

Je nach der Flugbahn, die der Ball genommen hat, ergeben sich an Bahn 6 folgende Wahlmöglichkeiten:

- **Bälle mit den roten / lila Flugbahnen haben die Penalty Area eindeutig nicht überquert:**

In diesem Fall muss ein Ball auf der Abschlagseite der Penalty Area mit dem Kreuzungspunkt als Bezugspunkt (markiert als Kreuze) nach einer der oben genannten Vorgehensweisen gedroppt werden.

- **Bei den weißen und gelben Flugbahnen liegen die Kreuzungspunkte eindeutig auf der Grünseite der Penalty Area (gelbe Kurve: Ball rollt vom Grün wieder in die Penalty Area / weiße Kurve: ... Ballflug über das Grün):** In beiden Fällen müsste nach Variante c) ein Ball gedroppt werden. Da unser Grün auf einer Insel liegt, kann es in beiden Fällen passieren, dass der Ball dann aus der Penalty Area gespielt werden müsste (verstößt gegen Regel 14.3).

Bei der gelben Flugbahn ist es noch relativ einfach einen korrekten Punkt zum Droppen zu finden (gelber Bereich), aber bei den weißen Flugbahnen eher nicht. Da bliebe dann nur noch die Alternative des Droppens auf der verlängerten Linie Loch-Kreuzungspunkt von der anderen Seite der Penalty Area.

Um alle Diskussionen und Schwierigkeiten zu vermeiden, haben die zuständigen Ausschüsse des GC Duvenhof nach Rücksprache mit dem GVNRW entschieden:

Wenn der Ball - wie in den weißen und gelben Kurven angedeutet - eindeutig über die rote Markierung des Inselgrüns in die Penalty Area fliegt oder rollt, gilt:

Ist bekannt oder so gut wie sicher, dass ein Ball in der Penalty Area zur Ruhe gekommen ist und er zuletzt die grünseitige Grenze der Penalty Area überschritten hat, darf der Spieler als zusätzliche Wahlmöglichkeit den Ball mit einem Strafschlag innerhalb der näher gelegenen, markierten Dropzone fallen lassen.

Bei Benutzung einer Dropzone ist wie folgt vorzugehen, und es gelten folgende Vorschriften für das Fallenlassen und das erneute Fallenlassen des Balls:

- Der Spieler muss nicht in der Drop-Zone stehen, wenn er den Ball fallen lässt.
- Der fallengelassene Ball muss zuerst auf einem Teil des Platzes innerhalb der Drop-Zone auftreffen.
- Der fallengelassene Ball muss innerhalb der Drop-Zone zur Ruhe kommen.
- Ist die Drop-Zone mit einer Linie gekennzeichnet, so befindet sich die Linie innerhalb der Drop-Zone.

6	PAR	HCP	Herren		Damen		Jun
	3	5	188	166	162	136	78

WATERLOO

